

Proses Penciptaan Dan Penyajian Karya Patung Publik Pada *Jogja Street Sculpture Project #5*

Oleh: Ananta Dewi Rahayu¹, Rain Rosidi², Satrio Hari Wicaksono³

Institusi: Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Alamat institusi: Jln. Parangtritis Km 6,5 Bantul, Yogyakarta 55001

E-mail: rahayu.anantadewi@gmail.com¹, rainrosidi@gmail.com², shwicaksono@gmail.com³

Abstract

The Jogja Street Sculpture Project (JSSP) exhibition is a programme by the Indonesian Sculptors Association (API) in collaboration with the Culture Service in the form of a public sculpture. The fifth JSSP, with the theme Ruwat Gatra Rasa: Redefining Form and Space, is located along Jalan Malioboro. The author researches the creative process of creating and presenting public sculpture using a qualitative descriptive method with an approach to the theory of the creation process, the theory of the function of art, the presentation of public sculpture, and the elements of sculpture. Data collection was carried out through a literature review, interviews, and observations. Public interest is present in four stages of creation, (1) Pre-Design, (2) Design, (3) Realization, and (4) Presentation. Aspects of public response are also explained, where anticipation of public interaction is also taken into account in the process of creating works exhibited by artists and the organizing committee. In the presentation aspect, the author examines the elements of sculpture that are present, the public response, and improvements made by the artist.

Keywords: Creation process, JSSP, Public statues, Publik sculpture presentation, Public

Abstrak

Pameran *Jogja Street Sculpture Project (JSSP)* merupakan program Asosiasi Pematung Indonesia (API) yang bekerjasama dengan Dinas Kebudayaan, berbentuk pameran patung di ruang publik. JSSP kelima dengan tema Ruwat Gatra Rasa: Redefining Form and Space berlokasi di sepanjang Jalan Malioboro. Penulis meneliti tentang proses kreasi penciptaan dan penyajian seni patung publik menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan teori proses kreasi, teori fungsi seni, penyajian patung publik, dan elemen-elemen seni patung. Pengumpulan data dilakukan dengan kajian pustaka, wawancara, dan observasi. Kepentingan publik hadir dalam empat tahapan penciptaan, (1) Pra Perancangan, (2) Perancangan, (3) Perwujudan, dan (4) Penyajian. Aspek respon publik juga dipaparkan, di mana antisipasi interaksi publik juga diperhatikan dalam proses penciptaan karya yang dipamerkan oleh seniman dan panitia penyelenggara. Dalam aspek penyajian, penulis mengkaji elemen seni patung yang hadir, respon publik, dan perbaikan yang dilakukan seniman.

Kata kunci: JSSP, Patung publik, Penciptaan patung, Penyajian patung publik, Publik

A. Pendahuluan

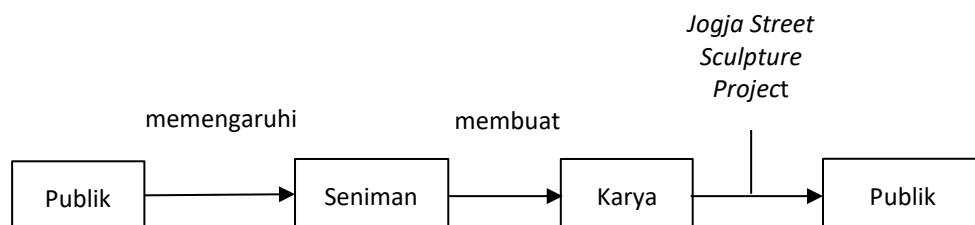
Jogja Street Sculpture Project (selanjutnya akan disingkat menjadi JSSP) adalah proyek pertama API (Asosiasi Pematung Indonesia) yang menggelar karya-karya seni di ruang publik. JSSP pertama diinisiasi oleh pematung Ichwan Noor, Rudi Mantovani, dan kawan-kawan API yang bekerjasama dengan Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2015. JSSP mengambil bentuk pameran seni patung yang ditempatkan di ruang publik. Para seniman tidak hanya berhadapan dengan pecinta seni, tetapi juga

harus berdialog dengan publik umum dari berbagai usia, golongan, dan strata sosial. Tema-tema yang diusung JSSP berpusat pada merespon ruang Yogyakarta dan nilai kebudayaan yang dimiliki.

