

PENCIPTAAN KARYA ASSEMBLAGE ART MELALUI ELABORASI BENDA NON-SENI

CREATION OF ASSEMBLAGE ART THROUGH THE ELABORATION OF NON-ART OBJECTS

Muhamad Ali Rahim^{1*}, Hendra Setiawan², Leonel Adrian Triskanto³

Universitas Kristen Maranatha, Indonesia

*Email Correspondence: aimmarahimm@gmail.com

Abstract

The development of assemblage art works in the discourse of art in Indonesia seems to have not been widely explored by artists, craftsmen, or art academics, thus inspiring and underpinning the author to elaborate on it in research-creation. This project contains the activity of creating art works based on experiments on found objects as the main material, which is carried out in a structured design pattern and improvisation into assemblage art works. It begins with collecting various everyday objects, then be constructed and assembled into valuable art media. The goal is to develop unique-personal, 'environmentally friendly', and solution-oriented works of art. Through the use of unused objects in the environment as an alternative solution to the problem of 'saturation' of conventionality materials for art works. The method of creation is arranged in stages of exploration-experimentation-manifestation through the synergy of designed concepts and dynamic improvisation. This project produces three assemblage art works in the form of figurative visuals that combine various forms of objects. The use of non-art objects can become a trigger for unique creations because it offers alternatives, while also potentially providing insight into the productivity of creative work due to the unlimited possibilities for using materials.

Keywords: alternative art media, assembly, found objects, improvisation.

Abstrak

Perkembangan jenis karya seni rupa yang berbasis teknik assembling didalam perhelatan wacana seni rupa di Indonesia tampaknya belum digarap luas oleh kalangan perupa, kriawan, maupun akademisi seni, sehingga menggugah dan melatari penulis untuk mengelaborasinya dalam penelitian-penciptaan. Proyek ini memuat aktifitas penciptaan karya seni rupa berbasis eksperimen terhadap found objects (benda temuan) sebagai material utamanya, yang dilakukan dalam pola rancang terstruktur dan improvisasi menjadi karya assemblage art. Diawali dengan mengumpulkan bermacam benda sehari-hari untuk kemudian dikonstruksi dan dirakit menjadi media seni yang bernilai. Tujuannya adalah mengembangkan karya seni rupa yang unik-personal, 'ramah alam', dan solutif, melalui pemanfaatan benda tak terpakai di sekitar lingkungan sebagai alternatif pemecahan masalah 'kejenuhan' konvensionalitas material karya seni rupa. Metode penciptaan dirangkai dalam tahapan eksplorasi-eksperimentasi-perwujudan melalui sinergi konsep terancang dan improvisasi yang dinamis. Proyek ini menghasilkan tiga karya assemblage art dalam wujud visual figurative yang memadukan ragam bentuk benda. Karya seni rupa yang menggunakan benda non-seni memungkinkan menjadi trigger penciptaan yang khas karena menawarkan alternatif, sekaligus berpotensi memberikan insight dalam produktifitas berkarya karena berbagai kemungkinan pemanfaatan material yang tidak terbatas

Kata kunci: Benda temuan, improvisasi, perakitan, media-seni alternatif.

PENDAHULUAN

Dinamika wacana seni rupa yang dimulai pada akhir abad ke-20 memiliki gejala keluar batas kategorialnya, ditandai dengan pergeseran yang terjadi pada aspek modalitas, fokus nilai, hingga objek garapannya (Sugiharto, 2013: 28-29). Seni rupa pascamodern memuat

karya yang bercirikan diantaranya penekanan terhadap media ketimbang isi, menekankan tanda daripada makna, lokal-personal ketimbang universalitas, menekankan kemajemukan, dan permainan (Piliang, 2003). Material yang bersifat bahan mentah yang perlu diolah seperti misalnya kanvas untuk lukis atau tanah liat untuk modeling pun tergeser oleh benda-temuan yang dikonstruksi menjadi komposisi artistik melalui teknik bricolage (brikolase) dan perakitan.

