

# Assemblage Art Pada Komunitas Invalid Urban Sebagai Metode Penciptaan Karya Berbasis Benda Temuan

Nandang Gumelar Wahyudi<sup>1</sup> Adinda Safrina<sup>2</sup> Rizki Lutfi Wiguna<sup>3</sup>

nandanggawe@gmail.com

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

## ABSTRAK

*Assemblage art* adalah istilah yang digunakan dalam karya seni rupa yang berasal dari teknik penggabungan berbagai objek temuan atau benda-benda bekas sehari-hari yang disusun dan dirakit hingga membentuk kesatuan karya seni. Istilah ini pertama kali muncul awal abad ke-20 dan sering dikaitkan dengan gerakan avant-garde seperti dalam seni Dada dan seni Konstruktivisme. Hal ini dianggap telah mempengaruhi perkembangan seni kontemporer dengan membawa pendekatan yang inovatif terhadap metode penciptaan, materialitas, dan makna objek. Salah satu komunitas seni yang menggunakan teknik *assemblage* sebagai metode utama penciptaan karyanya adalah komunitas Invalid Urban. Komunitas ini berdiri di Bandung sejak tahun 2000, hingga saat ini aktif mengedepankan proyek-proyek seni eksperimental berbasis benda-benda temuan yang dirakit secara artistik hingga menjadi kesatuan karya yang utuh dan menarik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode kualitatif dengan pendekatan Etnografi. Metode ini digunakan untuk memahami perilaku, kepercayaan, dan norma suatu kelompok sosial atau budaya. Metode ini melibatkan pengamatan partisipan, di mana peneliti secara langsung terlibat dalam kehidupan sehari-hari kelompok tersebut. Peneliti berupaya dapat menggali makna dan konsep-konsep yang mendasari *assemblage art* pada karya Invalid Urban yang dapat memberikan kontribusi keilmuan dalam dunia akademik dan hubungannya dengan perkembangan seni rupa kontemporer saat ini yang memuat isu-isu sosial, budaya, dan lingkungan yang relevan.

**Kata Kunci:** *assemblage art*; invalid urban; seni kontemporer; objek temuan

## PENDAHULUAN

*Assemblage art*, merupakan sebuah metode terkait teknik dalam penciptaan karya seni rupa yang melibatkan proses penggabungan beragam objek temuan (*found object*) atau barang jadi (*ready-made*), menjadi sebuah karya seni yang utuh dan unik. Dalam proses ini, seniman mengkonstruksi, merakit, atau mengkombinasikan elemen-elemen yang berbeda, terdiri dari beragam benda bekas yang umumnya diambil dari potongan atau sekumpulan benda sehari-hari hingga menjadi

suatu komposisi artistik yang memancarkan keunikan dan keindahan tersendiri. Teknik ini memungkinkan seniman untuk mengekspresikan kreativitasnya dengan cara yang tak biasa, menghasilkan komposisi karya-karya yang tak terduga dan memikat serta memperkaya dunia seni rupa dengan dimensi baru yang menarik untuk dieksplorasi.

*Assemblage* merupakan proses merangkai objek-objek dalam 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 transmutasi dari material, melainkan sebuah komposisi yang mengungkap kenyataan tentang material. (Feldman, 1967).

*Assemblage art*, yang muncul pada awal abad ke-20, terus berkembang seiring dengan perubahan zaman dan dinamika budaya. Penggunaan bahan-bahan yang ditemukan atau barang bekas menjadi salah satu ciri khas dalam seni *assemblage*. *Assemblage* memberikan kedalaman dan nuansa yang khas pada setiap karya yang dihasilkan. Penelitian tentang seni *assemblage* tidak hanya mencakup asal-usul dan perkembangannya, tetapi juga menelusuri pengaruhnya yang mendalam terhadap perkembangan seni modern dan kontemporer. Dengan menggali lebih dalam tentang teknik ini, diharapkan dapat memberikan pandangan baru tentang karya seni kontemporer terlebih tentang bagaimana seniman memanfaatkan objek-objek sehari-hari untuk menciptakan karya seni yang bermakna dan menginspirasi.

Di Indonesia salah satu contoh komunitas seni yang menggunakan teknik *assemblage* adalah Invalid Urban. Invalid Urban menggunakan *assemblage* sebagai salah satu sarana untuk mengekspresikan gagasan-gagasan dengan unik dan kreatif. Dengan menciptakan karya-karya yang inovatif dan menarik, melalui teknik *assemblage*, Invalid Urban menginspirasi dan memberikan makna baru di balik benda-benda temuan dan memberikannya nyawa kedua untuk dapat dinikmati dari sudut pandang seni.