Jabaril (2019:323) mengatakan bahwa ruang publik, dalam artian fisik, adalah ruang yang bisa diakses setiap orang atas kepentingan ekspresi dan komunikasi dan bisa memberikan sebuah aktivitas kreativitas, perkembangan ide, atau artikulasi kepentingan bersama. Penempatan ruang publik biasanya mengindikasikan adanya keragaman budaya, gaya hidup, arsitek, musik, dan seni. Senie (2018:1) menganggap seni publik sebagai karya apa pun yang gratis dan aksesibel bagi pengunjung umum –sesuatu yang mereka temui dalam keseharian yang tidak diduga seperti ke museum. Secara sederhana, seni publik dimaknai sebagai karya seni yang berada di ruang publik, tempat yang aksesibel bagi banyak orang dari latar belakang dan kepentingan yang berbeda-beda. Penulis percaya bahwa patung publik baru dikatakan karya seni publik setelah patung tersebut ditempatkan di ruang publik. Artinya, ada tahapan lanjut setelah karya secara fisik "selesai" dari tahap produksi, yang memerlukan keterlibatan dari pihak di luar perupa (dengan asumsi proses pra-perancangan hingga produksi dilakukan internal dari pihak perupa saja) supaya karya tersebut masuk ke dalam kategori "seni patung publik".

Salah satu persoalan mengenai seni publik adalah partisipasi publik. Karena berada di ruang yang bisa diakses siapa pun, karya akan berinteraksi dengan orang yang menggunakan ruang publik tersebut. Anusapati (2002) menyampaikan :

Timbul paradoks, di mana di satu sisi seni rupa merupakan bentuk seni yang ultimate, yang mestinya otonom, karena merupakan ekspresi individual seniman. Tetapi di sisi lain apapun yang berada pada public domain mempunyai konsekuensi bahwa ia harus dapat diterima oleh 'publik'.



Bagan 1
Bagan Sederhana Pemikiran Penulis

Pada saat mencari publikasi terkait pameran patung publik, penulis menemukan dua artikel jurnal yang berkesan. Belman (2002) pada *Three Case Studies of Outdoor*

Sculpture with Problematic Intent Issues menggarisbawahi aspek desain yang membingungkan dari karya luar ruang, serta penggunaan dan peran karya yang mengalami kerusakan berulang atau terakumulasi. Di bagian kesimpulan, Belman menyebutkan bahwa solusi ideal untuk mencegah masalah yang dikaji pada studi kasusnya adalah untuk mengidentifikasi aspek problematik karya sebelum karya tersebut ditampilkan ke publik.

Artikel *Public Art? Examining the Differences between Contemporary Sculpture inside and outside the Art Institution* oleh Lluís Fernández Pons, Jasmina Llobet Sarria, dan Angels Viladomiu Canela (2021) membahas tiga perbedaan utama antara patung yang berada di dalam museum dan yang berada di ruang publik, yakni kerangka lembaga institusi, hubungan antara penikmat karya dengan karya, dan sifat penonton. Artikel tersebut menyadarkan penulis atas besarnya peran masyarakat sekitar patung itu berada dan interaksi yang terjadi. Kedua artikel tersebut menumbuhkan pertanyaan baru, yaitu apakah pertimbangan-pertimbangan yang disebutkan di artikel tersebut sudah menjadi bahan pemikiran seniman patung publik di Indonesia sebelum patung tersebut ditampilkan di ruang publik?

Istilah patung jalanan (*street sculpture*) yang digunakan JSSP terpanik atas keluhan seniman *street art* di tahun 2015 yang merasa banyak titik di kota yang dikuasai fans bola. Rain Rosidi sebagai salah satu kurator pelaksanaan JSSP pertama (dan kurator pada pelaksanaan JSSP #5) menginisiasi istilah tersebut. Konsep jalanan (*street*) dipilih karena mampu menyerap sifat-sifat pada karya seni jalanan, utamanya sifat temporer namun mengutamakan sensasi visual sebagai unsur pembentuk kesan atraktif dan sensasional (API, 2015). Seni jalanan (*street art*) merujuk pada karya seni yang dikerjakan atau berada pada media-media yang sudah ada di jalanan, seperti pada tembok atau dinding bangunan. Seni jalanan yang sering ditemui meliputi mural, stensil, stiker, grafiti, poster, dan instalasi. Penelitian ini berfokus untuk mencari tahu bagaimana proses penciptaan karya seniman partisipan pada kegiatan *Jogja Street Sculpture Project #5*. Proses penciptaan yang dimaksud tidak hanya secara internal, namun juga melihat bagaimana kegiatan JSSP mempengaruhi proses penciptaan karya seniman. Persoalan dan hambatan apa yang dilalui seniman dan penyelenggara pameran termasuk dalam proses penciptaan yang dimaksud.