Pada sisi paling ekstrimnya adalah *readymades* yang menjadikan benda sehari-hari dipilih dan dipresentasikan sebagai seni tanpa pengolahan manipulatif lebih jauh. Kolase, brikolase, dan perakitan melalui benda-temuan dan *readymades* menjadi benih lahirnya *object art* dan *installation art* yang menjadi gejala artistik dalam wacana seni rupa pascamodern yang memanfaatkan benda-jadi sebagai materialnya. Karena dominan tampak pada karya-karya seni rupa pascamodern (Aruman, 2014: 36), maka hal ini menjadi anggapan dasar bahwa *assemblage art* seharusnya masih dapat dikatakan relevan dalam wacana seni rupa kekinian.

Wujud karya seni *assemblage art* menampilkan visualisasi yang unik karena terbuat dari hasil rakit-susun ragam benda, menjadi bentuk mimetik trimatra dan/ atau mewujudkan visual relief pada permukaan suatu bidang. Keragaman unsur visual tersebut bisa mungkin menyihir siapa saja yang melihatnya, menyita perhatian dan membangun rasa penasaran dari apresiator. Hipotesisnya bahwa keunikan karya *assemblage art* bukan hanya terdapat pada unsur visual dari benda yang tersusun, lebih dari itu soal substansi naratif dibalikannya yang coba dibangun dan direpresentasikan. Meski setiap karya seni rupa—baik berjenis lukisan atau patung—menawarkan kekhasan visual, namun *assemblage art* dengan tegas melegitimasi kekuatan personalitas penciptanya (Karpati, 2019: 14).

Secara teknik, *assemblage* dapat dikatakan “bersaudara” dengan teknik *collage* (kolase) dan sama-sama diperkenalkan dalam praktik seni sejak awal era modern art di Eropa dan Amerika. Istilah ini baru dipopulerkan di Prancis oleh Dubuffet pada tahun 1950-an (Yudhistira, 2019: 69). Namun pada perkembangannya kemudian teknik perakitan kalah populer dengan kolase, hal ini dapat dilihat dari terbatasnya karya seni rupa perakitan beredar dalam kancah kesenirupaan, terlebih di Indonesia. Kolase sendiri merupakan jenis kria tertua yang diciptakan manusia, pada awalnya lekat dengan dunia kerajinan dan dekorasi melalui aktivitas menempelkan sesuatu pada permukaan bidang, dan digemari sejak awal seni rupa modern oleh seniman dunia seperti Picasso, Braque, dan Ernest (Isnanta, 2015: 68). Sama-sama memanfaatkan teknik dasar ‘cut and paste’, aplikasi kolase dominan pada karya dwimatra/ dua dimensional, sementara teknik perakitan diaplikasikan pada karya trimatra/ tiga dimensional. Karena alasan simplisitasnya inilah kolase memang masih lebih populer daripada perakitan.

Melalui pengamatan pada sejumlah ‘perhelatan’ seni rupa dalam satu rentang waktu dan kota, nyaris tidak ditemukan karya seni rupa yang memanfaatkan perakitan sebagai teknik artistiknya. Padahal dalam seni rupa kontemporer, sifat cara yang tidak terduga dari teknik perakitan memungkinkan seniman menerapkan media seni yang menarik perhatian bahkan dapat “mengintervensi” komunikasi visual (Westgeest, 2023: 2). Sejalan dengan pergolakan praktikal-konseptual penciptaan karya seni rupa era kontemporer yang

mendorong para perupa untuk tetap mengeksplorasi kebaruan visualisasi (Rahim, 2020), maka gejala ini menjadi menarik untuk ditelusuri dan semakin menggugah untuk ditelisik lebih dalam tentang seni rupa perakitan melalui eksperimen praktik penciptaan karya.

Uraian diatas menjadi latar belakang dirancangnya karya dalam proyek ini. Karya dibangun melalui pemanfaatan benda non-seni berupa barang tak-terpakai yang—ada disekitar lingkungan Penulis, namun tak terbatas juga pada hasil pencarian dipasar loak—diantaranya dapat berupa kaleng bekas, mainan anak, kertas majalah, gembok rusak, dsb. Fokus penciptaan terletak pada eksplorasi benda melalui pendekatan eksperimen dalam rangka mencapai novelty visual. Permasalahan penelitian yang menjadi rumusan adalah: 1]. Apakah karya perakitan dengan material benda non-seni masih relevan dalam konteks wacana seni rupa kekinian (?); 2]. Bagaimana teknik dan media karya seni rupa perakitan dapat diklaim selaras dengan pola ejawantah dan representasi karya pascamodern (?). Tujuan khusus penelitian ini adalah membangun kembali kecenderungan karya seni rupa yang jika pun tidak melahirkan nilai invensi, namun tetap menawarkan alternatif karya yang solutif. Dimana penggunaan bahan alternatif dalam penciptaan karya menunjukkan bentuk kreatifitas dari sisi bahan (media) yang mengarah pada kebaruan dan aktualitas, lebih jauh dapat menghindari pengulangan atau reproduksi (Taufik, Dkk., 2022: 259).

