

Eksplorasi Sampah dengan Teknik Assembling dalam Penciptaan Seni Patung

Oleh: Yusuf Ferdinan Yudhistira¹, Hadiyan Yusuf Kuntoro², Sintia Nurul Oktania³

Institusi: Institut Seni Indonesia Yogyakarta¹²³

Alamat institusi: Jl. Parangtritis Km. 6,5, Glondong, Panggunharjo, Kec. Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55188

E-mail: yusufferdinanyudhistira@isi.ac.id¹

Abstract

An interest in geometric shapes has led the artist to create works that incorporate a lot of measurable and symmetrical visual components. This interest is accompanied by a passion for processing found objects or trash into new shapes using assemblage techniques. Assemblage is a technique in fine arts for assembling, combining, or constructing various types of media into a work of art. The type of waste that is being studied as a component in creating works of art is leftover waste from manufactured goods which anatomically has a measurable shape because it is designed using mathematical calculations related to the function of a product.

Keywords: Geometric, Assemblage, Waste

Abstrak

Ketertarikan pada bentuk-bentuk geometris mengantarkan perupa pada penciptaan karya yang banyak mengolah komponen visual yang bersifat terukur dan simetris. Ketertarikan tersebut diiringi dengan kegemaran mengolah benda-benda temuan atau sampah menjadi bentuk yang baru dengan teknik asemblasi. Asemblasi merupakan sebuah teknik dalam seni rupa untuk merakit, menggabungkan, atau mengkonstruksi berbagai macam media menjadi sebuah karya seni. Jenis sampah yang sedang ditekuni sebagai komponen dalam penciptaan karya seni adalah sampah sisa dari barang pabrikan yang secara anatomis memiliki bentuk yang bersifat terukur karena dirancang menggunakan perhitungan matematis yang terkait dengan fungsi sebuah produk.

Kata Kunci: Geometris, Asemblasi, Sampah

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Sampah di Indonesia menjadi masalah serius dalam kehidupan sehari-hari. Hampir semua kota mengalami kendala dalam mengelola lahan TPA (Tempat Pembuangan Akhir) dan mengolah sampah sehingga banyak masyarakat yang membuangnya ke selokan, sungai dan laut. Hal tersebut menyebabkan pencemaran yang berdampak Panjang pada kelestarian lingkungan. Diperkirakan paling banyak hanya sekitar 60-70% dari seluruh limbah yang dapat diangkut ke pembuangan akhir oleh institusi yang bertanggung jawab akan penanganan limbah dan kebersihan (C. W.

Purnomo, 2021). Selain itu budaya konsumtif masyarakat juga menjadi salah satu faktor penyebab banyaknya sampah yang dihasilkan, khususnya sampah anorganik yang sulit terurai (Nurjanah & Rizki, 2023). Oleh karena itu dibutuhkan cara alternatif yang dapat diterapkan dengan mudah oleh masyarakat untuk mengatasi kendala tersebut.

Lingkungan yang sehat bisa dibangun dengan menumbuhkan kesadaran untuk mengelola maupun memanfaatkan sampah sebagai sesuatu yang berguna dan bernilai. Seni memiliki peran pada ranah kreativitas dalam pengelolaan sampah menjadi sebuah karya (Dzul, 2021). Kreativitas merupakan kata kunci khususnya dalam proses eksperimentasi, dan umumnya pada perkembangan seni rupa (Cholis, 2013). Terdapat beberapa manfaat penggunaan sampah sebagai komponen utama dalam penciptaan karya seni yaitu penghematan sumber daya, mengurangi jumlah sampah dan mendukung tren positif tentang menjaga kelestarian lingkungan serta menawarkan estetika baru melalui komponen tersebut (Oktavilia et al., 2024).

2. Rumusan Penciptaan

Pengolahan sampah harus dilakukan secara tepat agar sampah yang dihasilkan tidak menjadi beban bumi. Kesadaran untuk ikut andil dalam upaya tersebut harus ditumbuhkan. Sebab di tengah problem lingkungan hidup yang terjadi di berbagai wilayah dunia, yang menjadi tujuan utama adalah bagaimana menginspirasi masyarakat-masyarakat untuk lebih menghargai dan ikut berperan serta secara sinergis dalam pelestarian lingkungan hidup (Marianto, 2017).

