

DARI PERUNDUNGAN KE *NRIMO*: PROSES PENERIMAAN DIRI DALAM KARYA SENI KINETIK

Muhammad Wahyudhita Arif¹, Nur Wahid Hidayatno²

¹Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: muhammadwahyudhita.19025@mhs.unesa.ac.id.

²Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: nurhidayatno@unesa.ac.id

Abstract

Perundungan merupakan fenomena sosial yang dapat menimbulkan dampak psikologis berkepanjangan, seperti menurunnya kepercayaan diri, kecemasan, dan kesulitan dalam menerima diri sendiri. Berangkat dari pengalaman tersebut, penelitian ini menjadikan proses penerimaan diri (*nrimo*) sebagai gagasan utama yang diwujudkan melalui karya seni kinetik. Penelitian bertujuan mendeskripsikan proses penciptaan karya serta menginterpretasikan pengalaman perundungan ke dalam bentuk visual yang bersifat reflektif. Metode yang digunakan adalah *Practice-Led Research* (PLR), yaitu pendekatan berbasis praktik yang menempatkan proses berkarya sebagai sumber utama dalam menghasilkan pengetahuan artistik melalui tahapan eksplorasi, eksperimen, improvisasi, perancangan, perwujudan, dan evaluasi. Hasil penelitian berupa empat karya seni kinetik berjudul *Help My Self*, *Hope*, *Wish*, dan *Self Appreciation* yang merepresentasikan perjalanan emosional dari pengalaman perundungan menuju pemahaman, penghargaan, dan penerimaan diri. Melalui unsur gerak, material campuran, dan simbol visual, karya menghadirkan pengalaman estetis sekaligus reflektif yang mendorong kesadaran akan pentingnya empati, kesehatan mental, dan proses berdamai dengan pengalaman masa lalu. Dengan demikian, seni kinetik berfungsi sebagai media ekspresi artistik sekaligus sarana komunikasi visual yang mentransformasikan pengalaman hidup menjadi karya yang bermakna.

Kata Kunci: Perundungan, penerimaan diri, seni kinetik, *Practice-Led Research*.

Abstract

Bullying is a social phenomenon that can lead to long-term psychological consequences, including low self-esteem, anxiety, and difficulties in accepting oneself. Drawing on this experience, this artistic research adopts the concept of self-acceptance (*nrimo*) as the central idea, expressed through kinetic art. The study aims to describe the creative process and interpret the experience of bullying into visual forms that encourage reflection and personal meaning. This research employed the *Practice-Led Research* (PLR) approach, which positions artistic practice as the primary method of generating artistic knowledge through stages of exploration, experimentation, improvisation, design development, artwork realization, and evaluation. The study resulted in four kinetic artworks entitled *Help My Self*, *Hope*, *Wish*, and *Self Appreciation*, each representing an emotional journey from the experience of bullying toward self-understanding, self-appreciation, and self-acceptance. By integrating movement, mixed media, and metaphorical visual elements, the artworks provide both aesthetic and interactive experiences while encouraging awareness of empathy, mental well-being, and reconciliation with past experiences. Therefore, kinetic art functions not only as a medium of artistic expression but also as a form of visual communication that transforms personal experiences into meaningful artistic narratives.

Keywords: Bullying, self-acceptance, kinetic art, *Practice-Led Research*.

PENDAHULUAN

Perundungan merupakan fenomena sosial yang dapat menimbulkan dampak psikologis jangka panjang, seperti rendah diri, kecemasan, dan kesulitan dalam menerima diri. Berangkat dari pengalaman personal, pencipta mengolah pengalaman tersebut melalui karya seni kinetik berjudul "*Dari Perundungan ke Nrimo: Proses Penerimaan Diri*". Karya ini mengangkat konsep *nrimo* dalam budaya Jawa sebagai bentuk penerimaan dan proses berdamai dengan pengalaman masa lalu. Melalui pendekatan seni kinetik, perjalanan emosional dari tekanan, keterasingan, hingga penerimaan diri divisualisasikan melalui gerak, bentuk, dan elemen simbolik yang merepresentasikan transformasi batin. Karya ini tidak hanya menjadi media ekspresi artistik, tetapi juga sarana refleksi mengenai pentingnya empati sosial, kesehatan mental, dan penerimaan diri sebagai bagian dari proses pemulihan atas pengalaman perundungan.