TINJAUAN PUSTAKA

Secara historis, teknik perakitan dalam ranah seni rupa tidak terlepas dari pengaruh gaya Dadaisme pada awal abad-20 (Hidayatulloh, 2022: 506), yaitu disaat seni rupa modern mulai menapaki jejaknya sebagai sebuah gejala perkembangan kesenirupaan yang sarat kritisisme dan novelties. Meskipun istilah *assemblage* ini dipopulerkan pada tahun 1950-an oleh Jean Dubuffet (Isnanta, 2015: 74)—yaitu untuk merujuk eksperimentasi mixed media dan karya ciptaannya dengan cara memotong dan menempel pada karya grafis dan lukisan (Chadwick, 2018)—namun secara teknik, bahwa perakitan yang berdampingan dengan kolase sebagai metode yang sama-sama memanfaatkan ‘cut and paste’ ini sudah diperkenalkan satu-dua dekade sebelumnya melalui misalnya karya-karya Duchamp dan Picasso [Gambar 1].



Gambar 1. Kiri: Karya assemblage Marcel Duchamp, “Bicycle wheel” (1913), versi ketiga 1951. [Sumber: “The Art of Assemblage” - William C. Seitz (1961, p.46), MoMA Catalogue hal. 53/187 (www.moma.org/calendar/exhibitions/1880)]

Kanan: Karya assemblage Pablo Picasso, “Thor’s Head” (1942).
[Sumber: Aledany, PJAE Vol. 18 (08), 2021, hlm. 2322]

Kedua seniman besar tersebut memanfaatkan barang temuan-simpel seperti komponen sepeda dan bangku sebagai material penciptaan karya dengan teknik rakit yang secara visual pun tampak sederhana. Pencapaian pentingnya adalah penemuan gaya baru dalam karya seni patung yang bahan bakunya bersifat kontradiktif serta merakitnya melalui struktur formal yang berbeda (Aledany, 2021: 2322). Dalam penelusuran diperoleh bahwa tak sedikit nama seniman dunia yang intens dalam kekaryaannya *assemblage art*. Diantara yang menginspirasi Penulis membangun gagasan untuk menciptakan karya dalam proyek ini adalah Arman Fernandes (1928-2005) dan Joseph Cornell (1903-1972). Meski sama-sama menggunakan teknik perakitan, keduanya memiliki karakter ciptaan karya yang hampir bertolak belakang secara visual. Fernandes kerap mengutamakan aspek akumulasi keseragaman benda dalam satu unit-frame karyanya [Gambar 2], sebaliknya Cornell justru menampilkan keragaman [Gambar 3].



Gambar 2. Karya assemblage Arman Fernandez, “Artériosclérose” (1961).

[Sumber: <https://www.armanstudio.com/artworks/accumulations-in-a-box/slideshow?view=slider>
(diakses: 14 Januari 2024, 20:52 WIB)]



Gambar 3. Karya assemblage Joseph Cornell, “A Parrot for Juan Gris” (1953-54).

[Sumber: <https://www.royalacademy.org.uk/article/joseph-cornell-shadow-boxes-assemblage-art>
(diakses: 14 Januari 2024, 21:38 WIB)]

Contoh karya diatas mewakili gambaran dan model pola visual karya perakitan yang dirancang dalam proyek ini, yaitu melalui tahap eksplorasi (sketsa, referensi, tema), eksperimentasi hingga perwujudan. Dalam praktik kekarya seni rupa, eksperimen merupakan salah satu metode yang dapat diibaratkan sebagai garam dalam proses membumbui masakan; meski sedikit tetap tak terpisahkan dalam proses penciptaan, apapun jenis dan kategorialnya. Dalam proyek ini, eksperimen dilakukan sebagai sebuah percobaan dalam rangka membuktikan sesuatu (KBBI online, 2024), disamping juga memiliki tujuan untuk menguji keefektifan produk [Paramitha, 2016: 510].

