

MOBILE ART LABORATORY RUANG KOLABORASI SENI RUPA PERTUNJUKAN BERBASIS MASYARAKAT

I Wayan Sujana¹

Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar

ABSTRACT

Mobile Art Lab, an alternative space for community-based performance art, is an art creation for transferring the methods and art practices of artists in society through experience. This study focused on the importance of creating a Mobile Art Lab, the form and processes of the Mobile Art Lab as an alternative education-based space that can facilitate the exclusivity of community-based contemporary performing arts in Bali, and the cultural benefits of the Mobile Art Lab as an approach to contemporary performing arts in local, national, and international communities.

This study was a qualitative interpretation study designed for the research of art creation with a participatory approach. This study was conducted based on the one-dimensional society art theory of J. J. Hogman, actor network theory (ANT), and nonformal education theory of Conscientizacao. Data were collected through observation, interviews, and literature study. The interactive analysis model was used in presenting the data and analyses; data were presented formally and informally.

This study revealed differences in the forms of bamboo art installations in each area and community. The historical trajectories of the appearance, movements, and sound produced in their art showed the uniqueness of each community space and time. Produced four design concepts and six implementations of Mobile Art Laboratory (trajectory), namely: the Sawe Negare design concept; the design concept in front of the Buleleng Disbud office; design concept in Klungkung Public Square; design concept in front of the Lata Mahosadhi Pusdok, trajectory at ARMA Pengosekan Ubud; trajectory at Art Bali Nusa Dua; trajectory at Titik Dua Mas Ubud; trajectory in Jatijagat Poetry Village; trajectory at Santrian Gallery Sanur; and trajectories at Komaneka Gallery.

Mobile Art Lab is an approach that can facilitate people becoming involved in art activities, inspire critical appreciation of the art of individual artists, and allow individuals to collaborate with artists in creating in the form of visual arts, sound, and each area's unique historical trajectory of events. Most people need experience and knowledge of art for self-actualization and practical independence in their lives, and the Mobile Art Lab is one approach to actualizing this in the wider community.

Keywords: Mobile, Art, Lab, an alternative space, Performance art, Community-based.

ABSTRAK

Mobile Art Laboratory: Ruang Alternatif Olah Seni Rupa Pertunjukan Berbasis Masyarakat adalah penciptaan seni bertujuan untuk transfer metode dan praktik seni seniman ke tengah-tengah masyarakat, sehingga terjadi transfer pengalaman dan pengetahuan. Permasalahan yang dirumuskan pada penelitian ini adalah *Mobile Art Laboratory* penting diciptakan, bentuk dan proses *Mobile Art Laboratory* sebagai ruang alternatif berbasis edukasi yang dapat menjawab eksklusivitas seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat di Bali, kebermanfaatannya dari kebudayaan *Mobile Art Laboratory* sebagai pendekatan seni rupa pertunjukan kontemporer pada masyarakat lokal, nasional, dan internasional.

Penelitian ini dijabarkan dengan interpretasi kualitatif dirancang sebagai penelitian penciptaan seni dengan pendekatan partisipatori. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori seni dalam masyarakat satu dimensi, teori seni J.J Hogman, teori ANT (*Actor Network Theory*), dan teori pendidikan Non-Formal Conscientizacao. Pengumpulan data melalui observasi partisipatori, wawancara, dan studi kepustakaan. Model analisis interaktif digunakan dalam penyajian data dan penyajian hasil analisis, data disajikan secara formal dan informal.

Hasil penelitian menunjukkan variabel wujud karya instalasi bambu berbeda di setiap tempat. Trajektori rupa, gerak, suara menunjukkan hasil unik sesuai dengan komunitas, ruang, dan waktu. Menghasilkan empat konsep disaen dan enam implementasi *Mobile Art Laboratory* (trajektori) yakni: konsep desain Sawe Negare; konsep desain di depan kantor Disbud Buleleng; konsep disaen di Lapangan Umum Klungkung; konsep disaen di Depan Pusdok Lata Mahosadhi, trajektori di ARMA Pengosekan Ubud; trajektori di Art Bali Nusa Dua; trajektori di Titik Dua Mas Ubud; trajektori di Jatijagat Kehidupan Puisi; trajektori di Santrian Gallery Sanur; dan trajektori di Komaneka Gallery.

Simpulan penelitian ini adalah *Mobile Art Laboratory* mendekati dan memfasilitasi masyarakat dalam aktivitas seni, muncul apresiasi terhadap seni seniman secara kritis, seni seniman versus masyarakat berupa artempak rupa, bunyi, dan gerak unik berupa trajektori peristiwa. Sebagian besar masyarakat membutuhkan pengalaman dan pengetahuan seni sebagai aktualisasi diri serta kemandirian praktis dalam kehidupan.

Kata Kunci: *Mobile, Art, Laboratory*, Ruang alternatif olah Seni rupa pertunjukan, Berbasis masyarakat.

MOBILE ART LABORATORY RUANG KOLABORASI SENI RUPA PERTUNJUKAN BERBASIS MASYARAKAT

Latar belakang

Peristiwa seni rupa di banyak tempat selama ini cenderung memposisikan penikmat seni sebagai penonton pasif. Dalam posisi seperti ini para penikmat seni mendapatkan pengetahuan bersifat definitif berdasarkan informasi verbal dan visual. Ke depan perlu diciptakan karya-karya seni rupa alternatif yang bisa membuka ruang bagi penikmat seni untuk berperan aktif sehingga mereka bisa memperoleh pengetahuan, pengalaman seni melalui partisipatori bahkan eksplorasi. *Mobile Art Laboratory*: Ruang Kolaborasi Seni Rupa Pertunjukan Berbasis Masyarakat adalah peristiwa seni rupa pertunjukan yang berpindah-pindah, dari satu tempat ke tempat lainnya. *Mobile Art Laboratory* (selanjutnya ditulis *MAL*) diciptakan sebagai garapan seni alternatif yang memungkinkan para penikmat seni bisa mengakses secara lebih leluasa karya-karya dan desain seni visual yang diciptakan perupa. Diharapkan para penikmat seni akan mendapatkan pengetahuan yang bukan saja bersifat kognitif melainkan juga yang bersifat motorik dan afektif. Pengetahuan seperti ini nantinya diharapkan mampu membentuk sikap serta kemampuan apresiasi yang menyeluruh terhadap karya-karya seni rupa.

Bali, selain sebagai daerah tujuan pariwisata berskala internasional, dikenal sebagai tempat seniman dari berbagai bidang seni bergulat mempertarungkan idealismenya termasuk seni rupa pertunjukan kontemporer. Keunikan kosmologi Bali melahirkan kondisi psikologis tersendiri bagi para seniman. Fenomena seni rupa pertunjukan kontemporer di Bali yang menyebutkan seniman dengan sebutan “orang aneh”, “karya seni yang tidak dimengerti masyarakat”, “eksklusif” (wawancara pra-penelitian sejak tahun 1997), adalah pergulatan tersendiri bagi seniman yang kental dengan seni tradisi. Keberadaan masyarakat Bali yang heterogen dan multikultur menjadi pertimbangan dalam memunculkan seni rupa pertunjukan kontemporer sebagai perpanjangan idealisme seniman.

Seniman menjalani kehidupan melalui pengabdian diri pada kebudayaan dan penciptaan karya seni, proses seni berupa olah pikir dan praktek seni menjadi aktivitas sehari-hari. Seniman memiliki metodologi penciptaan seni dalam upaya memvisualisasikan ide. Konsep-konsep dasar logika penciptaan keseluruhan metodologis dari seorang seniman mengimplementasikan metode tertentu. Ketika seniman menetapkan paradigma, pendekatan, dan teori yang khas akan melahirkan

metodologi yang khas, diikuti oleh teknik tertentu pula. Setiap seniman dari berbagai zaman memiliki karakteristik konsep yang berbeda-beda. Di sisi lain masyarakat sebagian besar belum menjangkau pengetahuan ataupun ilmu pengetahuan dari metodologi seniman tersebut.

Perjalanan penciptaan seni yang penulis jalankan mengandung beberapa tujuan yakni: psikologis, sosial, dan pengetahuan. Aspek psikologis dapat dilihat dari fungsinya sebagai bahasa ekspresi, seni menjadi wahana menyampaikan gagasan-gagasan konsep. Aspek sosial dapat dilihat melalui penerapan seni di bidang kehidupan manusia seperti kekriyaan, desain, teknologi, politik, ekonomi, pendidikan, dan agama. Aspek pengetahuan merujuk pada minat pada ilmu pengetahuan seni. Ketiga tujuan tersebut silang menyilang kemudian masing-masing bidang seni menunjukkan diri paling dominan dengan bidang seni lainnya. Di era modern ini seniman cenderung menciptakan seni sebagai produk yang memiliki nilai kapital (*form follows function*). Hal ini berdampak tidak tergarapnya konsep karya seni yang memberi ruang pada masyarakat dapat berpartisipasi serta eksploratif.

Masyarakat modern merupakan hasil proses perkembangan peradaban manusia dalam satu perjalanan sejarah yang panjang, berbagai kaidah dan nilai hidup terus berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perkembangan adab seniman berselisih jauh dengan perkembangan adab masyarakat umum. Seniman menggunakan seni sebagai alat atau bahasa penyampai gagasan, sementara masyarakat menggunakan seni sebagai kendaraan status (aktualisasi diri). Manusia terus menerus bergerak maju mengejar kemajuan, dari taraf perkembangan yang kurang sempurna menuju ke taraf yang lebih sempurna, dan juga pencapaian menuju taraf diferensiasi yang lebih tinggi. Apakah tujuan perkembangan itu? Apakah yang dikejar manusia, orang per orang atau seluruh umat manusia? Tujuan itu dapat disimpulkan sebagai aktualisasi-diri (*Selbst-aktualisierung, self-actualization*). Segala evolusi psikis sejak jaman organisme masih sangat primitif sampai timbulnya umat manusia, adalah satu langkah maju terus menerus.

