

CHIMERICAL **(The Art of Assemblage)**

Oleh

Yusuf Ferdinan Yudhistira

Instansi: Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
ferdinanjudhistira@gmail.com

Abstract

The ability to 'associate' something with something else is a creativity that does not come immediately. This ability is a 'gift that is trained', then occupied by the author to create assemblage-art, Assemblage is a technique for collecting various kinds of media, then constructing and assembling it into a work of art. The gift (talent) has been trained since childhood, at that time the author realized his inability to have a variety of toys that children want in general, so the writer is 'forced' to create his own toys by assembling objects-found. The hobby of assembling objects-found lasts until adulthood, then developed by giving meaning and title to the series of works

The term Chimera was chosen by the author to represent the characteristics of his work both in the process of creation to the final result. Combining various types of living things as the theme of the form of works and combining various types of objects as a method in the process of creating works of art. Chimera is a popular term used to refer to something that is 'cross-linked', then an advanced term called chimerical is chosen, which means something that has the properties of combining.

Abstrak

Kemampuan 'menghubung-kaitkan' sesuatu dengan sesuatu yang lain merupakan sebuah kreativitas yang tidak datang begitu saja. Kemampuan tersebut merupakan 'anugerah yang dilatih', yang kemudian ditekuni penulis hingga terciptalah karya-karya assemblage-art, Assemblage merupakan sebuah teknik mengumpulkan berbagai macam media, kemudian mengkonstruksi dan merakitnya menjadi sebuah karya seni. Anugerah tersebut sudah dilatih sejak usia anak-anak di mana saat itu penulis menyadari ketidak mampuannya untuk memiliki berbagai macam mainan yang diinginkan anak-anak pada umumnya, sehingga 'terdesak' untuk menciptakan mainan sendiri dengan merakit benda-benda yang ditemukan. Kegemaran merakit benda temuan tersebut berlangsung hingga usia dewasa, yang kemudian dikembangkan dengan menambahkan sebuah muatan konsep atau pesan-pesan tertentu.

Istilah Chimera dipilih penulis untuk mewakili ciri khas kekaryaannya baik dalam proses penciptaan hingga hasil akhir. Menggabungkan berbagai jenis makhluk hidup sebagai tema dari wujud karya dan menggabung-gabungkan berbagai jenis benda temuan sebagai metode dalam proses penciptaan karya seni. Chimera merupakan istilah populer yang digunakan untuk menyebutkan sesuatu yang 'dikawin-silangkan', kemudian dipilihlah istilah lanjutan yaitu Chimerical yang berarti sesuatu yang memiliki sifat-sifat menggabung-gabungkan.

Kata kunci: *Assemblage, Chimerical dan benda temuan*

A. PENDAHULUAN

Merakit benda-benda temuan diartikan sebagai teknik pemecahan masalah dalam menciptakan karya seni. Bagi penulis, mengerjakan karya seni tidak harus bergantung pada alat dan bahan karena kreativitas bisa dimulai dengan merespon banyak hal atau benda yang 'tersedia' di sekitar. Kebergantungan terhadap alat dan bahan juga dapat membuat ide-ide kreatif yang bermunculan setiap waktu justru terduda untuk diwujudkan menjadi karya.

Betapa menyenangkan mengolah material tidak terpakai menjadi bentuk dan fungsi yang sama sekali berbeda dari sebelumnya. Setiap proses pengerjaannya menawarkan kejutan bentuk yang tidak terduga. Kemampuan merakit benda-benda temuan sudah diasah sejak usia anak-anak hingga saat ini, sehingga penulis memiliki kepekaan dalam mengamati benda yang ada disekitar, mencari-cari informasi dari objek tersebut, kemudian 'melihat kebolehdijadian' bentuk bila 'dikait-hubungkan' dengan bentuk lain.

B. IDE DASAR

Istilah Chimera dipilih penulis untuk mewakili ciri khas karyanya baik dalam proses penciptaan hingga hasil akhir. Menggabung-gabungkan berbagai jenis makhluk hidup sebagai tema dari wujud karya dan menggabung-gabungkan berbagai jenis benda temuan sebagai metode dalam proses penciptaan karya seni. Chimera merupakan istilah populer yang digunakan untuk menyebutkan sesuatu yang dikawin-silangkan, kemudian dipilihlah istilah lanjutan yaitu Chimerical yang berarti sesuatu yang memiliki sifat-sifat menggabung-gabungkan. Semakin banyak benda yang ditemukan maka akan semakin banyak pula kemungkinan bentuk-bentuk baru yang akan bermunculan. Hal tersebut dapat mengasah kemampuan dalam mengolah benda 'apapun' menjadi sebuah karya seni. Setiap benda yang ditemukan memiliki tantangan atau keunikannya masing-masing sehingga memperkaya kemampuan perupa untuk berimprovisasi

dalam mengolah komponen tersebut, karena semakin banyak benda yang dipelajari, semakin banyak media pilihan yang sesuai dengan gagasan ekspresif perupa. (Barreett, 2000)