Dengan demikian, penelitian tentang seni *assemblage* dan partisipasi komunitas seni dalam praktiknya tidak hanya penting untuk

memahami evolusi seni rupa modern dan kontemporer, tetapi juga memberikan inspirasi tentang bagaimana seni dapat menjadi alat untuk menginspirasi dan memaknai perubahan sosial dan budaya. Dengan mempertimbangkan pengaruhnya yang luas dan keunikan pendekatannya, seni *assemblage* terus menjadi area penelitian yang menarik dan relevan dalam konteks seni rupa kontemporer, membawa kita pada pemahaman yang lebih dalam tentang kreativitas manusia dan dinamika budaya dalam masyarakat yang terus berkembang.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan Etnografi yang digunakan untuk memahami perilaku, kepercayaan, dan norma suatu kelompok sosial atau budaya. Metode ini melibatkan pengamatan partisipan, di mana peneliti secara langsung terlibat dalam kehidupan sehari-hari kelompok tersebut dengan tujuan untuk memahami kehidupan sosial dari sudut pandang anggota kelompok. Penelitian ini dilakukan dalam konteks alami, dan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, catatan lapangan, serta pengumpulan dokumen atau artefak (Creswell, 2013: 90).

Peneliti akan berinteraksi langsung dengan kelompok Invalid Urban secara intens untuk memahami pola interaksi sosial dan simbol-simbol yang digunakan. Data dianalisis secara induktif, di mana tema dan pola muncul dari data lapangan, bukan dari hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya (Creswell, 2013: 91). Hasil penelitian biasanya disajikan dalam

bentuk deskripsi naratif yang kaya akan detail, menggambarkan kehidupan dan praktik kelompok yang diteliti.

Adapun tahapan metode yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tahap awal merupakan rancangan penelitian yang mencakup pemilihan topik penelitian, pengembangan pertanyaan penelitian, serta pemilihan metode dan teknik yang akan digunakan.
2. Studi literatur dengan melakukan kajian tentang teori dan penelitian terdahulu yang relevan dengan kelompok atau budaya yang akan diteliti, untuk memperkaya konteks dan pemahaman awal.
3. Perancangan Instrumen Penelitian berupa panduan wawancara atau observasi. Instrumen bersifat fleksibel untuk menyesuaikan dengan dinamika lapangan. Catatan lapangan (*field notes*) juga disiapkan sebagai alat dokumentasi.
4. Pengumpulan data lapangan menggunakan teknik kualitatif dengan melakukan pengamatan partisipan, wawancara mendalam, melakukan pencatatan terhadap temuan lapangan dan mengumpulkan dokumen, artefak dan data lainnya yang berhubungan dengan penelitian.
5. Analisa data dengan melakukan analisis induktif yakni Peneliti mengidentifikasi makna di balik tindakan, interaksi, dan simbol-simbol sosial dalam kelompok yang diteliti. di mana pola-pola, tema, atau konsep muncul dari data lapangan tanpa memaksakan teori atau hipotesis awal. Peneliti mengidentifikasi makna di balik

tindakan, interaksi, dan simbol-simbol sosial dalam kelompok yang diteliti.

6. Kesimpulan dan Implikasi: Akhirnya, peneliti menyimpulkan hasil penelitian dan mengeksplorasi implikasi dari temuan tersebut. Ini dapat melibatkan menjawab pertanyaan penelitian awal, menarik kesimpulan, dan menyajikan saran untuk penelitian lanjutan atau tindakan praktis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Assemblage Art Dalam Perkembangan Seni Rupa Kontemporer

Jejak awal yang bisa ditelusuri dari terbentuknya *assemblage art* dalam konteks seni modern bisa ditemukan pada karya Pablo Picasso berjudul *Still-Life with Chair Caning* (1912). Karya ini sering dianggap sebagai kolase pertama yang menjadi pendahulu *Assemblage* karena menggabungkan kain minyak dan seutas tali biasa ke dalam komposisi lukisannya. Sementara itu, perlu juga dicatat bahwa pada tahun 1911 para Futuris Italia telah menjelajahi *Assemblage*, menciptakan apa yang mereka sebut "*object sculpture*". Hal ini diungkapkan oleh sejarawan seni William C. Seitz, bahwa *Fusion of a Head and a Window*, yang menghadirkan jendela kayu dan pengikat dari karya Umberto Boccioni dibuat antara tahun 1911 – 1912, tahun dimana pembuatan kolase pertama Picasso dan Braque.

Pelopop Futurisme, Filippo Marinetti mencatat Boccioni menggunakan bahan yang sangat berbeda dalam hal bobot dan nilai sentuhan: besi, poselin, dan rambut wanita. Dalam *Technical Manifesto of Futurist Sculpture* (1912), Boccioni menganjurkan penyertaan bahan-bahan yang ditemukan

secara menakjubkan, dengan menulis, “bahkan dua puluh bahan berbeda dapat bersaing dalam satu karya untuk mempengaruhi efek plastis dari emosi. Karya-karya Futuris assemblage kemudian hilang dan dampaknya dibayangi karya Picasso dalam genre tersebut namun karyanya mempengaruhi Konstruktivisme Rusia, termasuk Vladimir Tatlin.

Pada tahun 1913, Apollinaire menerbitkan gambar beberapa konstruksi Picasso dalam jurnalnya *Les Soirees de Paris*. Sejarawan seni Jackie Heuman menulis bahwa karya-karya tersebut “menimbulkan keributan, kritik didasarkan pada hasil akhir yang acak-acakan, penggunaan bahan-bahan yang tidak terpuji, dan anggapan bahwa subjeknya tidak pantas. Tanggapan yang bermusuhan ini mungkin mengungkapkan perasaan bahwa karya seni pahat tersebut kanon yang ditumbangkan oleh budaya populer. Ketika ditanya apakah konstruksinya berupa patung atau lukisan, Picasso menjawab: “Sekarang kita terbebas dari Lukisan dan Patung, mereka sendiri sudah terbebas dari tirani genre yang bodoh. Itu bukan masalah satu atau yang lain”. Pengaburan genre ini menjadi hal mendasar dalam praktik dan teori assemblage.