Bahkan dalam bidang kriya/ seni terapan yang mengutamakan nilai fungsi (Karsam, 2024: 56) pun misalnya, eksperimen dilakukan pada berbagai aspek diantaranya dalam pemilihan sumber ide dasar penciptaan. Bak seni, karena dinamika perkembangannya, ide penciptaan kriya kini tidak berorientasi pada segi fungsional praktis dan keindahan semata melainkan juga pada segi konseptualnya (Andono, 2015: 60). Eksperimentasi yang dilakukan dalam penciptaan karya *assemblage art* ini berorientasi pada perencanaan dalam bentuk pola rancang visual, dengan modalitas material dari bendabenda temuan yang ada. Penulis membuat rancangan melalui sketsa untuk membekali teknik perakitan yang efektif dan tentu saja artistik, serta lebih matang menemukan komposisi visual yang estetik.

METODE

Penelitian ini berusaha mendeskripsikan karya seni yang dibuat menggunakan material-alternatif, dengan memanfaatkan metode deskriptif-kualitatif dan eksperimen (Creswell, 2014b). Metode tersebut juga didukung oleh teori penciptaan seni Alma M. Hawkins yang membagi tahapan penciptaan menjadi tiga, yaitu eksplorasi, improvisasi, dan implementasi (Eliza & Martozet, 2022). Praktik eksperimental menjadi awalan penciptaan dimana percobaan-percobaan dalam proses menjadi penekanan utama. Hal ini diperkuat pernyataan bahwa penelitian akademis bidang seni murni dan terapan senantiasa diawali dengan sentral praktik dalam mengumpulkan keterangan (Nuning, 2015: 25).

Penulis menetapkan perancangan karya ini sebagai *practice led-research* karena luarannya adalah wujud karya, dimana objek (benda) dan bentuk karya seni rupa belum ada ketika penelitian dilakukan; ide, konsep, dan aktivitas tindakan perwujudan karya ada dalam satu alur ruang dan waktu yang semasa dengan pelaksanaan penelitian (Hendriyana, 2021: 13). Penciptaan ini akan dilakukan dengan metode praktik eksperimental yang prosesnya diawali dengan tahapan eksplorasi, dan diakhiri dengan tahap perwujudan. Penulis yang berperan sebagai perupa terlibat langsung pada proses perancangan hingga terwujud karya akhir.

Pada tahapan awal dilakukan eksplorasi dalam memperoleh dan mengumpulkan bahan dan peralatan, termasuk eksploitasi visual dan referensi (Isnanta, 2015: 69) dimana seluruh tim peneliti terlibat didalamnya. Eksploitasi yang dimaksud adalah penguatan konsep karya melalui studi dokumen/ pustaka untuk pendalaman dan komparasi visual. Tahap kedua adalah eksperimentasi teknik, serta pengorganisasian elemen rupa pembentuk karya melalui alternatif sketsa dan improvisasi benda temuan untuk memperoleh efektifitas aplikasi material. Tahap akhir adalah penciptaan karya melalui praktek pembentukan dengan teknik

perakitan, yaitu menghubungkan-kaitkan (Yudhistira, 2019) benda-benda menggunakan variasi cara yang diperlukan diantaranya teknik potong, sambung, tempel, ikat, dan lain sebagainya hingga tiap benda tersusun dalam hubungan komposisi estetis menjadi wujud karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tiga karya perakitan yang dirancang dimaksudkan mewakili setidaknya dua kategori wujud: satu, bersifat relief, yaitu dengan unsur permukaan timbul pada sisi depan dan permukaan datar pada sisi belakang; dua, bersifat patung, yaitu wujud trimatra yang dapat dilihat dari sedikitnya tiga sisi sudut pandang (KBBI Online, 2024). Karya yang diciptakan secara garis besar berwujud tiga dimensi karena unsurnya tersusun dari benda-benda yang memiliki bentuk, kontur, dan ketebalan tertentu. Material datar-tebal seperti papan kayu digunakan sebagai dasar, dan material datar-tipis seperti potongan kertas majalah digunakan sebagai aplikasi kolase.