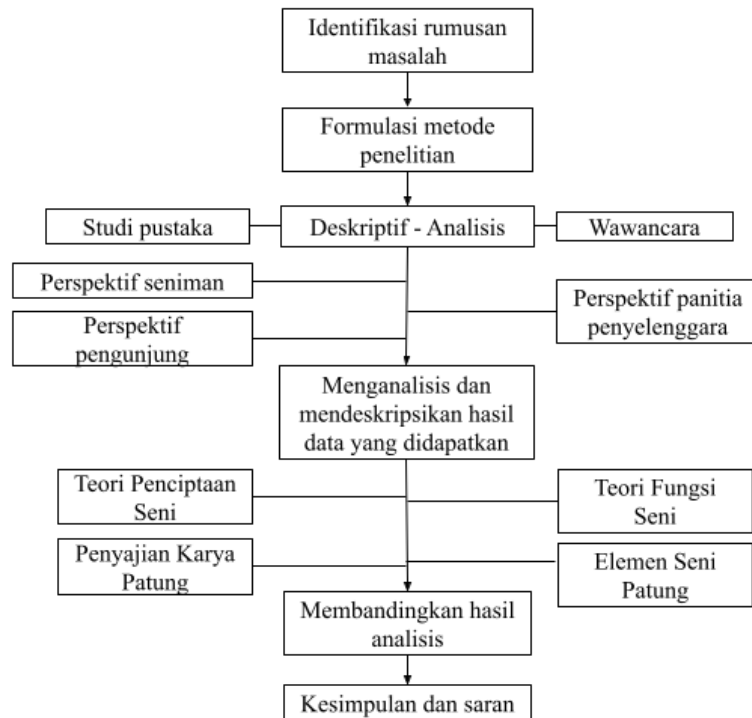
1. Bagaimana proses penciptaan kreatif pematung dalam membuat patung dalam kegiatan JSSP #5?

2. Bagaimana aspek publik memengaruhi proses penciptaan patung dalam kegiatan JSSP #5?
3. Bagaimana respon publik setelah karya disajikan di ruang publik selama pameran JSSP #5 berlangsung?

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penulis mengumpulkan data melalui observasi ruang pamer pada 18 Oktober – 15 November 2023; wawancara luring dan daring kepada seniman partisipan, panitia inti penyelenggara, dan masyarakat umum yang berinteraksi dengan karya pada JSSP #5; kajian pustaka berupa publikasi buku, katalog, jurnal, dan artikel terkait.

Seniman partisipan yang diwawancarai dan dikaji karyanya terbagi menjadi dua: seniman individu dan seniman kelompok, kemudian dibagi menjadi tiga kelompok kategori menurut kecenderungan karya yang mencerminkan hubungannya dengan pengunjung serta lokasi. Penyebutan kategori mengambil dari teks Pengantar Kuratorial Pameran: Karya yang Menggunakan Ruang Publik untuk Menampilkan Benda yang Unik dan Tidak Biasa, Karya yang Merespons Benda yang Sudah Ada di Lokasi, dan Karya yang Merespon Pengalaman dan Narasi Pengunjung terhadap Titik Lokasi.

Penelitian bersifat deskriptif, yakni penelitian yang menggambarkan data informasi berdasarkan kenyataan (fakta) yang diperoleh di lapangan (Kunto, 1993:309). Penulis meneliti karya “Ngangkring” karya Amboro Liring; “Penjaga” karya Ambrosius Edi Priyanto; “Lingga Yoni” karya Sentolo Syndicate (Anusapati & Slamet Widodo); “Phubbing/Gemawai” karya Hilman Syafriadi; “Improperly” karya Itsnataini Rahmadillah; “Liar tapi Tak Liar” karya Konjungsi Utara Selatan (Ichwan Noor & Komroden Haro); “Lima Warna” karya Komroden Haro; dan “Tenggok” karya Cah Respon (Tugiman, Riski Dwi, Hans Arlen, Tegar).