Karya seni kinetik ini mengangkat pengalaman perundungan pada masa remaja sebagai sumber ide penciptaan yang berfokus pada proses penerimaan diri. Konsep *nrimo* digunakan sebagai landasan untuk merepresentasikan perjalanan emosional dari pengalaman menyakitkan menuju kesadaran, ketahanan, dan pertumbuhan personal. Melalui visualisasi gerak dan elemen simbolik, karya ini menghadirkan ruang refleksi mengenai dampak perundungan serta pentingnya berdamai dengan pengalaman masa lalu. Karya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan seni kinetik berbasis pengalaman personal sekaligus menumbuhkan empati dan kesadaran sosial terhadap isu perundungan dan kesehatan mental.

Kerangka konseptual penelitian ini berangkat dari pengalaman personal berupa yang direfleksikan melalui musik sebagai sumber gagasan penciptaan karya. Refleksi tersebut berkembang menjadi konsep aksi–reaksi berdasarkan Hukum III Newton yang dimaknai sebagai metafora hubungan sebab–akibat, keterhubungan, dan tanggung jawab dalam kehidupan manusia. Konsep tersebut kemudian divisualisasikan melalui integrasi unsur gerak, mekanikal, elektrik, dan material dalam karya seni kinetik. Melalui interaksi antara karya dan penonton, karya tidak hanya menampilkan aspek teknis, tetapi juga membangun pengalaman reflektif yang mendorong pemaknaan terhadap hubungan antarmanusia, konsekuensi tindakan, dan nilai-nilai kehidupan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Practice-Led Research* (PLR), yaitu pendekatan penelitian yang menempatkan praktik penciptaan karya seni sebagai inti dalam proses menghasilkan pengetahuan artistik. Melalui metode ini, proses kreatif tidak hanya dipahami sebagai tahapan menghasilkan karya, tetapi juga sebagai sarana eksplorasi, eksperimen, refleksi, improvisasi, dan evaluasi yang berkontribusi terhadap pengembangan gagasan konseptual. *Practice-Led Research* banyak diterapkan dalam bidang seni, desain, arsitektur, dan disiplin kreatif lainnya karena mampu mengintegrasikan praktik berkarya dengan kajian akademik. Dalam penelitian ini, metode PLR digunakan untuk mengembangkan konsep aksi–reaksi sebagai metafora kehidupan ke dalam bentuk karya seni kinetik. Setiap tahapan penciptaan menjadi bagian dari proses penelitian yang menghasilkan pemahaman baru mengenai hubungan antara pengalaman personal, sistem mekanikal, dan visualisasi artistik. Dengan demikian, penelitian tidak hanya menghasilkan karya seni kinetik sebagai luaran, tetapi juga pengetahuan konseptual yang diperoleh melalui praktik penciptaan itu sendiri. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Biggs dan Karlsson (2010) yang menyatakan bahwa praktik kreatif dapat menjadi media dalam menghasilkan pengetahuan yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

KERANGKA TEORETIK

Seni Kinetik

Seni kinetik berasal dari kata Yunani *kinesis* yang berarti gerak. Dalam seni kinetik, gerak menjadi unsur utama yang menghidupkan karya sehingga tidak lagi bersifat statis, tetapi mampu berubah dan berinteraksi dengan ruang, waktu, serta penikmatnya. Gerakan tersebut dapat dihasilkan secara alami, seperti angin, maupun melalui sistem mekanikal, elektrik, atau partisipasi audiens. Oleh karena itu, seni kinetik tidak hanya menawarkan pengalaman visual, tetapi juga menghadirkan pengalaman estetis yang dinamis melalui hubungan antara objek, teknologi, dan lingkungan.

Perkembangan seni kinetik bermula dari eksplorasi gerak dalam seni modern awal abad ke-20. Salah satu karya yang menjadi tonggak awal adalah *Bicycle Wheel* (1913) karya Marcel Duchamp yang memperkenalkan unsur gerak dalam objek seni. Selanjutnya, Naum Gabo dan Antoine Pevsner melalui *Realistic Manifesto* (1920) menempatkan gerak sebagai representasi realitas modern, yang kemudian dikembangkan oleh László Moholy-Nagy melalui eksplorasi cahaya, ruang, dan

mekanika. Seni kinetik memperoleh pengakuan yang lebih luas melalui pameran *Le Mouvement* di Paris pada tahun 1955. Perkembangannya terus berlanjut melalui karya-karya Alexander Calder, Victor Vasarely, dan Nicolas Schöffer yang mengintegrasikan gerak, teknologi, serta interaksi dengan lingkungan. Dengan demikian, seni kinetik menjadi medium yang menghubungkan seni, sains, teknologi, dan pengalaman manusia dalam konteks seni rupa kontemporer.