Penciptaan karya sudah melewati tahap kontemplasi, dan hasil dari pengeraman ide tersebut adalah gagasan membuat rancangan karya pertama berwujud patung figur gestural imajinatif. Dalam tahap eksperimen-nya, Penulis coba mewujudkan apropriasi pose figur dari seni patung berjudul “Le Penseur” (The Thinker) yang diciptakan Auguste Rodin (1904) [Gambar 4]. Namun demikian, sekalipun hanya untuk mendekati wujud gestural patung Rodin, percobaan ini tidak berhasil karena bentuk dasar dari benda-benda temuan yang tersedia dan terkumpul tidak mudah diolah [Gambar 5].



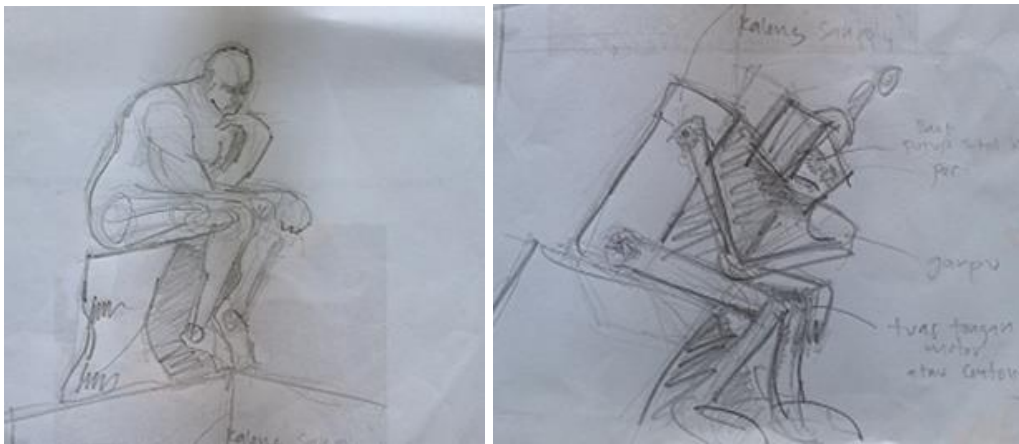
Gambar 4. Karya seni patung perunggu berjudul “The Thinker” karya Auguste Rodin, 1904.
[Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Thinker (diakses: 1 Juli 2024)]



Gambar 5. Barang bekas dilapak pasar loak (kiri) dan barang pilihan yang dikumpulkan (kanan).
[Sumber: Dokumen Penulis, 2024]

Secara visual, The Thinker tersebut awalnya menginspirasi karena mewakili dan merepresentasikan suatu kondisi yang dialami saat ‘berpikir keras’ menemukan gagasan penciptaan karya. Ada perkiraan bahwa inspirasi visual yang telah “dikunci” bisa jadi memudahkan tahap pencarian benda-benda yang mendukung dengan bentuk yang spesifik. Meski dalam prosesnya tidak diketahui dengan pasti benda apa yang sesungguhnya dicari, namun kemudian dapat ‘ditangkap’ disinilah letak salah-satu nilai berkarya perakitan bahwa kesenangan dalam pencarian benda dirasakan sebanyak dalam proses menemukannya (Karpati, 2019: 11).

Eksplorasi awal yang dilakukan dalam anggapan bahwa apropriasi karya patung The Thinker mudah untuk diwujudkan dengan bahan yang tersedia, bahkan melalui bantuan sketsa [Gambar 6] sekalipun, pada praktiknya sulit diaplikasikan. Berdasarkan pengalaman tersebut, maka pengamatan ulang terhadap benda-benda yang ada menjadi sangat penting dalam rangka untuk melatih kepekaan melihat kemiripan bentuk dasar benda-benda dapat sesuai dengan bentukan figuratif pada dunia nyata. Hal ini terutama untuk aplikasi karya perakitan dalam kategori wujud murni tiga dimensional.