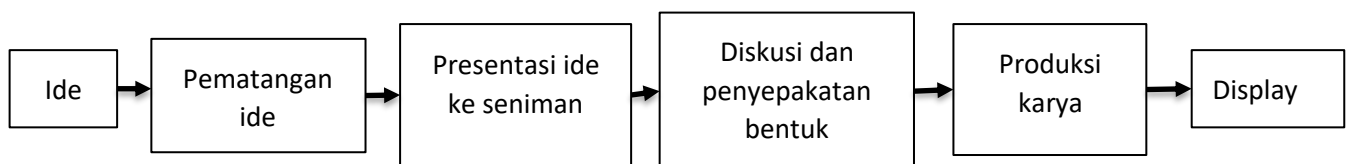


Bagan 2
Alur Kerangka Berfikir Penelitian
(sumber: dokumentasi penulis)

B. Pembahasan

1. JSSP#5

Tema yang diusung pada penyelenggaraan JSSP 5 adalah “RUWAT GATRA RASA: *Redefining Form and Spaces*” Berdasarkan teks pengantar kuratorial pada buku katalog pameran dan teks pengantar tema pada saat pengumuman *open call*, tema tersebut menggarisbawahi keinginan untuk mengubah suasana kota melalui intervensi dalam bentuk dan ruang. Terdapat 33 partisipan dengan pembagian 25 seniman individu, 5 seniman kelompok, dan 3 seniman undangan. Melalui hasil wawancara dengan manajer program, sekretaris, kurator, dan seniman partisipan, berikut alur kerja sederhana yang dilakukan di JSSP #5.



Bagan 3
Alur Kerja pada JSSP #5 (sumber: dokumentasi penulis)

Penjelasan sebagai berikut:

- a. Ide pertama dicetuskan oleh Eko Prawoto (alm.) bersama *steering committee*
- b. Pematangan ide dilakukan oleh kurator
- c. Presentasi ide ke seniman dilakukan supaya seniman memiliki pemahaman yang sama dengan kurator terkait tema
- d. Diskusi dan penyepakatan bentuk dilakukan antara seniman partisipan, kurator, dan tim artistik
- e. Produksi karya dilakukan oleh seniman
- f. Display/Penyajian karya dilakukan bersama seniman, kurator, dan tim artistik

2. Observasi Lapangan

Penulis melakukan observasi di ruang pameran sebanyak lima kali di waktu yang berbeda, yakni pada a. 20 Oktober 2023 pukul 14.00 - 17:30 WIB (tiga jam tiga puluh menit); 22 Oktober 2023 pukul 21:30 - 01:05 WIB (3 jam 35 menit); 24 Oktober 2023 pukul 09:00-10:00 WIB (satu jam); 1 November 2023 pukul 18:43 - 19:38 WIB (55 menit); 14 November 2023 pukul 18:50 - 20:19 WIB (29 menit).

Kode	Foto Karya	Seniman, Judul Karya	Keterangan
AL		Amboro Liring, Ngangkring	Lokasi di depan Mall Malioboro. Gerobak angkringan dan dua bangku kayu. Di salah satu bangku terdapat figur tokoh Spiderman dan tokoh Petruk yang sedang kerokan, dengan ujung bangku kosong untuk pengunjung. Karakter Spiderman ditampilkan sebagai sosok dengan karakter wajah orang Jawa. Pada angkringan terdapat ceret dan beberapa replika makanan seperti sate telur puyuh dan ayam. Menggunakan material fiber untuk figur, patung terlihat keras dan kokoh walaupun gestur yang ditampilkan santai (tidak rigid). Semua dengan skala

			1:1. Menyampaikan pesan kelokalan dan kebersamaan.
CR		Cah Respon, Tenggok	Lokasi di depan Hamzah Batik, di seberang Pasar Beringharjo. Objek tenggok (bakul) setinggi tiga meter diposisikan miring sehingga bisa dimasuki orang. Warna kecoklatan bambu dipertahankan guna memberi impresi tenggok yang sesungguhnya. Rangka las besi ditutupi oleh bambu. Dibuat untuk membawa ingatan pada Malioboro zaman dulu.
HS		Hilman Syafriadi, <i>Phubbing/Gemawai</i>	Lokasi di depan Gedung Eks Dinas Pariwisata DIY, Seberang Rumah Hantu Malioboro. Beberapa figur manusia ditempatkan di bangku-bangku jalan dengan posisi duduk. Beberapa figur terlihat sedang menelfon menggunakan ponsel. Figur berwarna cerah, coklat muda, biru hijau, dan kuning neon yang mencolok. Berbahan kain anti air dan berisi dakron, patung ini lembut dan terlihat lunglai (posisi seadanya di atas bangku). Posisi figur diikat tali transparan tipis ke bangku. Posisi figur mudah dipindahkan. Menceritakan fenomena saat ini di mana orang sangat terikat dengan gawai.