Penerimaan Diri

Penerimaan diri (*self-acceptance*) merupakan kemampuan individu untuk menerima dan mengakui dirinya secara utuh, baik kelebihan maupun keterbatasan, melalui penilaian yang objektif terhadap diri sendiri. Sikap ini ditandai dengan kesediaan memahami kondisi diri secara realistis tanpa menyangkal pengalaman, termasuk pengalaman yang bersifat negatif atau traumatis. Menurut Sartain, penerimaan diri adalah kemampuan individu untuk mengakui keberadaan dirinya sebagaimana adanya sekaligus memiliki kemauan untuk terus berkembang menjadi pribadi yang lebih baik. Dengan demikian, penerimaan diri bukan berarti pasrah terhadap keadaan, melainkan kesadaran untuk mengenali potensi, menerima kekurangan, serta menjadikan pengalaman hidup sebagai proses pembelajaran dan pengembangan diri. Individu yang memiliki penerimaan diri yang baik cenderung mampu mengelola emosi, memahami kapasitas dirinya, serta menghadapi berbagai tantangan secara lebih adaptif. Dalam penelitian ini, konsep penerimaan diri menjadi landasan dalam memaknai pengalaman personal sebagai proses refleksi yang kemudian divisualisasikan ke dalam karya seni kinetik, sehingga pengalaman tersebut tidak hanya dipahami sebagai peristiwa masa lalu, tetapi juga sebagai bagian dari proses pertumbuhan dan pembentukan makna kehidupan.

Bullying

Perundungan (*bullying*) merupakan perilaku agresif yang dilakukan oleh individu maupun kelompok secara sengaja dan berulang terhadap pihak yang memiliki posisi lebih lemah, sehingga menimbulkan kerugian fisik, psikologis, maupun sosial. Tindakan ini umumnya bertujuan untuk mendominasi, menyakiti, mengintimidasi, atau mengucilkan korban. Menurut *Centers for Disease Control and Prevention* (2014), perundungan ditandai oleh adanya ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban serta kecenderungan terjadi secara berulang. Sejalan dengan itu, Olweus menjelaskan bahwa perundungan merupakan perilaku negatif yang menyebabkan korban merasa tidak nyaman,

terancam, dan mengalami penderitaan secara berkelanjutan. Bentuk perundungan meliputi perundungan verbal, seperti ejekan dan penghinaan; perundungan fisik, seperti memukul atau menendang; perundungan sosial, berupa pengucilan atau pengabaian; serta perundungan psikologis, misalnya menyebarkan rumor, memberikan ancaman, atau melakukan intimidasi melalui media digital. Dalam penelitian ini, pengalaman perundungan dipahami sebagai pengalaman personal yang menjadi sumber refleksi artistik dan dikembangkan menjadi gagasan penciptaan karya seni kinetik.

Landasan Penciptaan

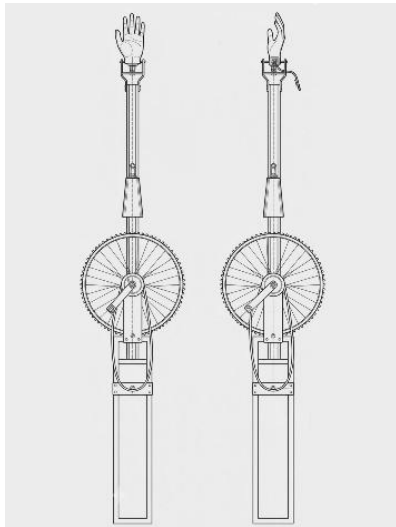
Landasan estetik dalam penciptaan karya ini didasarkan pada pemahaman bahwa estetika tidak hanya berkaitan dengan keindahan visual, tetapi juga pengalaman emosional, refleksi, dan interaksi antara karya dengan audiens. Dalam seni kinetik, nilai estetik dibangun melalui gerak, ruang, serta keterlibatan penonton yang menjadikan karya bersifat dinamis dan partisipatif. Pendekatan estetika yang digunakan meliputi estetika ketidaksempurnaan, yang memandang luka, perubahan, dan pengalaman hidup sebagai bagian dari nilai keindahan, serta estetika simbolik yang memanfaatkan perangkat elektronik, organ tubuh artifisial, komponen otomotif, dan material bekas sebagai metafora visual hubungan sebab-akibat dalam kehidupan. Penataan ruang dan interaksi penonton juga menjadi bagian penting dalam membangun pengalaman reflektif terhadap makna karya.