Gambar 6. Sketsa apropriasi karya patung Rodin “The Thinker” (kiri),
dan elaborasi sketsa dalam aplikasi benda-benda (kanan)

[Sumber: Dokumen Penulis, 2024]

Berdasarkan pemikiran tentang latihan kepekaan tersebut, maka eksperimentasi pun dimulai melalui aplikasi perakitan benda menjadi karya yang lebih sederhana secara wujud. Melihat pada bahan yang dimiliki dan siap digunakan sebagai media, maka gagasan visual langsung tertuju pada “Thor’s Head” hasil karya Picasso sebagai rujukan perwujudan. Dalam waktu proses yang relatif kurang dari satu hari, implementasi perakitan karya eksperimen ke-1 yang—diberi judul “Pinkcasso Head” dan— mengapropriasi Thor’s Head tersebut pun selesai dibuat [Gambar 7].



Gambar 7. Karya perakitan ke-1, “Pinkcasso Head”, dimensi: 35x25x70cm.
[Sumber: Dokumen Penulis, 2024]

Komponen karya Pinkcasso terdiri dari elemen benda yang sederhana diantaranya sadel, setang, per, dan lubang kunci pintu mobil, yang dirakit menggunakan peralatan yang sederhana pula yaitu bor, palu, obeng, dll. [Gambar 8].



Gambar 8. Benda-benda temuan (kiri), peralatan yang digunakan (kanan).
[Sumber: Dokumen Penulis, 2024]

Rencana untuk melanjutkan The Thinker sebagai karya ke-2 kembali diurungkan karena tetap mengalami kesulitan, hingga pada akhirnya memutuskan untuk membatalkan sama-sekali sketsa tersebut sebagai patokan untuk diwujudkan. Kemudian Penulis mengganti metode pada proses perakitan karya ke-2, dan secara intuitif memanfaatkan bahan dari benda-benda yang tersedia [Gambar 9] untuk diimprovisasi. Berkebalikan dengan karya pertama, eksperimen penciptaan karya ke-2 ini mengalami beberapa kendala dan cukup menyita pemikiran, teknik, serta waktu aplikasi perakitan yang relatif panjang; dalam intensitas setiap hari pengerjaan, karya ke-2 selesai dibuat dalam waktu lebih dari satu minggu.



Gambar 9. Komponen benda yang sudah dirakit sebagian untuk karya ke-2
[Sumber: Dokumen Penulis, 2024]

Sekali lagi, tidak semua benda yang tersedia dapat dimanfaatkan untuk satu perwujudan karya. Ada saja komponen perwujudan yang perlu dilengkapi dengan cara pencarian ulang dipasar loak, ataupun membeli baru seperti sekrup, baud, mur, ring, untuk kebutuhan perakitan dalam menyatukan benda yang satu dengan lainnya. Penulis berimprovisasi tanpa sketsa pada karya ke-2 untuk membuat wujud patung gestural figuratif. Dalam prosesnya, secara spontan penulis menemukan tema “hero” (pahlawan) untuk karya ini karena teks grafis ‘Herocyn’ yang tertera pada kemasan kaleng-produk bedak kesehatan kulit yang digunakan sebagai salah satu komponen utama karyanya [Gambar 10]. Dimulai dari tema maka berangsur muncul ide visual gestural gambaran sosok hero, yang meski relatif tidak menyerupai namun dieksplorasi mendekati ciri figur pahlawan [Gambar 11].



Gambar 10. Teks grafis “Herocyn” pada penampang kaleng kemasan
[Sumber: Dokumen Penulis, 2024]



Gambar 11. Eksplorasi perakitan komponen benda mendekati ciri dan gesture pahlawan
[Sumber: Dokumen Penulis, 2024]

Disamping komponen sekrup, baud, mur, ring, dan kawat yang digunakan untuk menyatukan benda satu dengan lainnya, komponen utama media karya ke-2 yang secara visual nampak berwujud sosok figuratif dengan gesture setengah berlutut, dan tangannya sedang berpangku pada sebatang tongkat tersebut—diantaranya terdiri dari kaleng kemasan-produk bedak bubuk, rantai sepeda motor, garpu,udukan bohlam mini, filter bahan bakar, filter wastafel, plat nomor sepeda motor, dsb. [Gambar 12].