Seperti yang dicatat oleh sejarawan seni William C. Seitz, *Assemblage* Dada berkembang setelah Perang Dunia I dan menolak struktur politik dan sosial tradisional sebagai absurditas yang menyebabkan perang, Dada menekankan pendekatan “anti-seni” atau anti-estetika terhadap seni. Dengan penuh semangat melakukan eksperimen, seniman seperti Hannah Höch, John Heartfield, dan Raoul Hausmann, mengubah kolase menjadi bentuk perintis *photomontage* dan *Assemblage*. Selain

itu, seniman seperti Max Ernst dan Hans Arp menggunakan ide-ide kebetulan dalam kolase dan assemblage mereka. Pada tahun 1918, Kurt Schwitters memulung bahan bekas dan sampah untuk dimasukkan ke dalam karya yang disebutnya Merz, sebuah istilah yang dia jelaskan sebagai kata yang tidak masuk akal dan berasal dari suku kata kedua dari kata perdagangan dalam bahasa Jerman “*kommerziell*”. Seperti yang dicatat lebih lanjut oleh Seitz, Schwitters “menempati posisi terhormat dalam sejarah assemblage, dialah yang menyusun konsep merangkul media yang mencakup lukisan, kolase, gumpalan patung.”

*Assemblage* Dada kemudian diadopsi oleh kaum Surealis untuk menciptakan objek-objek luar biasa. Man Ray, yang dikaitkan dengan kedua gerakan tersebut, menempelkan paku payung ke besi setrikaan untuk membuat *Cadeau* (gift) (1921), sedangkan *Object* karya Meret Oppenheim (1936) adalah cangkir teh, piring, dan sendok yang dibungkus dengan bulu. Memprovokasi realitas dan keinginan bawah sadar, Surrealist *Assemblage* menggemakan saran André Breton: “Baru-baru ini saya menyarankan bahwa sejauh mungkin seseorang harus membuat beberapa artikel yang hanya ditemui dalam mimpi.”

Dipengaruhi oleh Max Ernst tetapi menjauhkan diri dari ide-ide surealis alam bawah sadar, seniman Amerika Joseph Cornell memelopori *Assemblage* di Amerika Serikat dengan kotak bayangannya pada pertengahan tahun 1930-an. Digambarkan oleh kritikus seni Jonathan Jones sebagai “jenis seni baru”, kotak bayangan Cornell, yang terkenal dengan penjajaran objek yang menggugah, memiliki dampak yang besar pada beragam

seniman berikutnya, termasuk Arman yang menggunakan kotak pajangan kaca dan kubus untuk karyanya. akumulasi detritus dan Betye Saar yang mengadopsi kotak bayangan untuk kritik sosial dan politik.

Pada tahun 1950-an, *Assemblage* tumbuh dewasa, potensinya dikembangkan sepenuhnya oleh seniman-seniman internasional terkemuka di sejumlah gerakan. Neo-Dada, Arte Povera, Nouveau Réalisme, dan Pop Art sepenuhnya memanfaatkan potensi artistik dari *Assemblage*, memperluas skala, ambisi, dan pendekatannya. Neo-Dadaist Robert Rauschenberg menciptakan *Assemblage* yang disebutnya “*combines*”, sementara Arman dalam gerakan Nouveau Réalisme memelopori apa yang disebutnya “*accumulations*”, kumpulan objek yang diperluas menjadi Seni Instalasi dan Seni Publik. Jean Tinguely menciptakan kumpulan mekanis bermotor yang memelopori Seni Kinetik. Pada saat yang sama, seniman yang tidak terlalu terkait dengan gerakan tertentu juga memelopori pendekatan baru, seperti yang terlihat pada kumpulan patung kayu Louise Nevelson. Pada tahun 1961, Museum of Modern Art di New York mengadakan pameran bertajuk *The Art of Assemblage*, yang dikurasi oleh William Seitz, dan seperti yang ditulis oleh kritikus seni Alexander Glover, “Ini akan terus menjadikan seni *Assemblage* sebagai fenomena global dan salah satu yang dimanjakan oleh artis-artis terkenal.”

Chilvers dan Graves-Smitha (1998) dalam *Dictionary of Modern and Contemporary Art*, memberi paparan yang didasarkan pada responnya terkait satu pameran pertama tentang *Assemblage Art* yang diselenggarakan oleh MOMA Gallery di New York pada tahun 1961.