Manusia primitif berkembang menjadi manusia berkebudayaan lebih kompleks, dan manusia berkebudayaan kompleks akan terus berkembang. Ketimpangan sosial akan mempengaruhi psikis manusia dan mencari tindakan penyeimbang. Perspektif peradaban baru diciptakan seniman, masyarakat membutuhkan pengetahuan dalam upaya aktualisasi diri, sebagai kepribadian manusia. Menurut Allport, “seorang ahli psikologi, manusia itu adalah organisme

yang pada waktu lahirnya adalah makhluk biologis, lalu berubah-berkembang menjadi individu yang egonya selalu berkembang, struktur sifatnya meluas dan merupakan inti daripada tujuan-tujuan dan aspirasi-aspirasi masa depan” (dalam Suryabrata, 1988: 208). Keinginan-keinginan dan cita-cita manusia terus berkembang dan mendesak untuk segera dipenuhi. Menonton film, berkebun, membaca novel, berbelanja dan berkegiatan seni menjadi kebutuhan vital sebagian masyarakat. Sanggar seni, ruang-ruang alternatif adalah tempat yang menyediakan aktivitas di mana masyarakat dapat memenuhi kegiatan seni.

Masyarakat membutuhkan pengetahuan metodologis seniman untuk dapat memahami pesan makna dan nilai yang dikomunikasikan, masyarakat menginginkan pengalaman proses metode seorang seniman. Timbal balik kepentingan antara seniman dan masyarakat akan terjadi jika kedua belah pihak melakukan hubungan saling mengapresiasi dan menghargai. Apresiasi seni masyarakat terhadap karya seni sebagai konsep, ide dan gagasan maupun seni sebagai sistem nilai dan karya ungkap (ekspresi) seorang seniman, dibutuhkan pengetahuan yang menjembatannya. Berbagai pendekatan dapat dilakukan seniman untuk meretas eksklusivitas seni, di antaranya melalui pendekatan definitif, pendekatan partisipatif, dan pendekatan eksploratif.

Pendekatan definitif yang bersifat deduktif dan positivisme diartikan pemahaman terhadap seni melalui kegiatan membaca dan merangkum makna suatu tulisan, sehingga secara teoritik seseorang mampu memahami posisi, sejarah, kedudukan dan pengembangan seni dari ranah yang tertulis. Pendekatan partisipatif bersifat naturalistik melalui eksperimentasi bahan (medium), alat, dengan memunculkan ide-ide serta gagasan dalam menggeneralisasi arti seni. Pendekatan eksploratif menekankan pada kegiatan eksplorasi, kemandirian dalam mencari makna seni melalui eksperimen (pengalaman) dengan cara diskusi, melihat dan membongkar arti melalui interpretatif kualitatif maupun partisipatif untuk menemukan arti seni.

Fenomena eksistensi seni di Bali ada pada titik dilematis dalam menunjukkan eksistensi diri dan idealismenya, serta eksistensi berada di ruang pemikiran yang berorientasi pada kapital (*money-oriented*). Dilematis tersebut mendorong pencipta melakukan penelitian awal. Penelitian awal yang dilakukan pencipta dimulai sejak 1992 memunculkan idealisme sebagai seniman sekaligus insan akademis untuk melahirkan ruang alternatif, yang dapat menjadi perbendaharaan masyarakat dalam memaknai seni khususnya seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat di Bali. Pra penelitian di ruang penciptaan dilakukan dengan menemukan formula

pemikiran yang tertuang dalam bentuk metode pendekatan seni pada masyarakat. Kesenian tradisi Bali (genius lokal) mengenal seni *ngelawang* dan *ngayah* salah satu model menjadi acuan dalam metode partisipasi dan gerakan studio ke masyarakat.

Penciptaan pada pra penelitian menekankan transfer edukasi berbasis seni rupa pertunjukan kontemporer di masyarakat melalui tiga metode pendekatan seni pada masyarakat yaitu, 1) metode *drawing on novels (DON)*, melukis di atas medium Novel (bekas) dengan teknik *charcoal l-freeform*. Metode yang didukung beberapa ilmu pengetahuan seperti seni rupa, sastra dan psikologi. Maksud dan tujuan metode pendekatan seni *DON* pada masyarakat adalah proses pelepasan (*healing*) personal, berbagi pengalaman dan pengetahuan praksis seni. 2) metode *Color and Line Repetition* (Repetisi Garis dan Warna), yaitu metode pendekatan seni pada masyarakat yang didukung beberapa ilmu seperti seni, desain, matematika, dan psikologi. Metode repetisi garis dan warna sarat dengan sikap kontemplatif. 3) metode *bamboo strong and flexy*, metode yang menekankan pada ekspresivitas dalam mengkomposisikan medium yang memiliki karakteristik kaku dan lentur untuk memunculkan memori-memori lampau.

Metode pendekatan seni pada masyarakat temuan pencipta diuji kelayakannya dalam waktu 20 tahun sejak tahun 2004 hingga 2021 dari berbagai usia dan latar ilmu yang berbeda. Berbekal pada temuan awal pencipta tergelitik untuk melangkah lebih mendalam dengan melihat perkembangan fenomena seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat di Bali. Kesulitan menyusun dan mengeneralisasi seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat Indonesia secara utuh dan menyeluruh disebabkan oleh heterogenitas budaya masyarakat yang tersebar di kepulauan Nusantara. Berdasarkan hal tersebut, pencipta melakukan penelitian lebih lanjut terkait ruang alternatif yang mewadahi kegiatan seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat. Penciptaan diawali dengan pengamatan ruang-ruang alternatif seni sebagai ruang untuk memahami seni rupa pertunjukan kontemporer.

Pusat-pusat seni, komunitas-komunitas seni, sanggar-sanggar, dan atau ruang alternatif seni yang bersifat statis menyebabkan sebagian aktivitas meretas eksklusif seni belum tersentuh secara optimal. Beberapa ruang alternatif seperti: *Dialogue* (Jakarta), *Jatiwangi Art Factory* (Jawa Barat), *Cemeti Art House* (Yogyakarta), Taman Budaya Denpasar (Bali), *Batu Belah Art Space* (Klungkung), Bentara Budaya Bali (Ketewel).

Sebagian masyarakat Bali tidak memiliki pengetahuan dan peta terkait munculnya ruang alternatif tersebut, tidak sepenuhnya dapat mengakses ruang-ruang yang ada, literasi masih minim sehingga menyulitkan masyarakat mendapatkan informasi. Ruang alternatif tersebut dirancang mewadahi kegiatan seni seperti seni pertunjukan, seni rupa, seni musik, dan berbagai seni. Aktivitas di ruang alternatif adalah kegiatan-kegiatan untuk memperkenalkan produk seni yang dimiliki. Pada umumnya ruang alternatif tersebut sudah memiliki aturan-aturan yang baku terkait dengan aktivitas yang diselenggarakan, masyarakat menyesuaikan dengan aktivitas tersebut.

Kultur bawaan masyarakat berupa kebiasaan-kebiasaan, konvensi-konvensi, adat istiadat menjadi salah satu pertimbangan penciptaan, selain itu tingkat pendidikan masyarakat menjadi pertimbangan karena mempengaruhi sudut pandang dan tingkat apresiasi terhadap seni. Lingkungan geografis, seni langka, serta festival-festival yang masih berlangsung sampai sekarang menjadi rujukan pemantik. Aspek-aspek tersebut diatas menjadi dasar pemikiran dalam merancang metodologi penciptaan, metode dan estetika seni akan mengarah pada kepentingan cakupan aspek-aspek tersebut. Pemikiran yang sangat terbuka pada penciptaan metode berkarya seni akan melibatkan bentuk-bentuk estetika seperti: estetika visual murni, estetika kinestetik, estetika auditif, dan estetika verbal. Elaborasi semiotik dari bentuk-bentuk estetika tersebut memunculkan peristiwa seni (*art event*) yang *intermingle* (bersahut-sahutan).

Seni merupakan ilmu pengetahuan yang dapat digunakan untuk kehidupan yang lebih baik bagi masyarakat, karena di dalam proses seni entitas manusia bekerja serempak antara tubuh, jiwa, hati, pikiran, dan psikis. Filsuf Yunani Kuno Aristoteles telah menawarkan teori katarsis yaitu momen tertentu sebagai “pemurnian emosi”. Kata katarsis menjadi kata kunci dalam estetika Aristotelian penafsir susulannya. Katarsis dipilah lima bagian pokok (dalam Suryajaya 2016: 61): pembersihan emosi, pelepasan emosi, pemurnian moral-spiritual, pendidikan emosi, penjernihan intelektual.

Dua hal di atas, antara seniman dan kebutuhan masyarakat dapat disinergikan dengan aktivitas proses seni (peristiwa seni) melalui ruang alternatif yang khusus diciptakan. Aktivitas proses seni ini menjadi titik temu antara si pencipta seni dan masyarakat, ruang interaksi transfer ilmu praksis seni dan apresiasi berbasis edukasi. Nicolas Bourriaud dalam *Relational Aesthetics* (2002) menuliskan bahwa karya seni memiliki karakter interaksi sosial dan arena estetika serta menawarkan layanan atau kontrak kepada publik atau menciptakan pola hubungan yang sederhana

antara karya dan publiknya. Seni rupa yang berani membuka ruang interaksi sosial ketika terjadi reaksi publik terhadap seninya secara langsung melawan kecenderungan umum untuk meningkatkan fragmentasi sosial, dari kekhususan terbesar pada karya seni dari tendensi orang-orang yang mengunci dirinya sendiri di rumah, di dalam perusahaan media daripada tempat orang lain (Bourriaud dalam Stallabrass, 2004; 119-20). Tidak bisa ditawarkan lagi seniman mesti turun ke masyarakat, bekerja dan melibatkan publik sebagai subjek dan objek, karya seni menghadirkan utopia di tengah masyarakat untuk dialami dan dipahami bersama. Interaksi objek karya seni dengan apresiator menurut Abraham Maslow berguna untuk mencapai nilai filosofis dari pengalaman *aesthetic empiricism* (Maslow, 2004; 65). Tawaran metodologi seni penulis lebih dalam, melalui kajian latar kultur masyarakat, memberi kebebasan dalam menentukan tindakan partisipatif.