Kode	Interaksi Publik yang Diamati Terjadi
AL	Kursi diduduki, dipindahkan, patah; Replika makanan diambil dan dipindahkan; Pengunjung berfoto, menyenderkan diri
CR	Karya dimasuki 1-5 orang, permukaan diinjak, disentuh, banyak orang yang mengantri untuk berfoto

HS	Boneka diduduki, dirangkul, dipukul, dipindahkan, dirobek, dipakai sebagai bantal tidur, pengunjung membaca <i>caption</i>
----	--



Gambar 1. (kiri atas) Pada observasi tanggal 24 Oktober 2023, karya "Phubbing/Gemawai" terlihat tercabut dari bangku tempat mulanya ia dipasang. Boneka menjadi properti foto.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 2. (kiri bawah) Pada observasi tanggal 1 November 2023, "Tenggok" karya Cah Respon patah di bagian mulut Tenggok. (Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3. (kanan bawah) Pada observasi tanggal 14 November, salah satu bangku pada karya "Ngangkring" oleh Amboro Liring patah. (Sumber: Dokumentasi pribadi)

3. Elemen Seni Patung pada JSSP#5

Berdasarkan George (2014), terdapat empat belas elemen seni patung yang bisa diamati. Mereka adalah Material, Tempat, Permukaan, Tepian, Tekstur, Warna, Skala, Masa, Titik Berat, Volume, Ruang, Gerakan, Cahaya, dan Memori. *It is difficult to imagine a single work that utilizes all fourteen Elements to some degree, so some Elements will be primary, others secondary, while others may not be used at all* (George 2014:6).

	Material	Tempat	Permukaan	Warna	Skala	Gerakan	Cahaya
--	----------	--------	-----------	-------	-------	---------	--------

AL	Kayu, fiber	Aktif, karena penempatan di depan mall menebalkan perubahan budaya yang ditekankan seniman	Kulit Spiderman dan Petruk serta lipatan baju dibuat menyerupai asli walaupun pada kenyataannya keras	Terapan, namun pemberian pewarna dibuat sehingga warna yang nampak seperti warna pada kenyataan yang dekat dengan masyarakat (kostum Spiderman dan makanan di dalam angkringan)	Medium (<i>life size</i>)	Terimplikasi, pengunjung tergerak untuk menduduki area tempat duduk yang kosong	Cahaya natural matahari dan cahaya pijar dari lampur sorot
CR	Bambu, besi	Bisa aktif, karena merespon situasi yang sudah ada; Bisa pasif, karena tetap menghibur dan membuat orang ingat tentang tenggok di mana pun patung diletakkan.	Tekstur nyata bambu	Inheren, bambu hanya dilapisi pelapis transparan	Besar	Terimplikasi; pengunjung tergerak untuk masuk ke bagian dalam	Cahaya natural matahari dan cahaya pijar dari lampur sorot
HS	Kain <i>waterproof</i> , dakron	Pasif, karena maksud bisa tersampaikan jika ditempatkan di lokasi lain	Bentuk manusia dan ponsel lunak karena berisi dakron. Secara material yang digunakan tidak ada manipulasi, namun secara bentuk yang ingin disampaikan terlihat lunak	Terapan, walaupun menampilkan material kain dengan warna orisinal kain, namun kain tersebut telah diwarnai dengan warna-warna cerah dan mencolok	n/a	Terimplikasi; pengunjung tergerak untuk mengitari dan melihat boneka dari segala sisi	Cahaya natural matahari dan cahaya pijar dari lampur sorot

			padahal umunya keras				
--	--	--	-------------------------	--	--	--	--

4. Tahap Proses Penciptaan

Gustiyan Rachmadi dalam Hendriyana (2021) membagi alur metode praktik berkarya ke dalam empat tahap, dengan penjabaran sederhana sebagai berikut:

1. Tahap Pra Perancangan merujuk pada proses riset dan eksplorasi relevan atas isu yang ingin dibuat karyanya. Ide dan bayangan yang sudah ada dipertajam dengan data pustaka, teori, dan referensi yang sudah ada sebelumnya.
2. Tahap Perancangan memasuki bentuk visual dari ide dan gagasan yang dikumpulkan di tahap sebelumnya. Sketsa dibuat dengan mempertimbangkan aspek teknis. Pembuatan model prototype/maket juga dilakukan di tahap ini.
3. Tahap Perwujudan. Di tahap ini rancangan divisualisasikan secara detil berdasarkan ukuran yang sesuai. Jika pada tahap sebelumnya dilakukan pembuatan model prototype/maket, maka model tersebut dievaluasi terlebih dahulu. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan hasil akan tepat sasaran secara substansial.
4. Tahap Penyajian. Tahap ini dilakukan dalam bentuk pameran yang bertujuan untuk menjalin komunikasi, apresiasi, dan melihat apakah pemaknaan karya sudah sesuai target dan tujuan atau belum. Adanya evaluasi kedua menjadi penting untuk mendapatkan gambaran manfaat hasil penelitian dan hasil tersebut bisa dikomunikasikan kepada khayalan lagi untuk kemudian diolah menjadi lebih baik.

Melalui wawancara, penulis mendapatkan informasi tahapan proses penciptaan sebagai berikut :

	Pra Perancangan	Perancangan	Perwujudan	Penyajian
AL	Survei lokasi, memilih tempat yang diinginkan.	Membuat sketsa awal. Terjadi perubahan dari gerobak menjadi angkringan setelah tiga kali berdiskusi dengan tim artistik,	Menggunakan teknik modeling, cetak, dan finishing. Material kayu dan fiber. Bagian yang	Diserahkan pada panitia. Replika makanan banyak tercabut sehingga harus kembali ke lokasi untuk menempelkan

		kurator, dan panitia lain	tajam ditumpulkan supaya aman.	ulang. Bangku kayu menjelang akhir pameran patah.
CR	Mengingat-ingat kebiasaan orang di Malioboro. Mengajukan sketsa ke panitia dan mendapat <i>feedback</i> yang memantik ide yang lebih dekat dengan Malioboro. Memastikan besar ukuran tidak akan menyulitkan proses pemindahan karya dari tempat pembuatan menuju tempat pameran.	Langsung eksekusi sketsa yang sudah disetujui panitia, namun tidak sesuai ekspektasi (melakukan evaluasi)	Material menggunakan bambu dan besi. Membuat ulang dengan mempertimbangkan evaluasi pertama. Memberi rangka besi supaya lebih kokoh. Bekerjasama dengan orang lain yang lebih akrab dengan mengolah bambu.	Banyak orang yang masuk, sehingga ada bagian yang patah. Sudah diperbaiki namun patah kembali.
HS	Membayangkan Malioboro dan keramaiannya. Mencari bentuk yang tidak sulit untuk diangkut di perjalanan.	Membuat sketsa awal. Ada beberapa perubahan sehingga karya bisa lebih merespon objek yang sudah ada. Tadinya boneka akan diletakkan di pedestal, akhirnya memanfaatkan kursi-kursi yang sudah ada di Malioboro. Jumlah diperbanyak sesuai permintaan panitia. Melakukan survei mencari tukang jahit dan material yang cocok.	Material kain <i>waterproof</i> dan dakron. Menyerahkan pada tukang jahit karena keterbatasan waktu. Isian boneka menggunakan dakron. Warna terang supaya terlihat.	Tali pengikat ternyata kurang kuat, sehingga perlu diperbaiki berulang kali. Posisi boneka berubah-ubah.



Gambar 4. (kiri atas) Sketsa awal yang diajukan oleh Cah Respon. Setelah berdiskusi dengan panitia, kurator, dan tim artistik, Cah Respon diberi masukan untuk mengganti bentuk. (Sumber: Dokumentasi Cah Respon)

Gambar 5. (kiri tengah) Sketsa kedua yang Cah Respon ajukan dan diterima oleh tim panitia. Sempat ada permintaan untuk dibuat satu meter lebih besar, namun Cah Respon tetap membuat dengan tinggi tiga meter dengan pertimbangan dana subsidi yang kurang dan transportasi untuk membawa karya ke tempat pameran. (Sumber: Dokumentasi Cah Respon)

Gambar 6. (kanan atas) Proses pengerjaan karya Cah Respon. Material bambu digunakan dalam pertimbangan lokasi dan kelengkapan studio. Material bambu dipilih karena sifatnya yang mudah dibentuk. Bambu diberi lapisan transparan supaya tidak mudah rusak dan aman ditaruh di ruang publik. (Sumber: Dokumentasi Cah Respon)