*Assemblage* adalah istilah yang menggambarkan karya seni yang terbuat dari pecahan bahan alami atau bahan yang sudah dibentuk sebelumnya, seperti puing-puing rumah tangga. Istilah ini diciptakan pada tahun 1953 oleh Jean Dubuffet, yang pertama kali menerapkannya pada beberapa karya dua dimensi miliknya (*‘assemblages d’empreintes’*) yang dibuat dengan memotong dan menempelkan lembaran kertas; ini telah dilihat sebagai perpanjangan dari kolase dalam Kubisme. Namun, Dubuffet segera memperluas arti kata *‘assemblage’* menjadi mencakup patung-patung kecil yang dibuatnya dari bahan-bahan seperti spons dan potongan kayu. Selanjutnya, beberapa kritikus berpendapat bahwa istilah tersebut seharusnya hanya diterapkan pada materi tiga dimensi yang ditemukan dan bukan pada kolase, tetapi istilah ini biasanya tidak digunakan dengan tepat dan telah digunakan untuk mencakup fotomontase di satu sisi dan lingkungan dalam ruangan di sisi lain. Allan Kaprow dalam buku *Assemblage, Environments & Happenings* (1966) berusaha memperjelas terminologi tersebut, namun penggunaan yang tidak jelas terus berlanjut.

Dalam pengertiannya yang lebih luas, *assemblage* berakar pada eksperimen pahatannya Picasso, dan dalam Dada (khususnya karya Schwitters), serta dalam Surrealisme (banyak eksponennya membuat objek dari berbagai bahan), namun baru pada tahun 1950-an gaya untuk karya semacam ini dimulai. Istilah ini sendiri mendapat perhatian luas dengan diadakannya pameran bertajuk *‘The Art of Assemblage’* di Museum of Modern Art, New York, pada tahun 1961. Pameran tersebut meliputi barang jadi (*readymade*) oleh Marcel Duchamp, konstruksi kotak oleh Joseph



Cornell, 'memecat gambar oleh Burri, badan mobil yang dikompres oleh César, Tableaux oleh Kienholz, kolase oleh berbagai seniman, patung oleh Nevelson dan Tinguely, dan masih banyak lagi. Dalam pengantar katalog, penyelenggara pameran, William C. Seitz, mendeskripsikan *assemblage* sebagai wadah yang tepat untuk mengungkapkan kekecewaan terhadap idiom internasional yang cenderung menjadi abstraksi yang diartikulasikan secara longgar, dan nilai-nilai sosial yang tercermin dalam situasi ini. Selama tahun 1960-an, *assemblage* ini banyak digunakan oleh seniman pop dan terus menjadi teknik yang disukai banyak seniman.

Sejarawan seni Amerika, Hal Foster menggunakan ungkapan '*neo-avant-garde*' untuk menggambarkan karya seniman Amerika dan Eropa tertentu pada tahun 1950 dan 1960an yang menampilkan kembali perangkat *avant-garde* seperti kolase dan *assemblage*. Istilah '*post-avant-garde*' juga kadang digunakan untuk membedakan seni yang lebih baru dari sejarah *avant-garde* pada awal abad ke-20.

### **Assemblage Art Sebagai Metode Penciptaan Karya-karya Invalid Urban**

Komunitas Invalid Urban didirikan pada tahun 2000 di lingkungan seni pertunjukan STSI Bandung (kini ISBI Bandung). Pada awal terbentuknya, komunitas ini dikenal dengan nama Seni Rupa Bermain, yang merefleksikan fokus mereka pada eksplorasi seni rupa yang rekreatif dan inovatif dalam konteks seni yang membawa semangat bermain tanpa batas. Anggota dari komunitas ini pada awalnya adalah sekelompok mahasiswa Seni Rupa STSI Bandung yang baru berdiri di tengah-tengah institusi seni pertunjukan, namun pada perkembangan

selanjutnya terbuka pada siapapun yang memiliki minat pada eksplorasi seni dengan banyak kemungkinan bahasa ungkapannya. Seni pertunjukan turut memberi pengaruh dalam perkembangannya; konsep ruang-waktu (*setting*), benda-benda (*object - property*), bunyi-bunyian (*sound*) dan cahaya (*lighting*), bahkan tubuh sering kali hadir menjadi bagian dari pernyataan ekspresi artistiknya.

Pada tahun 2002, komunitas ini memutuskan untuk mengganti namanya menjadi Invalid Urban. Perubahan nama ini mencerminkan evolusi dan pertumbuhan dari visi komunitas, serta memperluas cakupan identitas mereka. Nama Invalid Urban digunakan sebagai payung bagi semua tema karya seni yang dihasilkannya yang mengangkat isu-isu mutakhir dari fenomena perkotaan (urban). Bagi Invalid Urban, kota adalah studio bersama, inspirasi dan energi yang sekaligus memberikan ruang bagi mereka untuk berekspresi dalam berbagai bentuk seni secara bersama-sama atau ensemble. *Visual art ensemble* ditambahkan di belakang nama Invalid Urban sebagai penegasan dari operasi seninya yang bersifat komunal atau kelompok. Hal ini diambil dari spirit kesenian dalam seni pertunjukan yang bersifat *ensemble*, yang berarti kolektif, bersama-sama atau gotong royong. Spirit ini, selain sebagai cara untuk mengusung kembali nilai dari kearifan lokal tradisi yang berlawanan dari sifat seni rupa modern yang cenderung individual, juga merupakan refleksi kritis pada perubahan lingkungan yang sejalan dengan prinsip dari semangat yang dibawa *assemblage art*, sebuah kumpulan dari berbagai-bagai, secara bersama mewujudkan sesuatu.