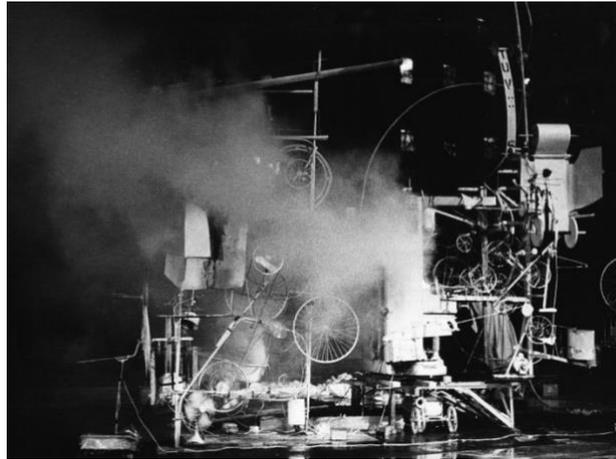
Dalam penelitian ini penciptaan karya menerapkan prinsip junk art. Junk art adalah jenis seni benda temuan, seniman benda temuan menggunakan barang sehari untuk berkreasi, seperti patung atau kolase. Seniman junk art juga melakukan hal yang sama tetapi mereka berfokus pada material sampah (Oosbree, 2023). Sejak tahun 1960an, penggunaan sampah dan bahan temuan serta idiom assemblage sangat lazim dalam praktek seni kontemporer global (Whiteley, 2010). Junk art dipopulerkan oleh Marchel Duchamp dan Kurt Schwitters, Junk art menggunakan benda temuan dan “sampah” untuk menciptakan karya seni (Wakan, 2020).



Gambar 1.

“Bicycle Weel 1913” karya Marcel Duchamp. 1951.

Patung junk art dicapai dengan menggunakan sampah sebagai komnponen utama dalam menciptakan karya seni melalui teknik assemblage. Assemblage merupakan proses merangkai objek-objek karya seni dengan system mengkonstruksi, merakit, atau mengkombinasikan berbagai media secara Bersama-sama (Pooler, 2013). Istilah tersebut pertama digunakan pada tahun 1950an oleh Jean Dubuffet seorang pelukis Perancis. Assemblage tidak hanya transmudasi dari material, melainkan sebuah komposisi akan kenyataan tentang mengungkap material (Feldman, 1967). Salah satu seniman ternama yang menerapkan teknik tersebut adalah Jean Tinguely dengan memanfaatkan benda-benda temuan sebagai komponen utama dalam penciptaan karya seni. Tinguely terkenal karena patung assemblage yang “meledak”. Misalnya pada karya *“Homage to New York: A Self-constricting, Self-Destructing Work of Art (1960)*, Jean Tinguely membuat assemblage yang menciptakan konjungsi dan memisahkannya melalui disjungsi dan perusakan (Bolt, 2010).



Gambar 2.
“Homage to New York” karya Jean Tinguely. 1960.

Semakin banyak sampah yang ditemukan akan semakin banyak pula kemungkinan bentuk-bentuk yang akan muncul. Setiap karakter sampah memiliki keunikan dan tantangannya masing-masing sehingga memperkaya kemampuan untuk berimprovisasi dalam mengolah komponen tersebut sekaligus mengasah kepekaan dalam mengubah ‘apapun’ menjadi sebuah karya seni. Karena semakin banyak benda yang dipelajari, semakin banyak media pilihan yang sesuai dengan gagasan ekspresif perupa (Barrett, 2010).

3. Tujuan

Tujuan khusus dari penciptaan ini adalah memberikan edukasi terkait penanganan persoalan sampah melalui penciptaan karya seni dengan menggunakan sampah sebagai komponen utamanya serta mendukung tren positif pelestarian lingkungan hidup.

B. Konsep Penciptaan

1. Gagasan yang Disampaikan

Segitiga merupakan bidang geometris yang memiliki tiga titik sudut (Nurfadilah et al., 2022). Secara filosofis bentuk tersebut merepresentasikan spiritualitas dan kestabilan. Empat bidang segitiga dikonstruksi menjadi bentuk limas yang menjadi bangun yang kokoh dan akan menjadi bentuk dasar penciptaan seni patung. Sampah sisa dari barang pabrikan yang secara anatomis memiliki bentuk yang bersifat terukur dipilih karena selaras dengan konsep bangun limas segitiga yang bersifat geometris. Pemanfaatan sampah sebagai komponen dalam penciptaan karya seni dapat mengasah kemampuan berimprovisasi merangkai atau menghubungkan antar benda yang

ditemukan sekaligus menawarkan pemecahan masalah terkait persoalan lingkungan terutama dalam penanganan sampah.