Gambar 7. (kiri bawah) Proses pengerjaan karya Cah Respon. Bagian mulur tenggok diberi rangka besi setelah percobaan pertama yang gagal. Tanpa rangka besi, Lingkaran mulut tenggok turun ketika posisi tenggok dimiringkan. (Sumber: Dokumentasi Cah Respon)

Gambar 8. (kanan bawah) Dokumentasi karya Cah Respon di malam hari. Walaupun tidak ada pencahayaan yang mengarah ke bagian dalam karya, pengunjung tetap tergerak untuk berfoto di dalamnya. (Sumber: Dokumentasi pribadi)

5. Aksesibilitas dan Apresiasi Publik

Dari observasi penulis selama durasi pameran, akses jalan pengunjung/penghuni Malioboro tidak terganggu. Beragam aktivitas tetap dilakukan seperti sebelum patung-

patung ditampilkan. Namun, terdapat tiga karya yang mengalami pergeseran dari titiknya semula ditempatkan:

- a. “Lima Warna”, dugaan seniman dilakukan oleh pihak toko, supaya tidak menghalangi jalan masuk
- b. “Liar tapi Tak Liar”, dugaan seniman dilakukan oleh penjual yang sering berjualan di sekitar lokasi patung (tukang sewa otopet, balon, minuman)
- c. “Phubbing/Gemawai”.

Penulis mewawancarai tiga pengunjung dengan latar belakang dan kepentingan yang berbeda-beda, yakni peserta lomba foto/video JSSP #5, peserta program “Tur di Kota Sendiri”, dan pengunjung di Malioboro. Penulis mendapatkan bahwa:

- a. Informasi mengenai pameran JSSP banyak diketahui melalui media sosial
- b. Pengunjung yang memegang karya seringkali atas dasar rasa penasaran tekstur karya
- c. Caption karya mudah dimengerti dan membantunya memahami karya dengan lebih baik
- d. Pengunjung yang mengambil foto tertarik untuk menangkap situasi lingkungan di sekitar atau yang berinteraksi dengan karya patung di JSSP
- e. Dalam menangkap foto, cahaya itu mendukung letak warna dari karya. Jika cahayanya terlalu keras, otomatis warna atau bayangan yang ada di karya itu akan lebih gelap dari mata yang kita lihat
- f. Antusiasme peserta yang mengikuti program “Tur di Kota Sendiri” terlihat dari banyaknya orang yang mendengarkan panitia menjelaskan karya dan bertanya
- g. Patung publik perlu memerhatikan keamanannya, karena interaksi publik bermacam-macam

C. Kesimpulan

Seni patung sebagai karya publik adalah karya seni rupa berbentuk tiga dimensi yang ditempatkan di ruang yang terbuka dan aksesibel bagi siapa pun. Jogja Street Sculpture Project (JSSP) #5 adalah salah satu program dari Asosiasi Pematung Indonesia (API) yang bekerjasama dengan Dinas Kebudayaan Yogyakarta. Program utama berbentuk pameran patung di ruang publik yaitu sepanjang Jalan Malioboro, berlangsung pada 16 Oktober - 14 November 2023. Patung publik pada JSSP disebut patung jalanan (street sculpture) karena menggunakan spirit seni jalanan yang menggarisbawahi aspek keberadaannya yang temporer serta kedekatannya dengan aspek kebudayaan dan fenomena sosial. Proses kreatif penciptaan patung seniman JSSP 5 mencakup empat tahapan, yakni:

1. Pra-Perancangan

Seniman melakukan survei lokasi. Ide/gagasan yang diajukan dirancang supaya tidak berbenturan dengan moral yang dipegang masyarakat

2. Perancangan

Melalui proses diskusi dengan panitia penyelenggara, sketsa disesuaikan dengan tema, tempat, situasi dan kondisi.

3. Perwujudan

Proses produksi berkisar satu minggu sampai satu setengah bulan. Untuk menyalahi waktu yang mepet dan dana bantuan yang terbatas, seniman melakukan beberapa hal seperti:

- a. Menggunakan material yang bahan dasarnya relatif lebih murah, sembari tetap menjaga kualitas dan keamanan karya
- b. Membuat karya dengan ukuran tidak terlalu besar. Ukuran juga berpengaruh pada kemudahan pengiriman karya
- c. Menggunakan kembali karya yang dimiliki dan memodifikasinya untuk menyesuaikan tema dan konteks pameran
- d. Menetapkan usia karya hanya selama masa pameran saja, sehingga tidak perlu khawatir untuk memperbaiki yang rusak/mengalami perubahan.