Gambar 12. Wujud akhir karya ke-2 berjudul “Cyn The Hero”, dimensi: 12x28x28cm.
[Sumber: Dokumen Penulis, 2024]

Melalui pola dan teknik yang sama dengan dua karya sebelumnya, karya ke-3 dibuat menggunakan papan kayu sebagai dasar latarnya. Gagasan berkarya bisa berasal dari apapun, bahkan kayu bekas kandang burung hias sebagai salah satu komponen benda temuan ternyata menjadi cetusan ide yang menginspirasi tema ciptaan karya ke-3. Tanpa diawali sketsa, karya ini dikerjakan secara spontan melalui improvisasi terhadap benda temuan seperti komponen body sepeda motor, engsel lemari, komponen alat elektronik, tutup botol, kunci gembok, dsb., yang dirakit dengan dominasi sistem sekrup dan himpit-jepit. Saat proses mengutak-atik bahan yang tersedia, maka imajinasi menguat pada gambaran figur burung hantu yang kemudian diilustrasikan sebagai sosok prajurit (Gambar 13). Pemberian judul “Davidson The Sowldier” pun secara spontan dirangkai sebagai respon dari apa yang tampak pada wujud dan visual karya ke-3 ini.



Gambar 13. Wujud akhir karya ke-3 berjudul “Davidson The Sowldier” (tampak depan),
dimensi: 31x30x5cm.
[Sumber: Dokumen Penulis, 2024]

PENUTUP

Kesimpulan

Karya perakitan dengan material benda non-seni dapat disimpulkan masih relevan dalam konteks wacana seni rupa kekinian, karena teknik dan media karya seni rupa perakitan selaras dengan pola ejawantah dan representasi kekaryaannya pascamodern. Penciptaan yang bertujuan menggugah kembali kecenderungan karya seni rupa yang diharap melahirkan nilai invensi ini setidaknya mampu menawarkan alternatif kekaryaannya yang solutif, diantaranya adalah: satu, men-trigger penciptaan karya seni rupa yang khas dengan teknik perakitan; dua, Mengarahkan penggunaan benda nonseni sebagai alternatif dari ‘kejenuhan’ media karya seni rupa konvensional; tiga, mengembangkan karya seni rupa yang ‘ramah’ alam dengan pemanfaatan benda tak terpakai.

Adapun urgensinya adalah sebuah potensi memberikan insight bagi para perupa dalam mengembangkan produktifitas berkaryanya karena berbagai kemungkinan dalam pemanfaatan material menjadi tidak terbatas. Meski memanfaatkan teknik assembling sebagai teknik artistik yang pernah digunakan pada era seni rupa awal abad duapuluhan, namun demikian perbedaan dan keragaman benda-benda temuan yang diaplikasikan nyatanya menghasilkan visualisasi karya yang tidak berkesan pengulangan atau bermakna reproduktif, dan niscaya menunjukkan bentuk kreatifitas yang mengarah pada kebaruan dan aktualitas.

Ucapan Terimakasih

Tim Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Universitas Kristen Maranatha yang telah mendukung penuh proyek penelitian-penciptaan ini melalui hibah pendanaan internal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aledany, Aqeel Yousof., Alnasery, Prof Maher Kamel. 2021. The Controversy of Formal Difference in Picasso’s Assemblage Sculptures. *PalArch’s Journal of Archaeology of Egypt/ Egyptology*. PJAE 18 (08), June 2021. College of Fine Art – University of Babylon. <https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/9109>
- Aruman., Junaedi, D., Hariyanto, I. 2014. PENCIPTAAN BATIK POSTMODERN (Pengadaptasian Elemen Artistik Lukisan Modern Indonesia dan Motif Batik Tradisional Yogyakarta). *CORAK - Jurnal Seni Kriya*, Vol. 3, No. 1, 2014. Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. DOI: <https://doi.org/10.24821/corak.v3i1>
- Andono & Rispul. 2015. Eksplorasi dan Eksperimentasi dalam Karya Seni Kriya Kontemporer. *CORAK – Jurnal Seni Kriya*, Vol. 5, No.1, Mei-Oktober 2015. Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. DOI: <https://doi.org/10.24821/corak.v5i1>
- Bourriaud, N. 2002. *Relational Aesthetics*. Dijon: Les presses du réel.
- Chadwick, Stephanie. 2018. RADICAL CONFIGURATION Appropriation, Assemblage, and Masked Hybridity in Jean Dubuffet’s Postwar Portraits. *Art Inquiries Volume XVII*, Number 3, 2018. (Ed: Kerr Houston), Maryland Institute College of Art.
- Creswell, J. W. 2014b. *Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*