Secara teknis, karya diwujudkan melalui pendekatan seni kinetik dengan mengintegrasikan teknik *assemblage* dan *mixed media*. Berbagai material, seperti komponen mekanikal, perangkat elektronik, material bekas, dan objek artifisial, dirangkai menjadi satu kesatuan visual yang mampu menghasilkan gerak dan interaksi. Eksplorasi material, pencahayaan, serta penataan ruang diterapkan untuk memperkuat karakter visual dan pengalaman estetik, sedangkan sistem interaktif memungkinkan penonton menjadi bagian dari karya. Keseluruhan pendekatan estetik dan teknik tersebut mendukung visualisasi konsep aksi-reaksi sebagai metafora hubungan, konsekuensi, dan keterkaitan antareleman dalam kehidupan.

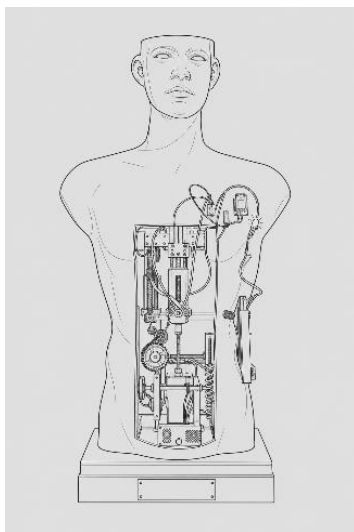
Tahap Pembentukan Karya

Tahapan ini merupakan proses realisasi karya yang di hasilkan, serta pemaparan konsep, desain, bahan dan alat yang akan di gunakan.

Tahap pertama. Pembentukan karya, desain sangat di perlukan untuk memperjelas ide dan konsep yang ingin di sampaikan dan media yang ingin di gunakan. Berikut desain yang di hasilkan;



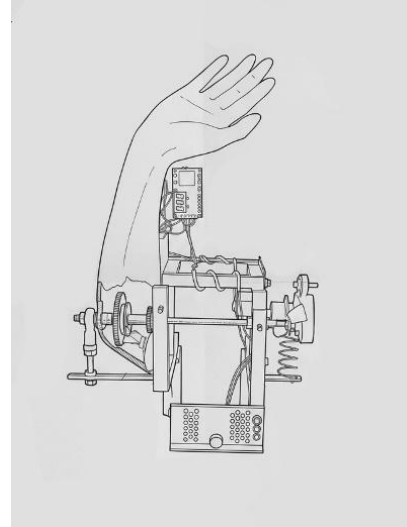
Gambar 1. Desain 1
(Sumber: Koleksi pribadi)



Gambar 2. Desain 2
(Sumber: Koleksi pribadi)



Gambar 3. Desain 3
(Sumber: Koleksi pribadi)



Gambar 4. Desain 4
(Sumber: Koleksi pribadi)

Tahap ke dua. Setelah pembuatan desain, penentuan alat dan bahan sangat di perlukan untuk proses hasil akhir karya yang sesuai di inginkan, serta sebagai wujud dari ide yang ingin di sampaikan. Berikut alat dan bahan yang di gunakan pada karya ini dalam bentuk tabel.

Alat	Bahan
Mesin las	Modul elektronik
Mesin bor	Modul power <i>supply</i>
Mata bor besi	Dinamo DC
Kunci pas	Kabel tembaga
Mesin gerinda	Pipa tembaga
Mesin kompresor	Pulley
Obeng	Vanbelt
	<i>Bearing</i>
	<i>Pillow bearing</i>
	Pegas
	Manekin
	Besi

Table 1. Alat dan bahan

Proses Pembentukan Karya

Proses perwujudan karya merupakan tahap implementasi konsep ke dalam bentuk visual melalui serangkaian proses yang sistematis. Tahap ini diawali dengan pembuatan konstruksi menggunakan material logam sebagai kerangka utama karya. Selanjutnya, mekanisme gerak dirancang dengan mengadaptasi prinsip kerja mekanikal yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan artistik karya seni kinetik. Setelah struktur dan sistem gerak terbentuk, dilakukan integrasi perangkat elektronik untuk menghasilkan pergerakan otomatis dan interaktif yang mendukung penyampaian konsep. Tahap akhir berupa proses penyelesaian (*finishing*) melalui pelapisan cat dan perlindungan permukaan guna memperkuat kualitas

visual sekaligus menjaga ketahanan karya. Keseluruhan tahapan tersebut dilakukan secara bertahap melalui proses evaluasi untuk memastikan kesesuaian antara konsep, fungsi mekanikal, dan nilai estetik yang ingin diwujudkan. Berikut dokumentasi dari proses pembentukan karya:



Gambar 5. Pembuatan kontruksi
(Sumber: Koleksi pribadi)



Gambar 6. Pembuatan mekanisme kinetik
(Sumber: Koleksi pribadi)



Gambar 7. Penataan bentuk dan mekanisme gerak
(Sumber: Koleksi pribadi)



Gambar 8. Instal perangkat elektronik
(Sumber: Koleksi pribadi)



Gambar 9. Proses finishing
(Sumber: Koleksi pribadi)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penciptaan ini menghasilkan empat karya seni kinetik dengan media campuran (mix media) yang menggabungkan beberapa material, seperti plat besi, bws hollow, perangkat elektronik, komponen penggerak elektronik, serta dinamo. Penggunaan material tersebut merepresentasikan bagaimana proses penerimaan diri dan perundungan terjadi secara langsung, serta hubungan interaksi antar penyaji dan penonton sebagai representasi atas penderitaan yang terjadi ketika dalam perundungan.

Karya 1



Gambar 10. Penataan bentuk dan mekanisme gerak
(Sumber: Koleksi pribadi)

Karya ini merepresentasikan proses penerimaan diri sebagai respons terhadap berbagai tekanan, kegagalan, dan dinamika kehidupan. Berangkat dari pengalaman reflektif serupa, karya memvisualisasikan kesadaran bahwa setiap pilihan mengandung konsekuensi yang perlu diterima dengan penuh tanggung jawab. Melalui pendekatan seni kinetik, karya mengajak audiens memahami bahwa keterbatasan, harapan yang tidak selalu tercapai, dan penilaian dari lingkungan merupakan bagian dari perjalanan hidup. Oleh karena itu, karya ini menjadi simbol keberanian untuk menerima diri, beradaptasi dengan berbagai tantangan, dan menemukan keseimbangan dalam menjalani kehidupan.

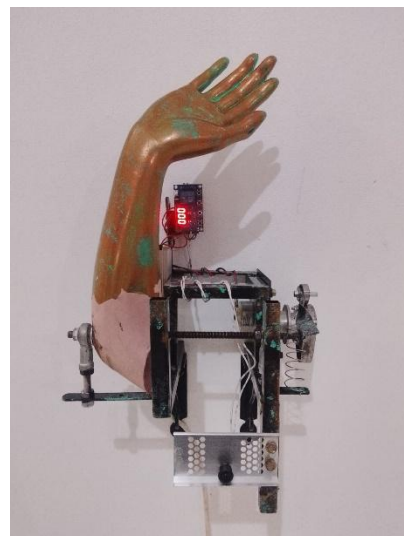
Karya 2



Gambar 11. Penataan bentuk dan mekanisme gerak
(Sumber: Koleksi pribadi)

Karya ini merepresentasikan harapan sebagai kekuatan yang mendorong individu untuk terus bertumbuh di tengah keterbatasan, keraguan, dan berbagai tantangan kehidupan. Melalui proses refleksi, harapan dimaknai sebagai dorongan untuk menerima kekurangan, mengembangkan diri, serta membangun keberanian dalam menghadapi perubahan. Dalam visualisasinya, karya ini menjadi simbol perjalanan manusia dalam mencari makna hidup dengan keyakinan bahwa setiap pengalaman, termasuk kesulitan, memiliki potensi untuk membentuk pribadi yang lebih matang dan utuh.

Karya 3



Gambar 12. Penataan bentuk dan mekanisme gerak
(Sumber: Koleksi pribadi)

Karya ini merepresentasikan pentingnya apresiasi diri sebagai bagian dari proses penerimaan atas perjalanan hidup. Berangkat dari refleksi

terhadap berbagai pengalaman, tantangan, dan pengorbanan, karya memaknai apresiasi diri sebagai kesadaran untuk menerima, menghargai, dan belajar dari setiap proses yang telah dilalui. Melalui visualisasi tersebut, karya mengajak audiens memahami bahwa pengalaman, baik maupun buruk, merupakan bagian penting dalam membentuk kedewasaan, sehingga menghargai diri menjadi langkah menuju keseimbangan dan pertumbuhan pribadi.