Gambar 3



Hasil Karya
(Dokumen Pribadi, 2024)

2. Cara Perwujudan Gagasan dalam Visual

Eksplorasi media dalam era seni post-modern menampilkan beragam bentuk, terminologi, dan kerangka teoretis. Di antara istilah-istilah yang berkembang dalam konteks ini adalah multimedia, transmedia, new media, dan intermedia. Sementara itu, bentuk-bentuk ekspresi media yang muncul mencakup *found object*, *assemblage*, *performance art*, *video art*, *mix media*, *conceptual art*, serta berbagai pendekatan lain yang memperluas batas-batas konvensional praktik berkesenian (Irsan et al., 2023). Pemanfaatan material-material bekas pakai dalam bentuk kolase menawarkan pendekatan alternatif dalam penciptaan karya seni yang berwawasan lingkungan, mengingat praktik ini memanfaatkan berbagai jenis limbah sebagai medium utamanya (S. Purnomo & Marutama, 2020). Penciptaan patung menggunakan prinsip *junk art* yang artinya menjadikan sampah sebagai komponen utama. Berbeda dengan teknik perakitan *junk art* pada umumnya, dalam penelitian ini perakitan dilakukan tanpa menggunakan bahan perekat seperti lem, dan pada material logam tidak menggunakan teknik patri

ataupun las. Proses menghubungkan antar bagian dengan cara memotong, membengkokkan, menusuk, menyilangkan, menumpang-tindihkan hingga antar bagian saling mengunci mengikuti bentuk yang sudah direncanakan. Hal tersebut membuat nilai spontanitas pada karya seni menjadi semakin tinggi. Sampah berbahan dasar logam akan menjadi material yang dominan dalam mewujudkan karya dengan pertimbangan kekuatan struktur penompang untuk bagian-bagian yang dirakit sehingga patung menjadi lebih kokoh dan tahan lama. Karena di perkotaan banyak mengalami kendala terkait pengelolaan lahan untuk pembuangan sampah serta minimnya kesadaran masyarakat untuk menerapkan prinsip *reduce, reuse dan recycle*, untuk itu, memilih sampah sebagai komponen utama dalam penciptaan seni patung merupakan hal yang urgen untuk dijadikan sebagai salah satu solusi dalam menangani permasalahan lingkungan hidup dengan memanfaatkan sampah. Melalui transformasi sampah menjadi elemen artistik dalam karya, kita dapat berkontribusi pada pengurangan polusi lingkungan (Rochbeind, 2022).

Perwujudan karya dilakukan dengan cara memotong, memipihkan dan membengkokkan benda. Kemudian dilakukan perakitan benda-benda tersebut dengan cara merakit dan menghubungkan sehingga benda saling melekat kuat dengan benda yang lain tanpa menggunakan bahan perekat apapun.

C. Proses Penciptaan

1. Alat dan Bahan

- a. Alat yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah tang dengan berbagai macam ukuran, kawat, palu, gunting dan kertas amplas.



Gambar 4
Hasil Karya
(Dokumen Pribadi, 2024)

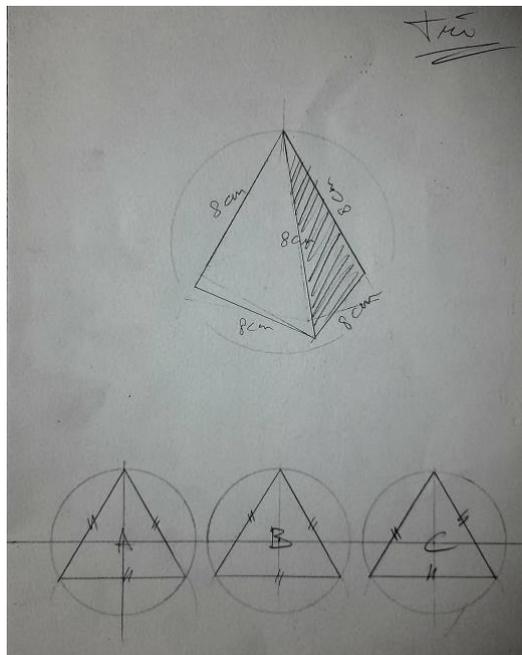
b. Semua bahan yang akan digunakan sebagai komponen dalam penciptaan karya berasal dari sampah yang sudah dipilah dan dibersihkan. Bahan dasar sampah didominasi oleh logam dan plastik yang berasal dari sampah benda pabrikan yang memiliki sifat geometris.