Penulis selalu berantusias dalam mengamati, mencari keunikan dan mengubah benda-benda yang sudah tidak terpakai menjadi hal yang penuh makna, karena sesungguhnya, segala sesuatu selalu akan terlihat dan akan terasa lain mata-kala diamati seksama; karakternya akan menampak, makna-maknanya jadi bermunculan. (Marianto, 2019)

Mengupayakan atau mencari 'kebolehdijadian-bentuk' dari setiap benda yang ditemukan merupakan hal yang menantang dan sangat menyenangkan bagi perupa. Percobaan demi percobaan merakit atau menggabung-gabungkan benda temuan ditekuni untuk mendapatkan pengetahuan baru mengenai kebetukan. Penggabungan layak dicoba bahkan meskipun proses merancang tidak menjamin adanya hasil. (Bono, 2000), namun perupa akan selalu mendapatkan tabungan-visual dari setiap percobaan yang nantinya akan sangat berguna dalam mengatasi persoalan dalam berkarya seni.

C. BATASAN ISTILAH

Batasan istilah yang digunakan diambil dari beberapa literatur yang memuat pendapat para pakar dalam bidangnya terkait istilah dalam penulisan ini. Berikut adalah beberapa istilah yang perlu penulis jabarkan.

1. Chimera

Chimera adalah makhluk gabungan dengan penggambaran singa yang dari bahunya muncul kepala kambing, dengan ekor yang diubah menjadi seekor ular. (Werness, 2003) Dari mitos tersebut, Chimera menjadi istilah populer untuk menggambarkan kondisi penggabungan berbagai jenis makhluk hidup kedalam satu tubuh. Dalam literatur sains Chimera adalah sebuah organisme yang terdiri dari dua jenis sel yang berbeda genetik dari spesies yang sama atau berbeda. Chimera

adalah senyawa dari hewan yang berbeda atau konfigurasi tubuh manusia dan hewan. (Taupitz, 2009) Dan bila diterjemahkan dari bahasa Inggris dalam Oxford Online Dictionary, Chimera merupakan gagasan yang tidak masuk akal. Dan chimerical berarti sesuatu yang bersifat menggabungkan-gabungkan.

2. Assemblage

Assemblage merupakan proses merangkai objek-objek karya seni dengan sistem 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).

METODE PENCIPTAAN

Dengan menggunakan material benda-benda temuan sebagai komponen dalam menciptakan karya seni melalui teknik *Assemblage*. Dalam proses tersebut penulis menggunakan tiga metode, diantaranya sebagai berikut:

1. Metode Terstruktur
 - a. Merancang bentuk dengan membuat sketsa,
 - b. Mencari benda-benda yang memiliki bentuk sesuai dengan rancangan,
 - c. Merakit benda-benda menjadi bentuk yang sesuai dengan rancangan.
2. Metode Improvisasi
 - a. Mendapatkan benda temuan,
 - b. Melihat potensi atau kebolehjadian bentuk yang dimiliki benda-benda tersebut,
 - c. Merakit secara spontan.
3. Metode terstruktur dan improvisasi.
Penggabungan antara metode pertama dan ke-dua secara bergantian atau bolak-balik.

D. PROSES PERWUJUDAN

1. Persiapan.
Mempersiapkan alat dan bahan yang berasal dari benda-benda temuan. Pada

proyek ini, penulis hanya membatasi pemilihan benda berbahan dasar logam karena karakternya yang kuat baik secara visual maupun ketahanan material.



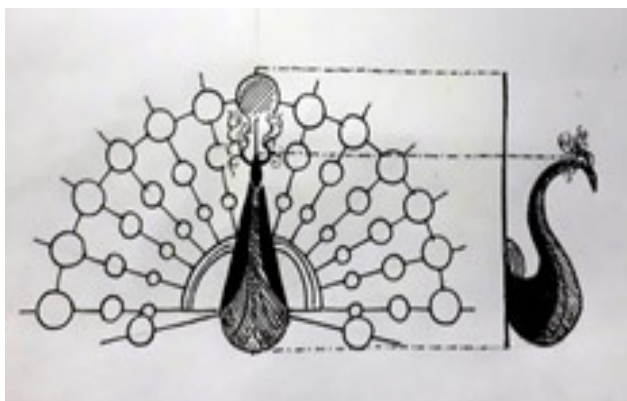
Gambar 1.
Mempersiapkan benda-benda temuan yang sudah dibersihkan sebelumnya.
Dokumen pribadi penulis, 2019.



Gambar 2.
Alat-alat yang digunakan dalam proses merakit benda-benda temuan.
Dokumen pribadi penulis, 2019.

2. Perancangan.

Dalam tahap ini perupa dapat membuat rancangan dengan sketsa sederhana atau hanya dibayangkan saja secara spontan yang kemudian langsung melakukan tahap perakitan.



Gambar 3.