Praktik *assemblage* dalam seni rupa

Invalid Urban yang dibentuk secara komunal ini terkorelasi secara prinsip dengan pandangan filosofis Manuel Delanda dalam *Assemblage theory* (2016) yang menjadi dasar teoritis bagi kajian sosial dan budaya dalam masyarakat kontemporer. *Assemblage* - dari bahasa Prancis: *agencement*, “a collection of things which have been gathered together or assembled”, adalah pendekatan filosofis untuk mempelajari agensi dari keragaman ontologis, yang berarti kembali mendistribusikan kapasitas untuk bertindak dari seorang individu ke jaringan sosio-material dari orang, benda, dan narasi. *Assemblage theory* atau *assemblage thinking*, dalam pendekatan filosofis ini membingkai kompleksitas sosial melalui fluiditas, kemampuan pertukaran, dan konektivitasnya. Tesis utamanya adalah bahwa masyarakat tidak bertindak secara dominan berdasarkan hak pilihan pribadi; sebaliknya, tindakan manusia memerlukan saling ketergantungan material dan jaringan perangkat diskursif yang tersebar di seluruh infrastruktur hukum, geografis, budaya, atau ekonomi. (Delanda, 2016)

Sejak perubahan nama tersebut, komunitas Invalid Urban telah menghasilkan berbagai karya seni yang menyoroti dinamika sosial dan budaya perkotaan. Karya-karya mereka tidak hanya memperkaya lanskap seni kontemporer di Indonesia tetapi juga menawarkan perspektif baru mengenai pemaknaan kehidupan urban. Melalui berbagai proyek dan kolaborasi, komunitas ini terus berinovasi dan berkontribusi pada perkembangan seni rupa di Indonesia.

Dalam proses pengkaryaan, Invalid Urban banyak menyoroti tema-tema fenomena perkotaan yang memuat sisi kompleksitas masyarakat urban. Dilihat dari sejumlah karya

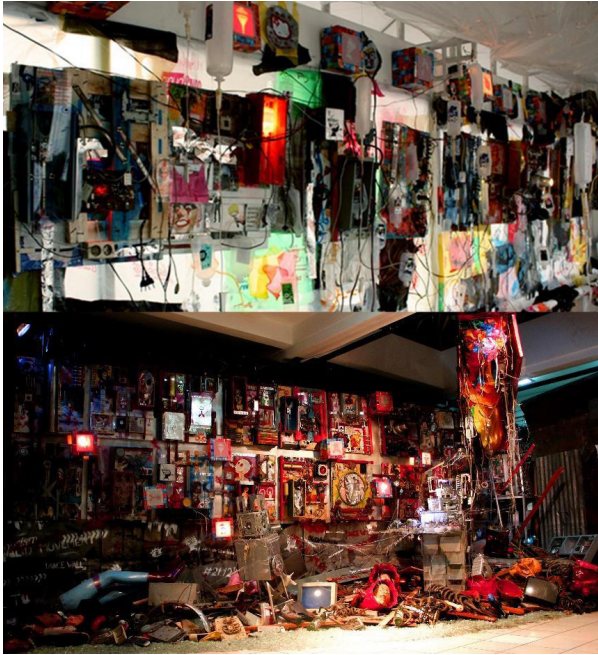


**Gambar 1: Disorder Beauty, 2007**

Sumber: Dokumentasi Invalid Urban

yang telah dihasilkannya membuktikan cakupan keragaman pada jenis dan bentuk seni yang luas serta berusaha melampaui batas-batasnya. Pada jejak karya di masa awal terbentuknya terlihat satu kecenderungan pada *performance art* atau jenis seni peristiwa (*happening art*) yang melibatkan tubuh hadir secara langsung dalam karya-karyanya yang berpijak pada kolase peristiwa sebagai konsep dasarnya (2000-2005).

Episode selanjutnya terutama pada karya *Disorder Beauty* yang dipamerkan di CCF Bandung 2007, gagasan assemblage mengemuka dengan sangat kuat hingga membentuk instalasi ruang yang hiruk-pikuk, dibanjiri oleh sejumlah komposisi dari benda-benda sehari-hari (seperti tempat tidur, sofa, cangkul, televisi, radio, box telepon umum, perangkat tikus, drum minyak, katel, tutup panci, knalpot, gulungan kabel-kabel, limbah industri, panel-panel kayu, pagar besi, dll.) yang telah mengalami mutasi sedemikian rupa dan bertransformasi menjadi karya seni yang meruang hingga mengepung



**Gambar 2: Invalid Urban by Invalid Urban (atas), Overload Celebration (bawah), 2017**  
Sumber: Dokumentasi Invalid Urban

pengunjung pameran. Di akhir pameran, pada ruang yang berbentuk auditorium di mana salah satu sisinya terdapat sebuah panggung, seluruh karya yang telah terdisplay dengan sangat rinci itu kemudian dibongkar, dipasang ulang ke atas panggung, didisplay ulang hingga membentuk sebuah skenografi artistik bagi ruang pertunjukan yang menyerupai sebuah laboratorium atau ruang operasi. Dan pada akhir pameran itu, memang disuguhkan sebuah *performance art* yang mengangkat isu *posthuman*.