Kondisi tersebut mendorong pencipta untuk mengkonstruksi ruang alternatif bergerak mendekati komunitas masyarakat dengan seperangkat konsep, menekankan pada metodologi penciptaan perubahan sosial, menemukan sebuah pendekatan baru dalam berkarya, mengajak masyarakat sebagai partisipan terlibat dalam proses seni, merasakan, mengalami sendiri proses penciptaan. Ruang alternatif tersebut pencipta beri judul “*Mobile Art Laboratory: Ruang Kolaborasi Seni Rupa Pertunjukan Berbasis Masyarakat*”. *Art Laboratory* beserta aktivitas seni di dalamnya adalah karya seni yang dimaksud. Pencipta berharap melalui metodologi penciptaan seni rupa pertunjukan berbasis masyarakat yang menekankan proses sebagai kunci melahirkan suatu karya seni khas. Metodologi baru dalam penciptaan karya seni yang lebih sublimatif, sosiologis, psikologis, dan plural. Eksklusivitas seni rupa pertunjukan kontemporer pada ruang-ruang tak terjangkau selanjutnya dibawa ke ruang publik di mana masyarakat menjalani kehidupan yang sebenarnya. Kompleksitas potensi *site* baik secara geografis maupun demografi serta heterogenitas masyarakat menjadi landasan bentuk estetika dalam menciptakan metodologi penciptaan seni.

Permasalahan yang timbul dari hal tersebut di atas terkait dengan cakupan entitas bentuk rupa, kolaborasi pertunjukan, hal-hal verbal, serta seni instalasi sebagai pengikat *MAL*. Kemudian ketentuan-ketentuan serta tata cara keterlibatan masyarakat ketika memasuki ruang *MAL*. Dalam jangka waktu tertentu apa sumbangsih *MAL* kepada masyarakat Bali serta dunia seni dan kebudayaan secara luas. Dalam hal ini kita berhak meramalkan tingkatan keyakinan terjadinya

sesuatu yang kita harapkan di masa yang akan datang atau tingkat probabilitas terkait *MAL* sebagai ruang alternatif olah seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat.

Fenomena dilematis tentang eksklusivitas dan eksistensi seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis edukasi pada masyarakat Bali yang sebagian besar adalah pelaku seni serta secara demografi berada dikalangan masyarakat internasional, plural atapun multikultur telah melahirkan kondisi psikis tersendiri. Apresiasi seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat oleh masyarakat lokal, nasional maupun internasional belum optimal diterima sebagai alternatif bentuk kesenian hari ini. Seni berbasis tradisi Bali menjadi parameter sebagian besar bidang seni, sehingga horizon pemahaman seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat menjadi hal yang eksklusif. Melihat hal tersebut di atas memunculkan pertanyaan-pertanyaan kritis, seperti: Mengapa *MAL* sangat penting untuk diciptakan, Bagaimana bentuk dan proses *MAL* sebagai ruang alternatif berbasis edukasi dan masyarakat di Bali, Pemberdayaan dan pemaknaan *MAL* sebagai pendekatan seni rupa pertunjukan masyarakat?

TEORI DAN METODE PENCIPTAAN

Penciptaan karya seni *MAL* didukung oleh sejumlah sumber baik berupa teks, hasil-hasil penciptaan, maupun artikel ilmiah. Melalui kegiatan penelusuran pustaka diharapkan dapat diperoleh berbagai informasi, konsep-konsep, ide-ide yang dapat memberikan inspirasi dan membuka wawasan berpikir serta memperkaya dalam proses penciptaan karya seni rupa pertunjukan berbasis masyarakat ini. Berdasarkan hal tersebut, dapat ditunjukkan perbedaan penelitian atau karya-karya tulis ilmiah serta karya cipta seni rupa pertunjukan berbasis masyarakat yang telah dilakukan oleh para pencipta sebelumnya. Dengan demikian, penciptaan ini memiliki orisinalitas dalam penciptaan karya seni yang disertai penulisan ilmiah berupa disertasi.

Sumber Pustaka, Pencipta memilih lima hasil metode penciptaan yang diterapkan pada penelitian akademik. Tiga dari metode penciptaan ini berbentuk disertasi penciptaan yakni: 1) “Pusat Kebudayaan Cigondewah: Revitalisasi Budaya dan Pemberdayaan Masyarakat Melalui Seni Lingkungan” Disertasi Penciptaan Tisna Sanjaya, Program Doktor Penciptaan dan Pengkajian Seni Institut Seni Yogyakarta, 2011; 2) “Celeng Ngelumbar Metapor Penambangan Eksploratif Pasir”. Disertasi Penciptaan I Wayan Setem, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta 2018; 3) “Seni Lukis Diaspora Bali, Sebuah Identitas Baru” disertasi penciptaan Willy

Himawan program studi doktor ilmu seni rupa dan desain 2018. Dua sumber lainnya berupa disertasi pengkajian yakni: 1) “*Kawi Dalang: Creativity In Wayang Theatre*” disertasi I Nyoman Sedana Faculty of The University of Georgia Athens 2002; 2) “Wacana Fesyen Global Dan Pakaian Di Kosmopolitan Kuta” disertasi Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana Program Pascasarjana Universitas Udayana Denpasar, 2016.

Kesimpulan hasil pengamatan lima topik metode penciptaan seni yang telah dilakukan, para peneliti di atas masih fokus pada tahapan penggalian ide dan tahapan pembentukan, sedangkan tahapan presentasi belum dibahas secara rinci. Perbedaan yang cukup dalam adalah bahwa penelitian *MAL* bertujuan untuk penelitian mendalam merumuskan sebuah metode yang komprehensif, tahapan penemuan ide, tahapan pembentukan, dan tahapan presentasi di ruang publik. Dalam penelitian masyarakat diposisikan sebagai subjek yang memiliki potensi untuk mengembangkan dirinya.

Sumber Diskografi, merujuk pada karya Tisna Sanjaya (2011) dengan Karya “Pusat Kebudayaan Cigondewah: Revitalisasi Budaya dan Pemberdayaan Masyarakat Melalui Seni. Lingkungan”, karya komunitas *Jakarta Art Movement* (2012) dengan proyek seni *Kampoong Art Attack*, serta karya Komunitas Semarang Coret (2014). Dua model karya berbasis masyarakat ini dijadikan sumber inspirasi dalam pengembangan gagasan dan perwujudan.

Objek Studi dalam hal ini kebudayaan masyarakat yang dituju, secara fisik berupa artefak seni langka dan geografis, sedangkan secara mental berupa kultur masyarakat yakni; kebiasaan-kebiasaan, adat istiadat, serta tingkat Pendidikan. Daerah yang dipilih, budaya, dan artefak seni langka mempengaruhi konsep serta memperkuat atmosfer *MAL*. Lingkungan geografis masyarakat yang dituju di tinjau secara mendalam, siklus udara, kepadatan penduduk, kemiringan tanah, serta hal-hal yang turut mempengaruhi sirkulasi pergerakan manusia.

Studi banding interior-eksterior sebuah *laboratory* seni penting menjadi referensi. Ruang-ruang publik penyedia aktivitas seperti sanggar-sanggar yang telah sustain dengan konsep yang unik adalah bagian penting menjadi kajian. Lembaga-lembaga ini menjalankan berbagai aktivitas dengan relasi kelas masyarakat tertentu merupakan pengetahuan yang perlu dipertimbangkan. Secara tidak langsung pengamatan terhadap lembaga-lembaga tersebut memberi pengetahuan terkait dengan kultur masyarakat tertentu melalui cara konsumsi seni mereka.

Aspek-aspek tersebut diatas menjadi dasar pemikiran dalam merancang metodologi penciptaan. Variabel dan piranti fisik menginspirasi sekaligus memberi data-data *solid* sangat penting dalam cakupan interior-eksterior *MAL*. Pemikiran yang sangat terbuka pada aspek-aspek metode penciptaan berkarya seni akan melibatkan bentuk-bentuk estetika: visual, kinestetik, auditif dan verbal. Studi pada elemen-elemen yang dapat mendukung cakupan berbagai bahasa tersebut didapatkan melalui turun kelapangan. Elaborasi dari bentuk-bentuk semiotik ditambah dengan trajektori *IAP (Intermingle Art Project)* yang sudah pencipta lakukan dijadikan rujukan dalam mengemas peristiwa seni (*art event*). Objek Studi melalui dua cara, mengevaluasi pengalaman dan pengetahuan yang pernah dilakukan dan turun melakukan tinjauan/penelitian lapangan berkaitan dengan penciptaan serta hal-hal yang bersifat analisis dari sebuah kolaborasi.

2.3 Konsep

Terinspirasi pada pernyataan Immanuel Kant (1775), “Berbuatlah sedemikian rupa sehingga tindakanmu menjadi prinsip umum” melahirkan konsep penciptaan *MAL*. *MAL* merupakan kesatuan dualisme antara pemikiran dan wadah senirupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat. Terbagi dalam dua zona yaitu: zona pemikiran (*intangible*) dan zona materi-penciptaan (*tangible*).

Mobile Art Lab Ruang Koalaborasi Seni Rupa Pertunjukan Berbasis Masyarakat secara terminologi terdiri atas dua belas kata, yang masing-masing kata memiliki arti dan perannya. Untuk memperjelas arti dan perannya, pencipta menganggap penting menguraikan kedalam definisi operasional konsep.

Definisi Operasional Konsep Penciptaan

Mobile Art Laboratory berasal dari bahasa Inggris yang masing-masing kata memiliki arti. Berdasarkan *Oxford Dictionary* (1989), *Mobile* memiliki arti *able to move or be moved freely or easily* yang berarti bisa bergerak atau dipindahkan dengan bebas atau mudah.

Kata *Art* dalam bahasa Indonesia yaitu Seni. Seni menurut Leo Tolstoy ialah rasa yang menimbulkan kembali perasaan yang pernah dialami. Seni menurut Leo Tolstoy adalah semacam dejavu perasaan, sebuah rasa atau pengalaman yang akan menimbulkan lagi perasaan yang pernah dialami dahulu. Definisi lainnya yang mendekati maksud pencipta adalah Seni menurut J.J. Hogman yaitu sesuatu yang memiliki unsur *ideas, activities, dan artifact*. Seni menurut J.J.

Hogman memiliki tiga poin atau tiga pilar utama, yaitu *ideas*, *activities*, dan *artifact*. *Ideas* bisa diartikan dengan wujud seni sebagai suatu yang kompleks dari ide-ide, gagasan-gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya. Sedangkan *activities* dapat diartikan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam berkesenian. Dan terakhir *artifact* dapat diterjemahkan sebagai wujud seni melalui hasil karya yang dihasilkan oleh manusia.