Gambar 5
Hasil Karya
(Dokumen Pribadi, 2024)

2. Perancangan

Sketsa rancangan dilakukan di atas kertas dengan pensil. Sketsa tersebut menggambarkan bentuk bangun dasar sebagai konstruksi utama yang selanjutnya akan diwujudkan dengan material sampah sebagai komponen penyusunnya. Ukuran karya juga disampaikan dengan jelas dalam rancangan,



Gambar 6
Rancangan Berupa Sketsa di Atas Kertas
(Dokumen pribadi 2024)

3. Perwujudan karya



Gambar 7
Proses Pembersihan Material
(Dokumen pribadi 2024)



Gambar 8
Proses Pemipihan Material
(Dokumen pribadi 2024)



Gambar 9
Proses Pematahan Material
(Dokumen pribadi 2024)



Gambar 10
Proses Pembengkokkan Material
(Dokumen pribadi 2024)

D. Simpulan

Mengolah benda-benda temuan atau sampah menjadi sebuah karya seni merupakan metode yang sangat mengasah kemampuan perupa dalam berimprovisasi. Menemukan kemungkinan pada setiap bentuk dari sampah untuk menjadi bentuk yang baru menimbulkan kesenangan tersendiri bagi pelaku seni assembling. Kepekaan dalam menemukan potensi baru dari setiap benda yang ditemukan akan semakin terasah apabila perupa intens dalam melakukan percobaan-percobaan dalam pengolahan

sampah, sehingga sampah apapun yang ditemukan akan dengan mudah dirubah menjaadi benda yang berguna dan memiliki nilai yang selalu baru.Seni mengolah sampah memiliki banyak keuntungan bagi pelakunya. Mendapatkan bahan-bahan yang sering di luar dugaan dapat mengasah kemampuan dalam berimprovisasi. Berkesenian dengan cara tersebut juga memiliki peran positif terhadap lingkungan melalui pemberdayaan sampah atau barang yang sudah tidak terpakai yang tidak jarang memberi kesan kumuh dan mengotori.

E. Kepustakaan

- Barrett, T. (2010). *Making Art: Form and Meaning*. McGraw-Hill.
- Bolt, B. (2010). ART BEYOND REPRESENTATION: The Performative Power of the Image. *Art beyond Representation: The Performative Power of the Image*, 1–209.
<https://doi.org/10.1093/aesthj/ayj028>
- Cholis, H. (2013). Studi Penciptaan Karya Seni Instalasi Berbasis Eksperimen Kreatif dengan Medium Gembreg. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 5(1).
- Dzul, W. (2021). *INSPIRASI MENGELOLA SAMPAH*. Guepedia.
- Feldman, E. B. (1967). *Art as Image and Idea*. Prentice-Hall.
- Irsan, D. R. R., Junaedi, D., & Morin, L. L. D. (2023). Kajian Eksplorasi Media Karya Fx Harsono. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, 9(2), 134–149.
- Marianto, M. D. (2017). Apa itu Seni? - Seni & Daya Hidup dalam Perspektif Quantum. *Seni & Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*, 1, i–40.
- Nurfadilah, A., Hakim, A. R., & Nurropidah, R. (2022). Systematic Literature Review: Pembelajaran Matematika pada Materi Luas dan Keliling Segitiga. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–13.
- Nurjanah, D. I., & Rizki, A. A. (2023). *Eksperimentasi Tekstur Cetak Kolase Sampah Anorganik dalam Penciptaan Karya Seni Grafis*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Oktavilia, S., Putri, P. I., Wahyuningrum, I. F. S., & Kistanti, N. R. (2024). *Potensi Ekonomi Sampah*. Penerbit NEM.
- Oosbree, R. Van. (2023). *Make Decor and More from the Junk Drawer*. Capstone Press.
- Pooler, R. (2013). *The Boundaries of Modern Art*. Arena Book.
- Purnomo, C. W. (2021). *Solusi Pengelolaan Sampah Kota*. Gajah Mada University Press.
- Purnomo, S., & Marutama, I. G. N. T. (2020). Pemanfaatan Media Plexiglas Sebagai Media Pada Karya Monoprint. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, 6(1), 22–27.
- Rochbeind, F. (2022). Penciptaan Karya Lukis Dengan Tema Perempuan Dalam Labirin Kordratinya Suatu Tinjauan Hermeneutik Jacques Derrida. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, 8(2), 104–112.
- Wakan, N. B. (2020). *On the Arts*. Shanti Art Publishing.
- Whiteley, G. (2010). *Junk, Art and the Politics of Trash*. I.B.Tauris.