Melalui wawancara dan pemeriksaan kembali pada proses dan presentasi karyanya, tampaknya pada *Disorder Beauty* ini lah merupakan titik balik paling signifikan yang mempraktekan metode *assemblage* dengan begitu optimal. Dari sini kemudian bisa terbaca dasar konsepsi dari pemanfaatan benda-benda temuan dan barang jadi yang menopang metode *assemblage* sebagai sebuah gagasan



**Gambar 3: Happy Balangsaks, 2017**  
Sumber: Dokumentasi Invalid Urban

yang relevan dalam karya-karya selanjutnya, terutama pada *Invalid Urban by Invalid Urban* yang dipresentasikan di Jakarta Biennale ke-14 yang mengusung tema *Maximum city* (Galeri Nasional, 2011), yang kemudian berlanjut di IFI Bandung dengan mengubah judul menjadi *Overload Celebration* dan karya monumentalnya pada *Happy Balangsaks* yang disponsori *Bbuzzartshow* Taiwan (Museum Fatahilah, 2017), serta *Happy Balangsaks #2* dalam Festival Seni Bandung 1 di Imah Budaya Cigondewah milik seniman Tisna Sanjaya.

Adapun metode *assemblage* yang digunakan Invalid Urban dalam proses pengkaryaan memiliki kekhasannya sendiri, dipengaruhi oleh sistem kerja *ensemble* yang membawa semangat kebersamaan dan gotong royong, yaitu penggabungan dari metode *brainstorming*, serta penggabungan metode terstruktur dan improvisasi, yakni:

#### 1). Brainstorming

*Brainstorming* merupakan cara paling awal sebagai model dialogis antar anggota komunitas untuk mengungkapkan berbagai gagasan atau ide yang akan menjadi bahan pada proses berkarya. *Brainstorming* ini adalah pembicaraan atau diskusi santai yang menyoroti sejumlah topik atau isu-isu tentang apa pun yang



tengah menjadi fenomena. Satu anggota yang mengungkapkan pikiran atau pandangannya akan ditanggapi oleh anggota yang lain. Bahkan sangat mungkin hadirnya sejumlah persilangan tema yang berbeda saling tumpang tindih, berseliweran dalam perbincangan di tahap awal. Akhir dari proses dialogis ini akan menemukan fokus tema dan sejumlah catatan yang menjadi dasar konsep karya di tahap awal serta pengumpulan data-data yang dibutuhkan.

## 2). Membuat sketsa, merencanakan bentuk

Hasil dari *brainstorming* akan mengarah pada proses pembuatan sketsa yang dibuat oleh masing-masing anggota. Dalam pembuatan sketsa, Invalid urban tidak hanya menggambarkan ide-ide juga merencanakan tata letak dan komposisi secara lebih rinci. Sketsa memberikan pandangan awal tentang bagaimana objek-objek yang beragam akan disusun dan digabungkan secara harmonis, memungkinkan seniman untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan sebelum memasuki tahap produksi yang lebih lanjut. Dengan demikian, sketsa menjadi landasan yang penting dalam memandu perjalanan kreatif dan menjamin konsistensi serta kesinambungan dalam eksekusi karya seni sekalipun selalu tersedia ruang kemungkinan lain yang dibiarkan terbuka bagi proses improvisasi pada saat perwujudan karya berlangsung. Sketsa-sketsa ini kemudian didiskusikan ulang, di pilih satu atau digabungkan hingga membentuk sketsa rancangan baru yang disepakati.

## 3). Mencari benda-benda, mengumpulkan dan mengelompokkannya

Proses selanjutnya adalah mencari benda-benda yang dapat diaplikasikan pada rancangan karya. Benda-benda yang digunakan merupakan

benda temuan yang terdiri dari berbagai potongan, serpihan barang-barang bekas yang ada di sekitar atau sengaja mencari ke rumah-rumah penduduk, tempat-tempat pembuangan sampah atau penampung barang rongsokan. Kemudian dapat dimanfaatkan kembali untuk dijadikan sebuah karya dengan tetap memperhatikan jenis material yang digunakan. Kadangkala proses memungut benda temuan dilakukan dalam keseharian anggota komunitas untuk kemudian dikumpulkan dengan asumsi suatu saat akan digunakan atau bahkan memunculkan ide-ide tak terduga.

## 4). Menyusun, menggabungkan, merakit benda-benda

Setelah menemukan benda-benda yang sesuai, langkah selanjutnya adalah menyusun, menggabungkan dan merakitnya sesuai dengan sketsa yang disepakati sebelumnya. Proses ini berlangsung cukup lama, membutuhkan kehati-hatian dan kecermatan agar hasil akhirnya dapat mencerminkan visi artistik yang diinginkan. Seringkali terjadi proses bongkar pasang dari sejumlah benda yang telah disusun, digabungkan dan dirakit kembali. Dan tentu saja proses improvisasi akan muncul secara alamiah, penambahan – pengurangan, atau pemolesan permukaan, penguatan struktur dan penyesuaian bentuk dan komposisi kerap terjadi secara berulang sampai menemukan bentuk yang diinginkan dan disepakati bersama.