Kata laboratorium yang telah mengalami perubahan dari bahasa Latin pada abad ke-17, dari kata *Laborare* menjadi *Labor*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata laboratorium memiliki arti tempat tertentu yang dilengkapi dengan peralatan untuk mengadakan percobaan (penyelidikan dan sebagainya), bahasa Inggris *laboratory*, *laboratories* adalah pembantu laboran sedangkan *laboratory technician* perakit laboran. Pada disertasi digunakan kata *laboratory*.

Kata Ruang Kolaborasi masing-masing kata memiliki arti. Berdasarkan Kamus Lengkap (2010), Ruang adalah sebuah tempat yang memiliki lebar dan jarak, kolaborasi mengandung arti: bekerja sama dalam bahasa Inggris *Collaboration*. Ruang kolaborasi adalah ruang khas dikodisikan sebagai tempat bekerjasama aktivitas kolaborasi masyarakat tertentu terdiri dari ruang terbuka dan ruang tertutup.

Kata Seni Rupa Pertunjukan masing-masing kata memiliki arti. Seni Rupa Pertunjukan merujuk pada irisan seni yang menekankan pada tubuh atau diri diartikulasi melalui pertunjukan sebagai ekspresi dan sebagai konsep diri (Carlson: 1996). Seni Rupa Pertunjukan dalam logika posmoderisme adalah Seni Rupa Pertunjukan Kontemporer secara umum dapat diidentifikasi memiliki ciri-ciri menegasi keyakinan sebelumnya. Mengapus elitisme, mengapus batas-batas, karya seni menjadi konstruksi intertekstual bersifat multi kode. Sebagaimana dikatakan Barret dalam Saidi (2016) adalah menyikapi masa lalu secara terbuka, masa lalu dipinjam di hadirkan ke dalam masa kini. Dengan demikian Olah Seni Rupa Pertunjukan dimaksudkan praktik artistik menciptakan pengetahuan baru, artefak, konsep, proses, dan pertunjukan.

Kata Berbasis Masyarakat masing-masing kata memiliki arti. Berdasarkan kamus lengkap 2010, berbasis dari kata basis mengandung arti asas; dasar, tambahan awalan ber-basis mengandung arti mempunyai basis. Masyarakat adalah mengandung arti *society*, *community*, pergaulan hidup manusia. Sahadily (1993) mengatakan masyarakat golongan besar atau kecil terdiri dari beberapa manusia, yang dengan sendirinya bertalian secara golongan dan pengaruh-mempengaruhi satu sama lain. Masyarakat berbagai golongan inilah menjadi dasar konsep *Mobile Art Laboratory*.

Berdasarkan uraian terminologi di atas disimpulkan konsep penciptaan *Mobile Art Laboratory*: Ruang Alternatif Olah Seni Rupa Pertunjukan berbasis Masyarakat mengandung arti: tempat/institusi melakukan praktik artistik sekaligus produk pemikiran seni rupa pertunjukan berbasis masyarakat yang bisa bebas bergerak serta mudah dalam mewujudkan kekompleksan ide, gagasan, nilai-nilai sebagai singularitas aktivitas seni, atau tindakan berpola dari manusia dalam berkesenian, diterjemahkan sebagai wujud seni melalui hasil karya yang dihasilkan oleh manusia.

Konsep Penciptaan Karya Seni Rupa Pertunjukan Berbasis Masyarakat

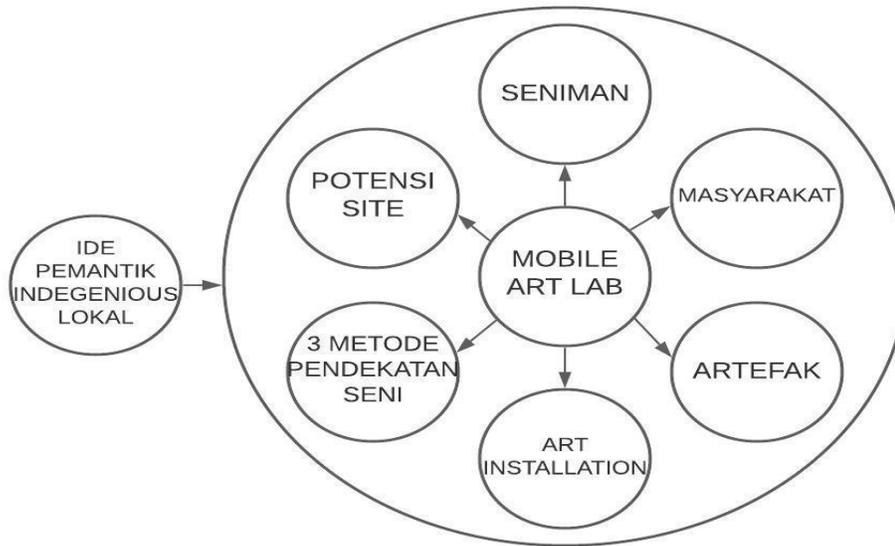
Perpaduan lintas bidang keilmuan membentuk formula konsep penciptaan karya seni rupa pertunjukan berbasis masyarakat yang khas. Konsep yang menjadi titik tolak perancangan dalam karya *MAL* adalah konsep *intermingle* dan konsep putih (*white concept*).

Pengertian Konsep *Intermingle*

Konsep *intermingle* mengacu pada terminologi *intermingle* yang disadur dari *Oxford Dictionary* dan memiliki arti sahut-menyahut atau bercampur (sumber internet:<https://en.oxforddictionaries.com>). Karya seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat *MAL* mewujudkan ruang alternatif seni berikut konten didalamnya berupa tiga metoda pendekatan seni: *drawing on Novel*, repetisi garis dan warna serta *bamboo strong and flexy*, *performance art* lintas bidang ilmu yang merespon tema serta potensi *site* dan respon audien yang bersahut-sahutan untuk menyamakan frekuensi satu dengan lainnya. Perpaduan yang saling sahut-menyahut melahirkan karya seni rupa pertunjukan berbasis masyarakat yang khas dan unik.

Konsep *intermingle* dalam karya *MAL* digunakan sebagai pemantik munculnya ide-ide kreatif dari audien yang muaranya adalah *self confidence*. Rasa percaya diri para audien dapat dijadikan indikator meretas eksklusivitas seni yang terjadi di masyarakat. Kondisi psikologis audien merupakan bekal dalam tahapan transfer edukasi selanjutnya sehingga tahap demi tahap

fase transfer edukasi dari seniman terhadap masyarakat dapat berlangsung secara optimal. Diagram konsep *intermingle* dibawah ini dapat mengilustrasikan keterhubungan karya seni *MAL*.



Bagan 2.7. Komponen konsep *intermingle* (Sumber Dok. I Wayan Sujana 2019)

Konsep Putih (*White Concept*)

White Concept, yaitu: konsep berbasis masyarakat. *White concept* adalah konsep yang berbasis komunitas dan atau masyarakat. *White Concept* menurut Ghassan Hage, keragaman adalah kata putih, sebuah “konsep putih”. Berusaha untuk masuk akal, melalui lensa putih, perbedaan dengan menciptakan, memberi kurasi dan menuntut definisi “keragaman” yang sesuai namun hanya berkaitan dengan apa artinya dalam hal “putih”. Istilah seperti “keragaman”, “multikulturalisme”, dan “beragam budaya dan bahasa” (*CALD*) hanya menormalkan keputihan putih. Sebagai contoh tentang apa makna keberadaan dan keberadaannya di dunia. Oleh karena itu, wacana keragaman dalam sektor budaya, hanya menciptakan kerangka dimana keragaman diberikan “izin” untuk ada di bawah inklusi bersyarat. Ini adalah inklusi yang bergantung pada kriteria yang telah ditentukan dan sesuai; sarana untuk membingkai, menggambarkan dan akhirnya merumuskan keragaman melalui visibilitas yang dibangun”.

Istilah Konsep putih (*White Concept*) juga digunakan oleh Naning Hadiwoso, pakar desain interior dalam proyek kemanusiaan di Aceh pada tahun 2004 menekankan program pemberdayaan masyarakat pasca tsunami terkait sanitasi. Konsep putih berbasis masyarakat dapat dilakukan seiring dengan pendekatan kooperatif (*Co-Operative Inquiry*).

Landasan Teori Penciptaan

Beberapa teori yang dijadikan landasan penciptaan karya seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat adalah: Teori Seni dalam Masyarakat Satu Dimensi – Herbert Marcuse, teori seni J.J Hogman, Teori *ANT (Actor Network Theory)* – Bruno Latour, dan Teori Pendidikan *Non-Formal Conscientizacao*– Paulo Freire.

Teori Seni dalam Masyarakat Satu Dimensi digunakan dalam penciptaan karya seni rupa pertunjukan berbasis masyarakat ini digunakan untuk membahas permasalahan ketiga, yaitu tentang strategi apa yang dilakukan sebagai pendekatan seni rupa pertunjukan kontemporer pada masyarakat lokal, nasional, dan internasional.

Dikaitkan dengan fenomena klasik seni rupa kontemporer yang menyertai seniman dengan sebutan “orang aneh”, “karya seni yang tidak dimengerti masyarakat”, “eksklusif” (wawancara pra penelitian sejak tahun 1997), menjadi persoalan tersendiri di Bali yang kental dengan seni tradisi. Keberadaan masyarakat multikultur di Bali pun menjadi pertimbangan dalam kompleksitas memunculkan seni rupa pertunjukan sebagai perpanjangan idealisme seniman.

Kerumitan psikologis tersebut berusaha pencipta tangkap sebagai perbendaharaan yang mengisi ruang pra-imaji dalam proses fase memunculkan ide pemantik (*briefing idea phase*). Secara personal, pencipta pun merasakan hal yang sama dimana posisi dualisme peran tersebut akhirnya melahirkan “kecakapan interaksi peran” dalam menempatkan diri sebagai seorang seniman sekaligus makhluk sosial di Bali.

Teori Seni dalam Masyarakat Satu Dimensi yang lahir dari pemikir Herbert Marcuse (1898-1979 karya utamanya *One Dimensional Man* (1964), mengupas proses dehumanisasi manusia di alam kapitalisme kontemporer, yakni penciptaan keragaman aspek kemanusiaan ke dalam satu aspek saja- aspek yang berguna dalam kapitalisme. Pandangan estetikanya sedikit-banyak, dipengaruhi oleh keprihatinan utamanya itu.