Karya 4



Gambar 13. Penataan bentuk dan mekanisme gerak
(Sumber: Koleksi pribadi)

Karya ini merepresentasikan harapan akan kebahagiaan, ketenangan, dan kebebasan sebagai kebutuhan mendasar dalam kehidupan manusia. Berangkat dari refleksi atas berbagai pengalaman hidup, karya memvisualisasikan keinginan untuk terbebas dari tekanan, ketakutan, dan berbagai batasan yang menghambat perkembangan diri. Melalui pendekatan seni kinetik, karya ini menjadi simbol optimisme bahwa setiap individu memiliki kesempatan untuk menemukan kebebasan dalam mengekspresikan diri, memperoleh ketenangan batin, dan membangun kehidupan yang lebih bermakna.

SIMPULAN

Perundungan merupakan persoalan sosial yang dapat menimbulkan dampak psikologis jangka panjang, seperti rendahnya kepercayaan diri, kecemasan, keterasingan, dan kesulitan dalam menerima diri sendiri. Pengalaman tersebut menjadi titik awal penciptaan karya ini, yang berangkat dari refleksi personal berupa terhadap pengalaman menerima perlakuan yang merendahkan dan menyakitkan. Pengalaman tersebut kemudian diolah menjadi gagasan artistik mengenai proses penerimaan diri (*nrimo*) sebagai upaya memahami, menerima, dan berdamai

dengan masa lalu.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Practice-Led Research* (PLR), yang menempatkan praktik penciptaan karya sebagai sumber utama dalam menghasilkan pengetahuan artistik melalui proses eksplorasi, eksperimen, refleksi, dan improvisasi (Biggs & Karlsson, 2010). Gagasan tersebut diwujudkan ke dalam empat karya seni kinetik berjudul *Help My Self*, *Hope*, *Wish*, dan *Self Appreciation*. Melalui unsur gerak, material campuran, dan simbol visual, setiap karya merepresentasikan tahapan perjalanan emosional dari pengalaman terluka menuju penerimaan diri. Selain menghadirkan pengalaman estetis yang interaktif, karya-karya tersebut juga berfungsi sebagai media refleksi yang mengajak audiens memahami pentingnya empati, kesehatan mental, dan proses rekonsiliasi dengan pengalaman masa lalu. Dengan demikian, seni kinetik diposisikan sebagai media ekspresi artistik sekaligus sarana komunikasi visual yang mengangkat nilai-nilai kemanusiaan melalui transformasi pengalaman hidup menjadi karya seni.

SARAN

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan penciptaan seni kinetik yang mengintegrasikan pengalaman personal, teknologi, dan isu sosial. Penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengeksplorasi media, konsep, dan pendekatan artistik yang lebih beragam sehingga memperkaya perkembangan seni rupa kontemporer.

REFERENSI

Sumber dari buku:

E-Book Hubungan Interpersonal karya Bambang Suprpto, SKM, M. Kes (Epid), MPH, Johan Sukweenadhi, Ph.D.
<https://repository.penerbiteurka.com/media/publications/565288-hubungan-interpersonal-79c6f06d.pdf>.

E-Book The Meaning of Art, Herbert Read.
<https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.529212/page/n3/mode/1up>.

E-Book Resource What is Modern and Contemporary Art, Marianna Sabena Rebecca Devaney.
https://imma.ie/wp-content/uploads/2018/10/whatismodernandcontemporaryartmay2010.pdf?_gl=1*gb0rub*_up*MQ.*_ga*MTcyNzc0NDYxNC4xNzgYNDIxNDgy*_ga_YW5BVZWMMK*_czE3ODI0MjE0ODEkbzEkZzAkDE3ODI0MjE0ODEkajYwJGwwJGgw.

Laila Wulancahya, Fatmawati (2023). Diri Sendiri Sebagai ide penciptaan karya seni lukis, dari Universitas Brawijaya.
<https://kusalawa.ub.ac.id/index.php/kusalawa/article/view/59/83>.

Shavierra, & Indro. (2022). Penderitaan Dalam Karya Seni Instalasi . *Qualia: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa Dan Budaya Visual*, 2(1), 13–18.
<https://doi.org/10.21009/qualia.21.3>.

Website The History of Kinetic Art.
<https://themadmuseum.co.uk/history-of-kinetic-art/>.

Website Movement Kinetic Art.
<https://www.theartstory.org/movement/kinetic-art/>.