## 5). Display, improvisasi dan *Finishing*

Proses perwujudan karya-karya Invalid Urban tidak seluruhnya selesai di studio atau bengkel komunitas. Pada beberapa kasus, umumnya assemblage yang kemudian membentuk ruang yang instalatif, hasil akhirnya baru tampak menjadi satu komposisi

yang utuh sebagai sebuah karya seringkali terjadi di ruang pameran saat display karya. Proses display adalah proses penggabungan dan perakitan dari beberapa elemen karya, bisa berupa modul atau panel perbagian karya yang dibuat di studio. Pada saat perakitan untuk membentuk komposisi karya yang utuh, mesti beradaptasi dengan ruang yang tersedia seringkali membutuhkan sentuhan improvisasi untuk mencapai visi artistik yang diinginkan bersama. Improvisasi saat display setidaknya terkait tiga hal, keterampilan teknis pada pemasangan, kehadiran benda-benda baru baik sebagai aksen maupun penguatan komposisi, dan sentuhan akhir (*finishing touch*), penyempurnaan detail yang membutuhkan kepekaan visual secara menyeluruh.

Sebagai catatan, bahwa alur proses penciptaan di atas tidak selamanya beroperasi secara urut/ linear. Kemungkinan lompatan proses, putar balik, ulang-alik arah proses kerap kali terjadi yang justru selalu terbuka demi kehadiran kejutan-kejutan gagasan, konsep dan bentuk-bentuk yang menarik dan tak terduga.

Keseluruhan proses ini mencerminkan pendekatan yang tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada dinamika kreatif yang terjadi sepanjang perjalanan penciptaannya. Dengan melibatkan metode *brainstorming*, pembuatan sketsa, pengumpulan benda, perakitan, hingga improvisasi saat display, karya menjadi kaya akan makna, berlapis sudut pandang dan pertukaran pengalaman, hingga membuka ruang untuk penafsiran yang beragam. Pendekatan ini menekankan pentingnya fleksibilitas, fluiditas dan keterbukaan dalam praktik artistik, di mana setiap tahap selalu

berpotensi untuk menghadirkan inovasi dan ekspresi yang tak terduga.

### **Karakteristik Assemblage pada Karya Invalid Urban**

Beberapa temuan yang menjadi catatan khusus dalam praktik seni assemblage pada karya Invalid Urban adalah sebagai berikut:

#### **1) Benda Temuan.**

Assemblage adalah bentuk seni yang sering mencakup penggunaan objek-objek yang ditemukan (*found object*) sebagai bahan dasar karya. Seniman memilih objek dari kehidupan sehari-hari, benda-benda yang lebih tidak lazim seperti peralatan rusak, bagian mesin, atau bahkan unsur-unsur alam seperti kerang dan kayu. Penggunaan barang-barang yang ditemukan ini memberikan karya seni kualitas yang unik karena setiap objek membawa sejarah dan identitas tersendiri.

#### **2) Ragam eksplorasi teknik.**

Seni assemblage tidak terbatas pada satu teknik tunggal. Sebaliknya, seniman menggunakan berbagai cara untuk merangkai dan menyusun objek-objek temuan mereka. Teknik seperti pengelasan, perekat, pemakuan, atau pengikatan sering digunakan untuk menghubungkan berbagai elemen ke dalam satu kesatuan yang harmonis. Dalam proses ini, seniman merespons bentuk, tekstur, dan karakteristik objek yang ditemukan. Penggunaan teknik ini memungkinkan adanya kebebasan eksperimen, di mana seniman dapat bereksperimen dengan bagaimana benda-benda saling berinteraksi dalam ruang tiga dimensi. Ketidakpastian dan kebetulan seringkali menjadi bagian integral dari proses kreatif ini, yang mencerminkan sifat spontanitas dalam

karya seni assemblage

### 3) Bentuk dan komposisi yang dinamis.

Pemanfaatan benda-benda temuan dan penggabungan berbagai elemen visual dari barang jadi sebagai bagian utama dari proses kekaryaannya memberi dampak pada kemungkinan hadirnya bentuk-bentuk yang tak terduga dan mengejutkan. Hal ini berlanjut pada terciptanya serangkaian komposisi yang rumit dan dinamis.

### 4) Transformasi dan inovasi

Melalui penggabungan bahan-bahan yang sudah ada, assemblage menciptakan sesuatu yang baru dan unik. Transformasi bentuk maupun maknanya dapat mewakili ide inovasi, pembaruan, atau perubahan, memberikan kesan bahwa keindahan atau makna baru dapat ditemukan dalam hal-hal yang sudah ada namun nilainya bisa berubah.

### 5) Pengaburan batasan dan kompleksitas makna.

Sejak awal, Assemblage mengaburkan batas antara seni dan realitas kehidupan sehari-hari dan secara eksplisit menantang pemisahan genre secara tradisional. Salah satu ciri khas dari seni assemblage adalah penggunaan bahan-bahan temuan non seni yang memiliki sejarah dan asosiasi yang telah ada sebelumnya. Objek-objek yang ditemukan ini membawa serta makna mereka ke dalam karya seni, yang sering kali menanamkan rasa nostalgia atau referensi budaya. Seni assemblage adalah bentuk ekspresi artistik yang kaya akan makna, teknik, dan materi. Setiap karya assemblage merupakan perpaduan antara kreativitas, eksperimen, dan penggunaan kembali objek-objek yang memiliki sejarah mereka sendiri, yang pada gilirannya menambah kedalaman dan kompleksitas pada karya seni tersebut.