Dalam tatanan kapitalis kontemporer, semua daya kritis masyarakat diserap ke dalam sistem kapitalis dan ditransformasi menjadi komponen yang membenarkan sistem itu sendiri. Semua karya seni, betapapun mengandung pesan kritis terhadap kapitalisme, justru ditransformasi menjadi komoditas. Lahirnya masyarakat satu dimensi menandai akhir dari praktik kesenian

tradisional yang menempatkan seniman dan karyanya ke dalam sebuah hubungan privat. Konsepsi tradisional tersebut menjadi usang dan kenyataan komodifikasi seni telah membuat klaim tersebut jadi mubazir.

Masyarakat satu dimensi meniscayakan keperluan bagi suatu konsepsi baru tentang masyarakat sebagai karya seni. Masyarakat bukan hanya lingkup keberadaan dari kerja sang seniman, melainkan juga sebagai subjek dan objek kesenian itu sendiri. Karya seni yang betul-betul melampaui perangkap satu dimensinya adalah penciptaan masyarakat baru. Marcuse menggemakan visi awal dari apa yang kemudian dikenal sebagai “estetika relasional”, yakni praktik artistik yang meleburkan batas-batas antara seniman dan masyarakat.

Implikasinya, kerja seniman tak bisa lagi terbatas pada studi. Karyanya tidak bisa lagi sekedar dipajang di museum. Sang seniman mesti turun ke masyarakat dan menciptakan karyanya di sana. Karya seni menghadirkan utopia di tengah masyarakat dan dengan itu membuka mata orang tentang perlunya perubahan kenyataan.

Seni tidak seharusnya dituntut mencerminkan kenyataan aktual sebab yang disebut “kenyataan aktual” kerap kali merupakan hasil mistifikasi kapitalisme sendiri. Berhadapan dengan kenyataan buatan semacam itu, karya seni progresif justru dituntut untuk otonom terhadapnya—mampu menciptakan jarak kritis terhadapnya. selanjutnya “salinan kenyataan”, apa yang semestinya muncul adalah suatu “subversi atas pengalaman”.

Seni yang khas dalam bentuk karya seni terletak dalam “bentuk estetik”, yakni isi yang menubuh ke dalam bentuk artistik. Dalam bentuk estetik karya seni inilah terletak kebenaran dari sebuah karya. Bentuk estetik pada-dirinya mengandung daya emansipatoris karena dengan menghadirkan modus pencerapan yang baru, karya seni menghadirkan alternatif dalam memandang kenyataan. Dalam seni yang sekilas terkesan mendukung doktrin “seni untuk seni” sekalipun telah memuat secara implisit pemberontakan atas kenyataan aktual dan karenanya memuat daya emansipatoris. Pada akhirnya, daya emansipatoris seni terletak dalam kemampuannya untuk mempertanyakan distingsi antara yang “nyata” dan “tidak nyata”. Argumen teori masyarakat satu dimensi ini dapat dipetik hikmahnya untuk menggali potensi masyarakat baik sisi geografis maupun mental.

Dalam penelitian disertasi ini ada tiga hal menjadi perhatian dalam konteks estetika relasional; karya yang terus bertumbuh, partisipatori, dan potensi masyarakat secara geografis, mental serta seni langka yang masih hidup sampai sekarang. Melalui pendekatan *sharing* dan melakukan *workshop* antara seniman dan masyarakat.

Teori Seni J.J Hogman yang digunakan untuk menjawab permasalahan ketiga yaitu, strategi yang dilakukan sebagai pendekatan seni rupa kontemporer pada masyarakat lokal, nasional, dan internasional. *MAL* yang melingkupi zona pemikiran *intangibile* maupun zona materi/penciptaan *tangible* sebagai alternatif meretas eksklusivitas seni ditinjau menggunakan pendekatan seni J.J Hogman yang menekankan pada *ideas*, yaitu: bagaimana memantik kekompleksan ide-ide, gagasan-gagasan, selanjutnya *activities* dapat diartikan sebagai suatu aktivitas kompleks serta tindakan berpola dari manusia dalam berkesenian. *Artifact* dapat diterjemahkan sebagai wujud seni melalui hasil karya yang dihasilkan oleh masyarakat. Ide, aktivitas, dan artefak rangkaian proses tahapan seni menjadi *keyword* pada peristiwa *MAL* melalui pemaknaan ruang dan waktu yang berbeda-beda.

Teori ANT (Actor Network Theory) digunakan di penciptaan karya seni rupa pertunjukkan kontemporer berbasis masyarakat adalah teori Bruno Latour. Teori *ANT* digunakan untuk menjawab permasalahan kedua, yaitu: bentuk *MAL* sebagai ruang alternatif berbasis edukasi yang dapat menjawab eksklusivitas seni rupa pertunjukkan kontemporer berbasis masyarakat di Bali. Pencapaian pengetahuan dan pengalaman seni melalui jaringan yang dibangun atau dirakit untuk mencapai tujuan tertentu pencipta menggunakan teori *Actor-Network Theory (ANT)* adalah pendekatan teori sosial dan metodologi penelitian, yang berasal dari bidang studi *sains*, yang didasarkan pada dua prinsip utama; menempatkan semua faktor yang terlibat dalam situasi pada tingkat sama dan melakukan jauh dengan konsep kekuatan sosial. *ANT* yang dikembangkan ilmuwan ilmu pengetahuan dan teknologi Michel Callon dan Bruno Latour (Latour.B,2005).

Teori Pendidikan Non-Formal Conscientizacao digunakan untuk menjawab permasalahan ketiga, yaitu kebermanfaatan pendekatan seni rupa kontemporer pada masyarakat lokal, nasional, dan internasional. Digunakannya istilah *Conscientizacao* pada penciptaan karya seni rupa pertunjukkan kontemporer berbasis masyarakat dengan tujuan menambahkan pengetahuan partisipatif dan eksploratif seni, mendeskripsikan proses perkembangan seorang individu yang berubah dari kesadaran magis menuju kesadaran naïf dan akhirnya sampai pada

kesadaran kritis. Istilah tersebut tetap dipertahankan sesuai dengan kata aslinya (bahasa Portugal) untuk menghindari kebingungan dengan konsep-konsep serupa namun sesungguhnya berbeda dan untuk membedakan dengan asal-usulnya.

Paulo Freire menggolongkan kesadaran manusia menjadi kesadaran magis (*magical consciousness*), kesadaran naïf (*naival consciousness*), dan kesadaran kritis (*critical consciousness*). Kesadaran magis yakni suatu kesadaran masyarakat yang tidak mampu melihat kaitan antara satu faktor dengan faktor lainnya. Kesadaran magis lebih melihat faktor di luar manusia (natural maupun supranatural) sebagai penyebab dan ketidakberdayaan. Kesadaran naïf, keadaan yang dikategorikan dalam kesadaran ini adalah lebih melihat aspek manusia menjadi akar penyebab masalah masyarakat. Kesadaran kritis, kesadaran ini lebih melihat aspek sistem dan struktur sebagai sumber masalah. Pendekatan struktural menghindari “*blaming the victims*” dan lebih menganalisis. Untuk secara kritis menyadari struktur dan sistem sosial, politik, ekonomi budaya dan akibatnya pada keadaan masyarakat.

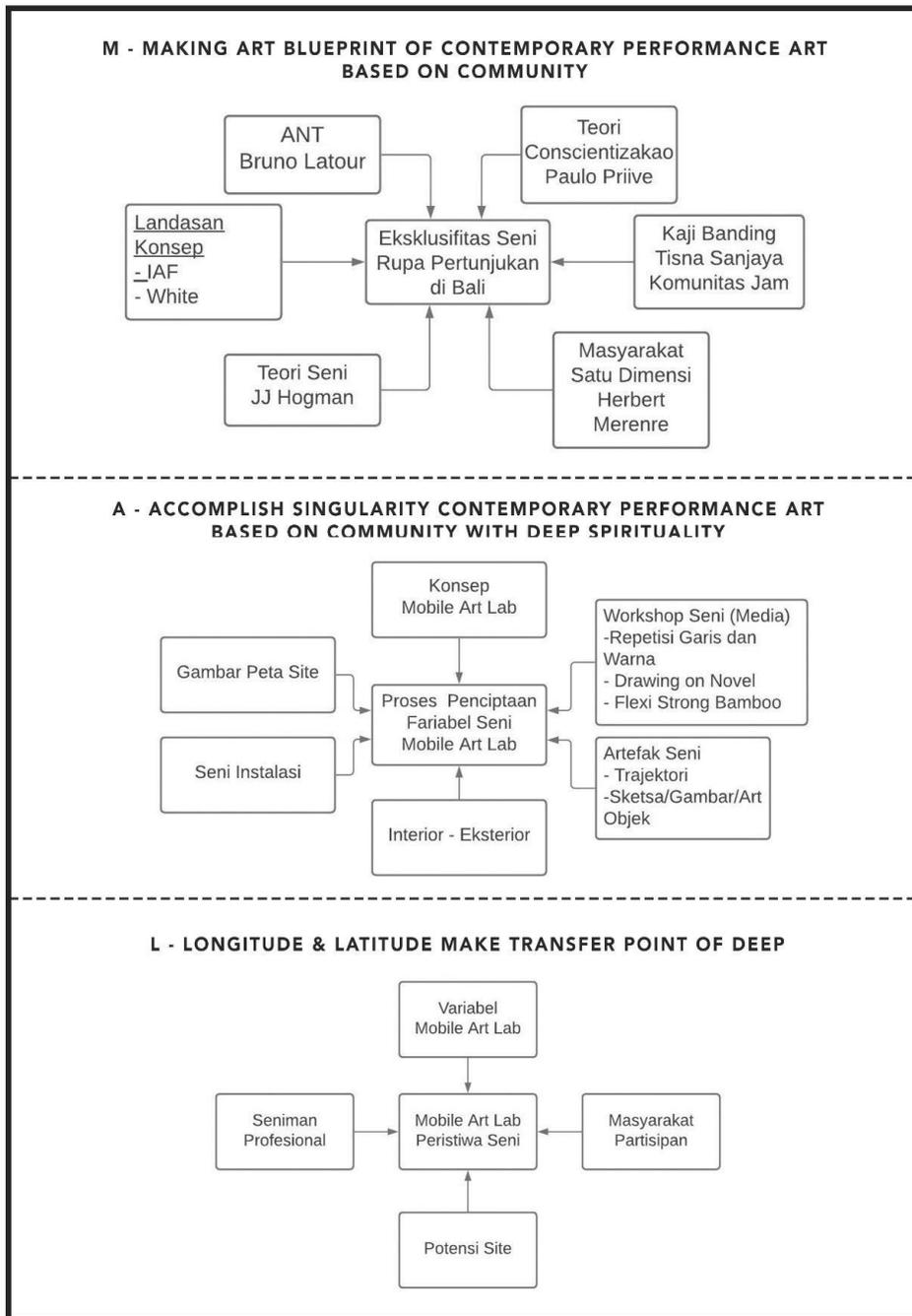
Paulo Friere mengkontraskan kesadaran kritis seseorang di dalam sebuah sistem dengan dua tingkat kesadaran lainnya yang lebih rendah. Sistem pengkodean *Conscientizacao* membagi setiap fase *Conscientizacao* menjadi tiga aspek yang selaras dengan tiga pertanyaan pokok, yakni masalah-masalah apa yang timbul dalam situasi ini? (Penamaan); mengapa masalah-masalah tersebut timbul (Berpikir); dan apa yang bisa dilakukan untuk mengubah situasi ini? (Aksi).