- (J.Young (ed.); Fourth Edi). Sage Publication Inc. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results> Studies (1st ed., Vol. 7, Issue 1). The Guilford Press.
- Eliza, N., & Martozet. 2022. Angguk Ritual: Penciptaan Tari Berbasiskan Kesenian Angguk Menggunakan Metode Alma Hawkins. *Jurnal Seni INLAB*, 1(1), 67-73. DOI: <https://doi.org/10.24114/jils.v1i1.43367.g20397>.
- Hendriyana, Husen. 2021. Metodologi Penelitian Penciptaan Karya, (Edisi revisi Practice-led research and Practice-based research, Seni-kriya-desain). Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- Hidayatulloh, Taufik Ivan Irwansyah. 2022. Visualisasi Ibu dan Ayah dalam Karya Patung Assembling. *GORGA : Jurnal Seni Rupa*, Vol. 11, No. 2, Juli-Desember 2022. Fakultas Seni dan Bahasa Universitas Negeri Medan. DOI: <https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.39923>
- Isnanta, Statrianan Didiek. (2015). Penciptaan Karya Seni Mixed Media Berbasis Eksperimentasi Dengan Teknik Assemblage. *Jurnal ABDI SENI*, Vol. 6, No. 1, Jun 2015. DOI: <https://doi.org/10.33153/abdiseni.v6i1.2269>
- Karpati, Eszter. 2019. ASSEMBLED Transform Everyday Objects Into Robots!. Jacqui Small Publisher, China. (ISBN: 978-1-910254-54-7)
- Karsam. 2024. REPRODUKSI FOTOGRAFI TEKNIK UKIR “RAYAP” MENGGUNAKAN MEDIA KAYU JATI SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN PENCIPTAAN BIDANG SENI RUPA. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, Vol. 10 No. 01 Maret 2024. DOI: <https://doi.org/10.33633/andharupa.v10i01.8433>
- Maria Magdalena Nuning. W. 2015. METODE PENCIPTAAN BIDANG SENI RUPA: Praktek Berbasis Penelitian (practice based risearch), Karya Seni Sebagai Produksi Pengetahuan dan Wacana. *CORAK Jurnal Seni Kriya* Vol.4 No.1, 2015. DOI: <https://doi.org/10.24821/corak.v4i1>
- MoMA Catalogue. 2017. “The Art of Assemblage” - William C. Seitz (1961), (www.moma.org/calendar/exhibitions/1880). The Museum of Modern Art. 2017. https://www.moma.org/documents/moma_catalogue_1880_300062228.pdf. Diakses: 14 Januari 2024, 10:50 wib.
- Paramitha, Ega Shintia Gaya & Doerjanto, Dody. (2016). Eksperimen Pewarna Alami sebagai Media dalam Melukis. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Vol. 4, No. 3, Oktober 2016. 509-517.
- Piliang, Yasraf A. 2003. Hipersemiotika. Penerbit Jalasutra, Bandung
- Rahim, M. A., 2020. Plana Memora : Dekontekstualisasi Wujud Karya seni Rupa. *VIUSALITA Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 8(2), 75-88. DOI: <https://doi.org/10.33375/vslt.v8i2.2726>
- Taufik, Mohamad., Annas Marzuki Sulaiman, Henry Bastian. 2022. KARET SOL SEPATU SEBAGAI ALTERNATIF ACUAN CETAK SENI GRAFIS TEKNIK CUKIL. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, Vol. 08 No. 02 Juni 2022. DOI: <https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i02.6633>
- Westgeest, Helen. 2023. Intermediatilities as Sociopolitical Assemblage in

Contemporary Art. Arts Journal, Vol. 12 (4), August 2023.

DOI: <https://doi.org/10.3390/arts12040170>.

Yudhistira, Yusuf Ferdinan. 2019. CHIMERICAL (The Art of Assemblage).

Journal of Contemporary Indonesian Art, Vol. V, No. 2, Oktober 2019. DOI:
<https://doi.org/10.24821/jocia.v5i2.3753>