Sketsa perancangan dapat dibuat sebelum atau sesudah menemukan benda-benda temuan. Dokumen pribadi penulis, 2019.

3. Perakitan (menghubung-kaitkan).

Dalam proses perakitan, perupa sama sekali tidak menggunakan bahan perekat seperti lem atau teknik patri dan lain-lain, melainkan hanya dengan cara membengkokkan, kemudian menumpang-tindihkan benda satu dengan benda yang lain agar dapat saling mengunci. Pada prinsipnya hamper sama seperti teknik menganyam, atau membuat benda-benda saling berkelindan.



Gambar 4.

Proses membengkokkan benda dan menumpang-tindihkan ke benda yang lain. Dokumen pribadi penulis, 2019.

E. WUJUD KARYA

Karya 1

Judul: "Tromonto Drago"

Ukuran: 41x19x26 (cm)

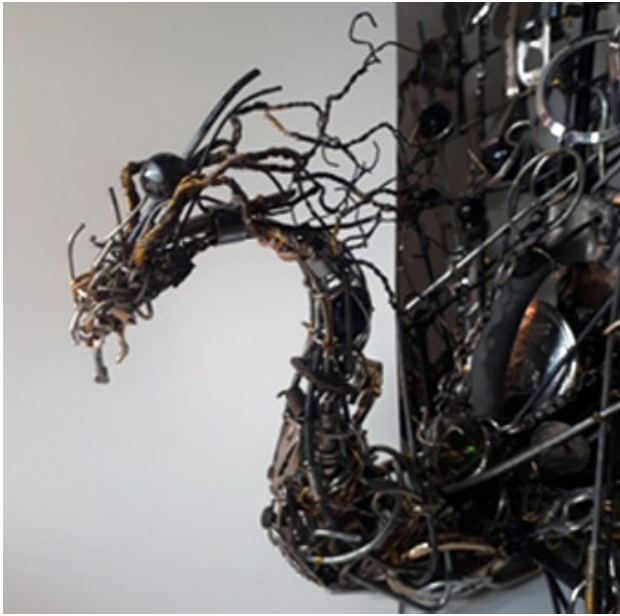
Media: Benda temuan (logam)

Tahun: 2019



Gambar 5.

Dokumen pribadi penulis, 2019.



Gambar 6. Detail karya Tromonto Drago, Dokumen Pribadi Penulis

Karya2
Judul: "Dragoose"
Ukuran: 20x16x15 (cm)
Media: Benda Temuan (logam)
Tahun: (2019)



Gambar 7.
Dokumen pribadi penulis, 2019.

Karya 3
Judul: "Mantfish"
Ukuran: 60x24x18 (cm)
Media: Benda Temuan (logam)
Tahun: (2018)



KESIMPULAN

Mengolah benda-benda temuan menjadi sebuah karya seni dengan cara merakit atau menghubungkan merupakan sebuah metode yang sangat mengasah kemampuan perupa untuk berimprovisasi. Berbagai macam kebolehdian bentuk dari setiap objek yang ditemukan selalu menyuguhkan tantangan yang membuat perupa mendapatkan kesenangan tersendiri. Kepekaan untuk memahami potensi dari setiap benda yang ditemukan berbanding lurus dengan ketekunan perupa dalam setiap proses merakit komponen tersebut. Semakin sering berlatih akan semakin mudah menemukan potensi dari setiap benda yang secara bersamaan juga meningkatkan kemampuan berimprovisasi.

Selain menawarkan tantangan tersendiri dalam prosesnya, assemblage-art yang penulis kerjakan juga merupakan karya 'ramah bumi' karena memanfaatkan benda-benda yang sudah tidak terpakai atau sudah tidak memiliki nilai fungsi, kemudian diangkat menjadi objek yang penuh makna.

Penulis akan terus mengembangkan teknik assemblage dalam menciptakan karya seni sehingga dalam penelitian selanjutnya

akan muncul banyak kemungkinan-kemungkinan baru yang lebih unik dan tidak terduga dengan format ukuran karya yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Barrett, Terry.(2010), *Making Art: Form and Meaning*, McGraw-Hill, New York.
- Bono, Edward de, (1999), *New Thinking for the New Milenium*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Feldman, Edmund Burke. (1967), *Art as Image and Idea*, The University of Georgia. Pentice-Hall, Englewood Cliffs, New Jersey.
- Marianto, M. Dwi, (2019), *Seni dan Daya Hidup Dalam Perspektif Quantum*. Scritto books & BP ISI Yogyakarta.
- Pooler, Richard. (2013), *The Bounderies of Modern Art*. Arena Books, Great Britanian and USA.
- Taupitz, Edmund Burke & Marion Weschka, (2009), *Chimbrids, Chimeras and Hybrids in Comparative European and International Research*. Springer Science and Busines Media.
- Werness, Hope B. (2013), *Encyclopedia of Animal Symbolism in Art*. The Continuum International Publishing Group Inc. NewYork.