Metode Penciptaan

Penciptaan *MAL*: Ruang Kolaborasi Seni Rupa Pertunjukan Berbasis Masyarakat dibagi dua zona, yaitu: zona pemikiran - *MAL (intangible)* dan zona penciptaan karya – *MAL (tangible)*. Zona pemikiran, merupakan hasil pemikiran pencipta berupa metoda tahapan penciptaan seni rupa pertunjukan berbasis masyarakat yang dapat meretas eksklusivitas seni, paparannya dapat dilihat pada sub-bab Estimasi/Rancangan Karya. Dasar pemikiran yang mengacu pada penguatan *White Concept*, konsep yang berbasis komunitas dan masyarakat. Berbagai pertimbangan dilakukan ketika memasuki zona pemikiran dan pengukuran dampak serta diseminasi suatu karya seni kontemporer berbasis masyarakat. Zona pemikiran memuat seluruh pengalaman bawah sadar (*unconscious*), ilmu pengetahuan, wawasan, serta energi spiritualitas. Keseluruhan komponen tersebut di konstruksi ke dalam bentuk pemikiran baru seni rupa pertunjukan berbasis masyarakat.

Tahap berikutnya adalah zona perwujudan karya - *MAL* menggunakan Zona pemikiran - *MAL* yang dibagi dalam beberapa tahap yaitu: 1. *Making art blueprint of contemporary performance art based on community* (membuat cetak biru seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat); 2. *Accomplish singularity contemporary performance art based on community with deep spirituality* (menyelesaikan karya seni rupa pertunjukan kontemporer unik berbasis masyarakat melalui spiritualitas yang dalam); 3. *Longitude and latitude make transfer point of deep feeling throughout presentation* (garis bujur/horisontal dan garis lintang/vertikal membuat titik transfer rasa terdalam melalui presentasi). Selanjutnya metode penciptaan di tulis mal untuk membedakan penciptaan *MAL*.

2.5 Model/Alur Penciptaan



Bagan 2.8. Alur penciptaan MAL (Sumber Dok. I Wayan Sujana 2020)

PEMBAHASAN

Peristiwa seni dibangun melalui ruang alternatif, kehadirannya dirancang menjadi karya seni. Relasi objek-subjek dalam *MAL*, masyarakat, seniman profesional berada dalam jaringan heterogen (beragam). Perspektif pemahaman terhadap peristiwa seni sebagai bentuk seni rupa pertunjukan berdasarkan kesadaran bahwa setiap orang adalah seniman. Dalam cakupan prinsip teori *ANT* menyatakan “*principle of generated symmetry*”, memposisikan manusia dan non-manusia digabungkan dalam *framework* konseptual yang sama (Latour, 2005). Keterhubungan antara subjek-subjek (aktor) menjadi sistem kesadaran ditunjukkan melalui *MAL: Ruang Kolaborasi Seni Rupa Pertunjukan Berbasis masyarakat*

Peristiwa Seni *Mobile Art Laboratory* di Masyarakat.

Ruang alternatif menemukan kebermaknaannya melalui konsep dan tawaran aktivitas berbeda, selama aktivitas dapat disebut sebagai peristiwa seni. Ruang eksplorasi olah kreatif bukan hanya wujud konkret sebuah genre seni tertentu (rupa, gerak, bunyi, verbal, dan seterusnya) melainkan manifestasi dari intensitas pergulatan sebuah proses dalam sebuah ruang dan waktu. Proses seni di sini adalah proses eksperimental dengan probabilitas tinggi sekaligus dapat distrukturkan untuk capaian-capaian tertentu.

Proses kreatif menggunakan genre berbagai elemen estetis: visual, kinestetik, auditif semiotik, verbal, masing-masing dengan konstruksi multiperspektif yang melatarbelakangi pendekatan proses. Dunia tidak dipandang melalui satu sudut seni tetapi dari berbagai sudut pandang jarak terjauh terhadap seni tersebut. Seni menjadi “basis ontologis” penciptaan yang di dalamnya termasuk aspek-aspek teknis berkarya. Sedangkan “lapis epistemologis” seni bersumber dari multiperspektif ilmu. Multidisiplin metode yang digunakan dalam penciptaan peristiwa seni, dilakukan dengan cara mengintegrasikan berbagai disiplin seni sekaligus melibatkan ahli, praktisi dalam disiplin masing-masing, serta pelibatan masyarakat. Aspek referensi pelibatan menjadi penting dalam menentukan para ahli, praktisi, dan masyarakat yang dilibatkan.

MAL: Ruang Kolaborasi Seni Rupa Pertunjukan Berbasis Masyarakat, menjadi ruang alternatif sekaligus karya itu sendiri. Masyarakat, seniman, praktisi menjadi aktor penting mentranslasi peristiwa. *Site* dan perangkat interior-eksterior mempengaruhi kenyamanan partisipan melakukan aktivitas.

Trajektori *Mobile Art Laboratory*

MAL berinteraksi dengan komunitas-komunitas dan masyarakat melalui aktivitas peristiwa seni. Lima implementasi *MAL* semenjak tahun 2019 menghasilkan artefak penelitian kemudian pencipta sebut sebagai trajektori. Trajektori berupa hasil interaksi dari berbagai aktivitas *site* dan peristiwa yang berbeda, selanjutnya melengkapi kajian keseluruhan *MAL*.

“*The Aisle of Motherland di ARMA*”

Karya instalasi bambu berbentuk bulat dipajang diantara rimbun pohon besar jalan setapak menuju museum ARMA. Pengunjung museum merasakan masuk ke ruang tengah karya instalasi bambu sebelum menuju bangunan-bangunan utama museum. Karya ini direpson oleh seniman Nyoman Erawan untuk seni rupa pertunjukan pada pameran Mega Rupa, serta sebagai ajang *workshop strong flaxy bambbo*.

Konsep yang melatarbelakangi karya *The Aisle of Motherland* adalah dalam upaya merasakan pengalaman di kedalaman bumi sebuah kitab visual penuh makna. Kitab visual yang berlapis-lapis, ilmu alam menyebutnya kerak bumi dengan berbagai aktivitas lava yang terus berdenyut.



Foto 4.109. Memberi arahan metode *workshop flexy and strong* bambu pada anak-anak SMK (Sumber Dok. I Wayan Sujana 2019)

Perancangan presentasi karya bangunan utama Museum (*bale dauh* dan *bale daja*), panggung terbuka *ARMA* berada tepat di depan, samping kiri dan kanan pohon-pohon besar bagian hutan. Kehadiran karya instalasi bambu (19 Agustus – 30 Oktober 2019) memberi nilai tertentu

pada halaman belakang *ARMA*, berimpak pada imaji *ARMA* pada lingkungan sekitar telah hadir sebuah *art object* dengan ukuran 600X600X600 cm.

Perupa Nyoman Erawan merespon dan menggunakan karya instalasi *The Aisle of Motherland* bagian dari panggung dengan orientasi menghadap timur ketika pembukaan pameran Mega Rupa, di *site* ini juga berlangsung *workshop flexy and strong bamboo* dengan anak-anak SMK se-Gianyar. Interaksi olah seni pada peristiwa ini berlangsung dua versi *intermingle* yakni *art by art* dan *art by social*. Karya pencipta di respon perupa Nyoman Erawan (*art by art*) dan karya perupa di respon oleh anak-anak SMK dalam aktivitas *workshop flexy and strong bamboo* (*art by social*).



Foto 4.110. *Performance* Nyoman Erawan di depan instalasi bambu (Sumber Dok. I Wayan Sujana 2019)

“Alphabet Moles” di Art Bali II

Pencipta menghadirkan karya instalasi bambu gigantik di depan bangunan Art Bali. Merespons tema kurasi yang disodorkan kurator Refki Effendi, *Alphabet Moles* dijadikan judul setelah melakukan serangkaian riset. Karya diwujudkan mempertimbangkan konsep *intermingle* dan bentuk bangunan Art Bali. Wujud karya instalasi bambu dibangun sangat terbuka terjadi interaksi antara seniman serta masyarakat luas pada karya tersebut.

Konsep *Alphabet Moles* adalah upaya pencipta untuk mengkonstruksi metaporfik zat partikel terkecil atom, elektron, proton, dan neutron. Sedangkan ion dan molekul adalah partikel-partikel yang mengandung dualisme negatif-positif, hal ini sangat kental pada sifat-sifat manusia dalam kehidupan. Manusia menjalani kehidupan bertemu berbagai bentuk interaksi baik bersifat positif (kreatif) maupun negatif (meng-absorb), hal ini menjadi konsep dalam mewujudkan karya instalasi *Alphabet Moles*.

Perancangan presentasi karya di pintu masuk *building* Art Bali sebagai aksesoris sekaligus *headlight event*. Kehadiran karya instalasi bambu (12 Oktober – 12 Januari 2019) menjadi arena *intermingle* dan bagian interior peristiwa berdimensi 300X800X1500 cm.