Keamanan karya dan keamanan publik diwujudkan dalam memastikan tidak ada bentuk yang tajam/berpotensi melukai, pemilihan material yang tahan selama masa durasi pameran, dan lokasi yang tidak membahayakan bagi pengunjung yang ingin berinteraksi dengan karya.

4. Penyajian

Proses display dilakukan oleh panitia. Beberapa karya mengundang interaksi yang lebih bersifat fisik dari pengunjung pameran. Seniman menyalahi hal tersebut dengan mengarahkan publik secara tidak langsung dengan cara :

- a. Memberi ruang atau objek dengan nilai guna yang jelas
- b. Menampilkan tekstur yang menarik atau mendorong pengunjung

Perbaikan beberapa kali dilakukan oleh seniman dan panitia bagi beberapa karya yang rusak (patah, digeser, dirobek) selama durasi pameran. Ketika menampilkan karya di ruang publik, pertimbangan mengenai kesiapan seniman atas respon publik hadir. Gagasan dan tema karya pun perlu dipastikan tidak menyinggung dan sesuai etika yang berlaku untuk menjaga respon publik. Penikmat karya dapat berasal dari berbagai latar belakang serta merespon karya dengan cara yang beragam. Seniman perlu memiliki

kesiapan untuk ikhlas jika karya tidak diperlakukan sebagaimana karya tersebut ditujukan.

Aspek problematik yang dimaksud pada karya tulis ini merujuk pada kesesuaian bentuk dengan tujuan penggunaan, apakah terjadi kerusakan atau penyalahgunaan. Penyesuaian bentuk di tahap pra-perancangan dan perancangan terjadi pada karya milik Ambrosius Edi Priyanto dan Cah Respon. Penyesuaian ulang (mengembalikan ke bentuk semula) di tahap penyajian dilakukan pada karya Amboro Liring, Hilman Syafriadi, Komroden Haro, dan Cah Respon.

A. Kepustakaan

Buku

George, H., 2014. *The elements of sculpture: A viewer's guide*. New York: Phaidon.

Hendriyana, Husen. 2021. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya - Practice-Led Research and Practice-based Research - Seni Rupa, Kriya, dan Desain - Edisi Revisi*. Yogyakarta: ANDI

Senie, H.F. 2018. *Museums and Public Art: The Evolution of an Arranged Marriage*. dalam En C. K. Knight dan H. F. Senie (Eds.), *Museums and Public Art?*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing. 1-23

Jurnal

Belman, Michael. 2002. *Three case studies of outdoor sculpture with problematic intent issues*. *Objects Specialty Group Postprints*, 9, 53-67

Fernandez, L., Llobet, J., & Viladomiu, A. 2021. *Public Art? Examining the differences between Contemporary Sculpture inside and outside the Art Institution*. *Barcelona, Research, Art, Creation*, 9(3), 248-226. doi: 10.17583/brac.5087

Jabari, R. 2019. *RUANG PUBLIK DAN SENI PUBLIK*. *Jurnal Budaya Nusantara*, 2(2), 323-329. <https://doi.org/10.36456/b.nusantara.vol2.no2.a1970>

Katalog

Asosiasi Pematung Indonesia. 2015. *Jogja Street Sculpture Project: Antawacana*. Katalog Pameran Seni Patung di Ruang Publik 30 Oktober-15 Desember 2015. Yogyakarta.

-----, 2023. *Jogja Street Sculpture Project #5: RUWAT GATRA RASA: Redefining Space and Form*. Katalog Pameran Seni Patung di Ruang Publik 16-28 Oktober 2023. Yogyakarta.

Artikel dari Internet

Anusapati. 2002. "Seni Rupa Publik" Materi Diskusi Seni Rupa Publik, 26 Juli 2002 di Gelaran Budaya, Yogyakarta. Diakses melalui <http://archive.iva-online.org/khazanahs/detail/361> pada 19 Desember 2023.

W, Danar. Meriahnya Piknik di Kota Sendiri, Tour Karya JSSP 5.
<https://www.krjogja.com/kampus/1243096511/meriahnya-piknik-di-kota-sendiri-tour-karya-jssp-5>. Diakses pada 3 November 2023.