### 6) Simbolisme, narasi dan representasi

Karya seni assemblage tidak hanya merupakan penggabungan objek-objek fisik tetapi juga mengandung makna simbolis dan naratif yang mendalam. Pemilihan dan penataan objek temuan sering kali dirancang untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu, baik yang bersifat personal, sosial, atau politik. Objek-objek yang digunakan dalam assemblage sering kali memiliki asosiasi budaya atau sejarah yang kuat, yang kemudian diolah oleh seniman untuk membangkitkan tema-tema emosional atau intelektual dalam karya mereka. Karya assemblage dapat membangkitkan rasa nostalgia, mengomentari konsumerisme, atau mengekspresikan kritik sosial tertentu. Penggunaan bahan atau objek tertentu dalam assemblage dapat membawa makna simbolis, merangkai sebuah narasi dan merepresentasikan konsep-konsep tertentu. Seniman dapat memilih objek-objek dengan simbolisme khusus untuk menyampaikan pesan atau menciptakan representasi visual yang kuat.

## PENUTUP

Komunitas Invalid Urban merupakan sebuah entitas seni yang berkembang sejak didirikannya pada tahun 2000 di Bandung. Evolusi dari nama awal mereka, Seni Rupa Bermain, menjadi INVALID URBAN *Visual art ensemble* mencerminkan transformasi yang signifikan dalam identitas dan cakupan jenis karyanya, sekaligus menjadi prinsip dari modus operasi penciptaan seninya yang bersifat *ensemble*. Komunitas ini telah berhasil menghasilkan berbagai karya seni yang menggambarkan dinamika sosial, budaya, dan

perkotaan, serta memberikan kontribusi yang berarti bagi perkembangan seni kontemporer di kota Bandung.

Metode yang mereka gunakan dalam proses kreatif, seperti brainstorming atau diskusi, merancang bentuk dengan membuat sketsa, mencari benda-benda yang sesuai dengan rancangan, dan merakit benda-benda tersebut, hingga display pada sebuah ruang pameran menunjukkan pendekatan yang terstruktur dan terencana dalam penciptaan karya seni, sekalipun tetap menyediakan ruang terbuka bagi sejumlah kemungkinan lain dalam bentuk metode improvisasi. Dengan demikian, Invalid Urban tidak hanya menjadi sebuah komunitas seni yang produktif, tetapi juga menjadi agen perubahan dalam memberikan perspektif baru terhadap dinamika dan kompleksitas kehidupan urban melalui karya seni.

Karya-karya Invalid Urban yang melampaui batas-batas seni, menyentuh keragaman jenis/genre seni (*performance art, installation art, kinetic art, sound art, street art/ public art, environmental art, dll.*), merupakan adaptasi dan pengembangan dari metode *assemblage art* dalam seni rupa yang dalam operasi perwujudannya yang bersifat *ensemble* secara tidak langsung bertaut dengan dasar filosofis dari *assemblage theory* di ranah sosio-budaya kontemporer. *Assemblage* sebagai metode penciptaan karya yang memanfaatkan benda-benda temuan, memberi jalan pada kreativitas yang tak terbatas dalam merespons isu-isu dan fenomena masyarakat perkotaan. Dengan terus berinovasi dan mengeksplorasi konsep-konsep baru, Invalid Urban telah berhasil menarik perhatian dan menginspirasi banyak kalangan, baik dalam maupun luar dunia seni.

Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa komunitas INVALID URBAN *Visual art ensemble* yang secara konsisten menerapkan metode *assemblage* dalam karya-karyanya, bukan hanya sebuah wadah bagi para seniman untuk berkarya, tetapi juga merupakan representasi dari keberagaman, inovasi, dan kontribusi seni dalam merespons tantangan zaman yang terus berkembang. Semangat eksplorasi dan kolaborasi yang menjadi ciri khas Invalid Urban diharapkan akan terus menginspirasi generasi mendatang dalam berkarya serta berkontribusi pada dunia seni dan kehidupan.

\*\*\*

#### DAFTAR PUSTAKA

- Boccioni, U. (1912). *Technical Manifesto of Futurist Sculpture*. Dalam A. Apollonio (Ed.), *Futurist Manifestos* (pp. 62-70). London: Thames & Hudson.
- Breton, A. (1924). *Manifesto of Surrealism*. Paris: Éditions du Sagittaire
- Chilvers, I., & Glaves-Smith, J. (1998). *Dictionary of Modern and Contemporary Art*. Oxford University Press.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (3rd ed.). SAGE Publications.
- DeLanda, Manuel. (2016). *Assemblage Theory*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Feldman, Edmund Burke. (1967), *Art as Image and Idea*, The University of Georgia.
- Kaprow, A. (1966). *Assemblage, Environments & Happenings*. New York: H.N. Abrams.



- Pooler, Richard. (2013), *The Bounderies of Modern Art*. Great Britanian and USA.: Arena Books
- Seitz, William Chapin, (1961), *The Art of Assemblage*, New York: The Museum of Modern Art