Foto 4.115. Rencana setting *Fashionshow* depan Art Bali (Sumber Dok. I Wayan Sujana 2019)

Penari Jasmine Okubo bersama teman-teman melakukan *intermingle performance* pada instalasi *Alphabet Moles*, menjadi bagian *runway fashionshow*, dan sebagai ajang interaksi bagi pengunjung yang ingin merasakan berjalan di atas instalasi bambu tersebut.

Schedule Art Bali sangat padat, mengundang berbagai elemen masyarakat seperti; universitas, SMK, difabel, dan lain-lain. Pencipta mengawal dan selalu sigap mempresentasikan konsep dan karya kepada pengunjung. Hal tersebut berdampak pada bentuk interaksi *intemingle* dari berbagai kalangan seperti; penari, *fashion designer*, komunitas, pelancong internasional, dan kampus-kampus. Pengunjung menonton, merasakan karya *The Aisle of Motherland* (difinitif, partisipatif), belum sampai pada tingkat eksploratif.

“Workshop Drawing on Novels” di Titik Dua Mas Ubud

Pencipta memberikan *workshop* di Titik Dua hotel pada 5 Desember 2020, diikuti oleh berbagai kalangan dan negara. Tahapan *workshop* terdiri dari tiga sesi yakni; 1 Presentasi metode *workshop* (instruktur), 2 Peserta melakukan *drawing on novels*, dan 3 Pembacaan garis hasil *workshop* peserta.

Ruang gallery digunakan sebagai *site workshop*, pencipta hanya menyiapkan bahan Novels bekas dan charcoal sebagai alat menggores. Setelah memilih Novels peserta dapat memilih sudut-sudut ruangan yang dirasa nyaman untuk melakukan aktivitas *men-drawing*.

Akhir sesi peserta berkesempatan untuk mendiskusikan hasil goresan yang sudah

Foto 4.122. Pesera menunjukkan karya diatas novel (Sumber Dok. I Wayan Sujana 2020)

dilakukan di atas Novels. Pada sesi ini pencipta mengamati goresan berdasarkan pengalaman melihat berbagai karakter garis dari berbagai kecenderungan goresan, ditambah dengan intuisi dalam mengamati karakter psikologis peserta. Metode pembacaan karakter garis ini cukup efektif dalam upaya *sharing* pengetahuan prihal dasar-dasar seni rupa utamanya tentang penggunaan garis dalam seni murni.

Testimoni peserta menunjukkan hal-hal unik terkait garis ataupun *drawing* yang dihasilkan. Setiap peserta menunjukkan pengalaman khusus dan berbeda sesuai pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki. Penting ditindak lanjuti melalui penelitian kuantitatif-kualitatif yang lebih mendalam dari aktivitas *workshop* tersebut.



Foto 4.125. Menunjukkan hasil goresan di atas Novels (Sumber Dok. I Wayan Sujana 2020)

“IAP, Sound Contour” di Santrian Sanur

Pameran “Sip Setiap Saat” di Santrian Gallery *indoor-outdoor* memberikan *scheduled performance* ke setiap seniman yang diundang. Pencipta menggunakan kesempatan ini dengan melakukan *intermingle* pada *scheduled* sesi jazz music Indra Lesmana pada tanggal 28 Desember 2020. *Site* interaksi di pinggir pantai Santrian beratap bergola semi *in-outdoor*, karena itu pencipta menyediakan piranti meja gambar serta puluhan *canvas*, *charcoal*, dan *crayon*.

Konsep *Sound contour* adalah upaya pencipta meng-*intermingle* bunyi musik jazz yang dimainkan Indra Lesmana dan kawan-kawan. Penggalian visual menggunakan *keyword* visual, bunyi, gerak, medium, dan imaji.

Peristiwa tidak terduga pada interaksi tersebut adalah beberapa seniman ikut ambil bagian melakukan *intermingle* bersama-sama. Hal hasil terjadi sebuah ekspresi bersama beberapa seniman, merespon bunyi musik dan visual garis diatas canvas.



Foto 4.128. Seniman Nyoman Sani dan lainnya ikut berpartisipasi pada “IAP, Sound Contour” (Sumber Dok. I Wayan Sujana 2021)

“IAP, Sound Contour” dirancang merespon bunyi musik antara Indra Lesmana dan pencipta berinfak pada seniman lainnya yang menonton pertunjukan tersebut. Bunyi, keadaan tertentu, dan medium yang tersedia merangsang emosi untuk melakukan ekspresi-ekspresi visual di atas kanvas menggunakan media *charcoal*.

“Serupa,Paras Paros Seni” di Jatijagat Kampung Puisi

Membaca puisi, menciptakan visual-membaca cerpen melahirkan lukisan aktivitas sudah pencipta lakukan, *drawing performance on the spot* merespon sastrawan membaca puisi di Jagatjati Kampung Puisi merupakan pengalaman pertama. *Event performance* pada acara paras-paros-seni mengusung judul “Serupa” memberi tantangan tersendiri.

Pendekatan yang digunakan pada *intermingle serupa* adalah verbal-visual-verbal. Novels bekas (*found object*) naskah seorang sastrawan di-*drawing* perupa kemudian di gurat puisi oleh sastrawan. Media Novels bekas, *canvas*, dan *charcoal* sebagai piranti ekspresi *intermingle* perupa-sastrawan. Hasilnya adalah kolase verbal-visual-verbal antara pencipta dan sastrawan diantaranya; Warih Wisatsana, Dewa Sahadewa, Ni Wayan Eka Pranita Dewi, I Nyoman Darma Putra, Tan Lioe Ie, dan Tomy F Awuy. *Intermingle* verbal-visual-verbal menghasilkan tujuh artefak berharga yang akan terus bertumbuh menjadi di masa depan.

Proyek Seni *Monument of Trajectory*

Presentasi peristiwa *monument of trajectory* bagian dari perjalanan *MAL* di Komaneka *Monkey Forest* berlangsung dari 31 Juli sampai 6 September 2021. Artefak hasil konsep dan implementasi trajektori tahun 2019 sampai 2021 disertakan pada presentasi tersebut. Sebulan lebih berproses menggunakan pendekatan difinitif, partisipatif, dan eksploratif, melalui metode tersebut telah berlangsung komunikasi seni seperti; *sharing*, *workshop*, dan *performance*. Fasilitas Komaneka *Monkey Forest* berupa galeri dan resort dapat mengakomodir konsep *MAL* secara keseluruhan melalui konsep berbasis masyarakat (*white concept*) dengan metode *participatory rural appraisal (PRA)*.

Komaneka *Monkey Forest* berlokasi di Jalan *monkey forest* Padang Tegal Ubud Gianyar, salah satu fasilitas publik yang dimiliki Koman Wahyu Neka dan Ni Nyoman Trisniawati. *MAL* melakukan pusat kegiatan *indoor-outdoor* gallery dan resort, *garden*, *swimming pool* menjadi bagian ruang interaksi, eksplorasi serta *workshop* bagi partisipan. Posisi Komaneka *Monkey Forest* berada di titik sentral distrik pariwisata di Ubud, hilir mudik pelancong nasional dan lokal pada hari normal sangat ramai. Hal tersebut memenuhi quota pelancong lokal, nasional dan internasional walau dimasa pandemi seperti sekarang ini.



Foto 4.139. Papan nama Komaneka *Monkey Forest* (Sumber Dok. I Wayan Sujana 2022)

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil tindakan implementasi yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan karya *MAL: Ruang Kolaborasi Seni Rupa Pertunjukan Berbasis Masyarakat* dapat dikatakan menjadi karya efektif membawa seni lebih dekat pada masyarakat. Karya seni yang mengedepankan proses melalui gagasan peristiwa seni, mendapatkan *output* berupa artefak karya seni dan *outcome* yakni kesadaran masyarakat pada karya seni rupa pertunjukan.

Pemikiran *MAL* (*M -Making Art Blueprint of Contemporary Performance art Based on Community, A-Accomplish Singularity Contemporary Performance Art Based on Community With Deep Spirituality, L- Longitude and Latitude Make Transfer Point of Deep Feeling Throughout Presentation*) sangat penting dalam kerangka tahapan penciptaan *Mobile Art Laboratory: Ruang Alternatif Seni Rupa Pertunjukan Berbasis Masyarakat*.

Lima aspek: *laboratory*, *seniman*, *site*, *masyarakat*, dan *instalasi* melengkapi entitas *MAL* dalam meng-intermediari peristiwa mencapai tujuan. Melalui hal tersebut pencipta memperoleh pemahaman sintesis bentuk kolaborasi yakni; *seniman versus seniman (art by art)*, *seniman versus masyarakat (art by social)*, *masyarakat versus masyarakat (social by social)*.

Temuan Penciptaan

Penelitian ini mengasilkan beberapa temuan. 1) Konsep pemikiran berupa metode penciptaan seni bernama *MAL* (*M -Making Art Blueprint of Contemporary Performance art Based on Community, A-Accomplish Singularity Contemporary Performance Art Based on Community With Deep Spirituality, L- Longitude and Latitude Make Transfer Point of Deep Feeling Throughout Presentation*). Tiga prosedur penciptaan seni yaitu proses menemukan ide (*blueprint seni*), proses pembentukan (membuat karya seni), *presenting* (peristiwa seni) dalam satu kesatuan konsep yang saling terkait. 2) Menemukan penciptaan karya inter disiplin ilmu bersifat *mobile* ke tengah-tengah masyarakat, menempatkan masyarakat sebagai subjek/objek penting. Menyertakan potensi masyarakat baik mental geografi dan budaya sebagai bagian konsep karya.

Saran

Berdasarkan simpulan dan temuan penelitian di atas, maka ada beberapa saran yang dapat disampaikan. 1) Ditujukan kepada kalangan akademisi untuk dapat menjadi bahan penelitian

berikutnya dengan melihat kekurangan dan kelebihan penelitian seni *MAL* ruang alternatif olah seni rupa pertunjukan berbasis masyarakat. Penciptaan berbasis masyarakat memaksimalkan pengetahuan difinitif, partisipatif, dan eksploratif hal ini memunculkan penomena artefak seni yang dapat dikaji dari aspek estetika, psikologi, maupun hermeneutika. 2) Pemerintah selaku pemegang kebijakan seni dan budaya dapat menggunakan karya *MAL* sebagai cara alternatif mendekatkan seni kepada masyarakat, khususnya bagi para seniman sebagai referensi bentuk partisipatori seni. 3) Komunitas Komaneka dan masyarakat Bali, Indonesia, bahkan masyarakat internasional disarankan pentingnya interaksi seni untuk menggali potensi seni sendiri. Sehingga keunikan

DAFTAR SUMBER

A. Sumber Buku

- Abraham, Maslow. *A Dale Timpe*, Cet 5. Jakarta: PT. Elek Media Koputindo, 2004.
- Allport, Gordon. New York: *Personality*, 1961.
- Allred, K.D., & Smith, T.W. The hardy personality: Cognitive and physiological responses to evaluative threat. *Journal of Personality and Social Psychology*, vol 2 56 pp (1989) hal. 257-266.
- Alwasilah, A. Chaedar. *Pokoknya Kualitatif*. Jakarta: Pustaka Jaya, 2003.
- Bell, Clive. *The Aesthetic Hypotesis* (Chatto and Windus). London, 1914.
- Bourriaud, Nicolas. (2002). *Relational Aesthetics*. Paris: Les Presses du reel, 2002.
- Bruno Latour. *Reassembling the Social- an Introduction to Actor Network Theory*. England: Oxford University Press, 2005.
- Carlson, Marvin. *Performance: a critical introduction*. London New York: Routlegge, 1996
- Chambers, R. *P.R.A.—Participatory Rural Appraisal, Memahami Desa Secara Partisipatif*. Yogyakarta: Kanisius, Oxfam dan Yayasan Mitra Tani, 1996.
- Couto, N.. *Pengantar Sosiologi Seni*. Jakarta 2013
- Deepak.Chopra, M.D. New York: Quantum Healing, Bantam Books, 1989.
- Dewey, John. *Art as Experience*. New York: A Perigee Book, 1980.
- Dibia, I Wayan. *Panca Sthiti Ngawi Sani, Metodologi Penciptaan Seni*. Penerbit Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar, 2020.
- Dibia, I Wayan. *Improvisasi Aksi Kreatif Spontan*. Denpasar: Balimangsi Foundation, 2020.
- Fiegen, Baum. *Protest Camp*. London: Zed Books Ltd, 2013.
- Preire, Paulo. *Pendidikan Sebagai Praktek Pembebasan*. Jakarta: PT Gramedia, 1984.

- Heatubun, Fabianus Sebastian. *Perlunya Remitologisasi Seni Rupa*. Proseding Seminar Estetik Galeri Nasional Indonesia #2 2015.
- Himawan, Willy. "Seni Lukis Diaspora Bali, Sebuah Identitas Baru." Disertasi. Institut Teknologi Bandung, 2018.
- Hodson, Nancy. 2007 *Becoming God, The Doctrine of Theosis in Nicholas of Cusa*. Washington DC: The Catholic University of America Press, 2007.
- Holt, Claire. *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*. Bandung: art.line, 2000.
- Hunt, David. *Gezichts-Bedrog*. Het Spectrum, 1999.
- Jospers, John. *An Introduction to Philosophical Analysis, second edition*. New York: Prentice Hall, Inc Englewood Cliffs, 1967.
- Kant, I. *The Metaphysics of Morals*. Uk: Cambridge University Press, 1996.
- Kuntjaningrat. *Masyarakat dan Kebudayaan Indonesia*. Jakarta: Djambatan, 1975.
- Latour, Bruno. (2005). *Reassembling the Social, An Introduction to Actor-Network Theory*, OXFORD, 2005
- M. Echols, John dan Shadily, Hassan. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta, PT Gramedia, 2000.
- Marcuse, Herbert. *One-dimensional Man: Studies in the Ideology of Advanced Gezichts Industrial Society*. Uk: Routledge & Kegan Paul PLC, 2006.
- Marianto, M Dwi. *Menempa Quanta Mengurai Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2011.
- Maslow, Abraham H. *Psikologi Sains: Tinjauan Kritis terhadap Psikologi Ilmuwan & Ilmu Pengetahuan Modern*. Jakarta: Hani'ah. Penerbit Teraju, 2004.
- Muelder Eaton, Marcia. *Persoalan-Persoalan Dasar Estetika*. Penerbit Salemba Humanika, 2010.
- Mulyono. *Seni Rupa Penyadaran*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya, 1997.
- Mundiri. *Logika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1994.
- Nierenberg, Gerald I dan Calero Hendry H. *Membaca Pikiran Orang Seperti Membaca Buku*. Jogjakarta: Think, 2007.
- Ngurah Indra, I Gusti Aryadi Tjahyadi. "Kajian Konsep Pola Dua dan Estetika Padda Perahu Slerek di Jembrana." Tesis. Institut Seni Indonesia Denpasar, 2016.

- Oxford Advanced Learner's Dictionary. Oxford: Oxford University Press, 2005.
- Poespowardojo, Soerjanto dan Bertens K. *Sekitar Manusia, Bunga Rampai Tentang Filsafat Manusia*. Jakarta: PT Gramedia, 1982.
- Rai S., I Wayan. *Katakan Dengan Puisi II*. Cakra Media Utama, 2020.
- Rahzen, Taufik dll. Keragaman dan Silang Budaya: Dialog Art-Summit. Seni Pertunjukan Indonesia, Th.IX-1998/1999.
- Ratna, Tjok Istri Cora Sudharsana. "Wacana Fesyen Global dan Pakaian Di Kosmopolitan Kuta." Disertasi. Universitas Udayana Denpasar, 2016.
- Ratna, Tjok Istri Cora Sudharsana dan I Wayan Sujana. *Intermingle Art Project, Gerhana Bulan Merah*. Direktur Kesenian, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017
- Ratna, Tjok Istri Cora Sudharsana dan I Wayan Sujana. *Intermingle Art Project, Threads on Threads of Indonesia*. Direktur Kesenian, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018
- Sanjaya, Tisna. "Disertasi Pusat Kebudayaan Cigondewah: Revitalisasi Budaya dan Pemberdayaan Masyarakat Melalui Seni Lingkungan." Disertasi. ISI Yogyakarta, 2011.
- Saidi, Acep Iwan dan Siregar. *Dimensi Ruang Dalam Karya Rupa (Studi Interdisiplin Terhadap Seni Instalasi Oksigen Jawa Karya Hanafi)*. Mudra volume 31, nomor 2, Mei 2016 p 234-248.
- Sedana, I Nyoman. "Kawi Dalang: Creativity In Wayang Theatre." Disertasi. ATHENS, GEORGIA 2002.
- Sedyawati, Edi dan Alisyahbana Pia, Murgiyanto Sal. *Menimbang Praktek Pertukaran Budaya: Kolaborasi, Misi, Sumber, dan Kesempatan*. Seni Pertunjukan Indonesia, TH.XI-2001/2002.
- Sedyawati, Edi. *Budaya Indonesia Kajian Arkeologi Seni, dan Sejarah*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012.
- Setem, I Wayan. "Celeng Ngelumbar Metapor Penambangan Eksploratif Pasir". Disertasi. Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta 2018.
- Simatupang, Lono. *Lebur Theater Quarterly*. Yogyakarta: Yayasan Teater Garasi, 2004
- Shadily, Hassan. *Sosiologi Untuk Masyarakat Indonesia*. Jakarta: PT Renika Cipta, 1993.
- Smith, William.A. *Conscientizacao Tujuan Pendidikan Paulo Freire*. Yogyakarta:

- pustaka Pelajar, 2001.
- Stallabras, Julian. *Art Incorporated*. New York: Oxford University Press Inc, 2004.
- Sugiarto, Bambang. *Humanisme dan Humaniora Relevansinya Bagi Pendidikan*. Yogyakarta: Jalasutra, 2008.
- Sugiarta, Bambang. *Postmodernisme Tantangan Bagi Filsafat*. Yogyakarta: Kanisius, 2008.
- Sujana, I Wayan dan Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana. *Intermingle Art Project, Light Pattern*. Direktur Kesenian, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Sujana, I Wayan dan Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana. "Ligt Pattern, Labirin Ruang Masif." *Mudra, Jurnal Seni Budaya* Volume 24, Nomor 3, September (2019): hal. 411-416.
- Sukmana, Tubagus. *Larut Seni, Pengalaman, dan Pengetahuan*. Seminar Estetik Galeri Nasional Indonesia #2, 2015.
- Sumadi Suryabrata. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Rajawali, 1988.
- Sunarto, Bambang. *Epistemologi Penciptaan*. Yogyakarta: IDEA Press, 2013.
- Suryaja, Martin. (2016). *Sejarah Estetika: Era Klasik Sampai Kontemporer*. Yogyakarta: Gang Kabel. C, 2016.
- Sztompka, Piotr. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada Media, 2005.
- The Liang Gie. *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta: Karya Kencana, 1976.
- Tolstoy, Leo. "What Is Art?". in Ross. Stephen David., *Art and Its Signicance (an Anthology of Aesthetic Theory)*. Albany: State University of New York Press, 1984.
- Van Maanen, H. *How to Study the Artworlds, On the Societal Functioning of Aesthetic Value*. Netherland: Amsterdam University Press, 2009.
- Van Peursen, C.A. *Strategi Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius, 2009.
- Windia, Wayan dkk. *Pemikiran Kritis Furu Besar Universitas Udayana*. Udayana University Press, 2009.

B. Sumber Internet

JAM, <https://regional.kompas.com/read/2018/02/13/09445141/kampoong-art-attack-seni-untuk-warga-kampung-besar-jakarta>

Herbart, Friedrich, 1841, diunduh di <https://en.wikipedia.org/wiki>

Leibniz, Gottfried. https://en.wikipedia.org/wiki/Gottfried_Wilhelm_Leibniz

Wundt, Wilhem. (1920). diunduh di <https://en.wikipedia.org/wiki>

<http://repo.isi-dps.ac.id/3720/>

Source: www.olsonkundigarchitects.com

Source: helencarnac.wordpress.com

Source: www.designboom.com

[Sidney Nolan's 'time capsule' art studio opens to the public](#)

ARTIST STUDIO SPACE IN CALGARY – A REVIEW

University of Melbourne Student Union

[Art Lab | BAMPFA](#)

[Nangchang Nangchang bamboo installation by Kengo Kuma](#)

<https://images.app.goo.gl/ZW561cxH396Qruuw9>