

Kajian Proses Penciptaan Karya Kolaboratif The Bayan Tale Seniman Erwin Windu Pranata Di Artjog Kids 2023

Nizar Mohamad Afandi¹, I Gede Arya Sucitra², Bambang Witjaksono³

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

work.nizarmohamad@gmail.com¹, boykbali@gmail.com², bambangtoko@gmail.com³

Abstract

This study analyzes the creation process of the collaborative participatory artwork The Bayan Tale by artist Erwin Windu Pranata at ARTJOG KIDS 2023. The research aims to understand how the concept of collaborative art was implemented in a project involving children. Using a qualitative-descriptive method, data was collected through participant observation, in-depth interviews, and document analysis, framed by theories of participatory culture, relational, and dialogical aesthetics. The findings show that the project was a manifestation of ARTJOG's vision of inclusivity and Erwin's artistic practice. The creative process featured a dynamic spectrum of participation: children had high agency in the ideation and performative activation stages, while the artist maintained technical and curatorial control. The artist acted as a facilitator and "aesthetic translator," transforming children's imaginations into a coherent work. In conclusion, The Bayan Tale successfully created a democratic and empowering space for social interaction. The project transcended being a mere art object to become a relational event that blends local cultural values of gotong royong with global contemporary art discourse, proving a functional and effective collaborative model.

Keywords: Participatory Art, Collaboration, Contemporary Art, Inclusivity, ARTJOG.

Abstrak

Kajian ini menganalisis proses penciptaan karya partisipatoris kolaboratif The Bayan Tale oleh seniman Erwin Windu Pranata di ARTJOG KIDS 2023. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana konsep seni kolaboratif diimplementasikan dalam sebuah proyek yang melibatkan anak-anak. Dengan metode kualitatif-deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara mendalam, dan analisis dokumen, serta dibingkai oleh teori budaya partisipatoris, estetika relasional, dan dialogis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proyek ini merupakan manifestasi dari visi inklusivitas ARTJOG dan praktik artistik Erwin. Proses kreatifnya menampilkan spektrum partisipasi dinamis: anak-anak memiliki agensi tinggi dalam tahap ideasi dan aktivasi performatif, sementara seniman memegang kendali teknis dan kuratorial. Seniman berperan sebagai fasilitator dan "penerjemah estetis" yang mewujudkan imajinasi anak-anak menjadi karya koheren. *The Bayan Tale* berhasil menciptakan ruang interaksi sosial yang demokratis dan memberdayakan. Proyek ini melampaui sekadar objek seni menjadi sebuah peristiwa relasional yang memadukan nilai budaya lokal gotong royong dengan wacana seni kontemporer global, membuktikan model kolaborasi yang fungsional dan efektif.

Kata kunci: Seni Partisipatoris, Kolaborasi, Seni Kontemporer, Inklusivitas, ARTJOG.

A. Pendahuluan

Praktik penciptaan karya seni The Bayan Tale oleh seniman Erwin Windu Pranata di ARTJOG KIDS 2023 bukanlah sebuah peristiwa artistik yang terisolasi. Karya ini merupakan titik temu dari berbagai kekuatan yang konvergen. Sebuah etos budaya kolaborasi yang mengakar kuat di Indonesia, yaitu gotong royong. Pergeseran global dalam praktik seni rupa kontemporer ke arah partisipasi publik, serta strategi institusional spesifik yang diusung oleh festival seni ARTJOG untuk mempromosikan inklusivitas. Akar budaya gotong royong, yang menekankan kebersamaan, kerja sama, dan kepedulian sosial, telah lama menjadi pedoman dalam hubungan bermasyarakat di Indonesia dan secara inheren membentuk landasan bagi praktik-praktik keterlibatan sosial (*socially engaged*). Semangat kolektif dalam memperindah ruang bersama, seperti membuat mural di perkampungan atau membangun gapura, merupakan cerminan bagaimana kolaborasi dapat melahirkan nilai keindahan (*aesthetics*) dari dalam komunitas itu sendiri.

Konteks lokal ini beresonansi dengan diskursus seni rupa global yang sejak tahun 1990-an menyaksikan pergeseran paradigma dari penonton pasif (*passive spectator*) menjadi partisipan aktif (*active spectator*). Gagasan ini memiliki jejak awal yang dapat ditelusuri hingga pernyataan Marcel Duchamp bahwa penontonlah yang melengkapi tindakan kreatif seniman, telah berkembang menjadi berbagai bentuk seni partisipatoris yang menempatkan interaksi sosial sebagai medium utamanya (Bishop, 2006: 10). Di Indonesia, praktik seni yang melibatkan publik ini menemukan bahasanya sendiri, yang oleh Elly Kent disebut sebagai 'perkelindanan' (*the entanglement*), sebuah keterikatan kuat antara seniman, karya, dan konteks sosial yang telah berlangsung bahkan sebelum kemerdekaan (Kent, 2024b: ix).

Dalam ekosistem seni rupa kontemporer Indonesia, festival seni seperti ARTJOG memainkan peran krusial sebagai infrastruktur yang tidak hanya mewadahi, tetapi juga membentuk arah praktik artistik. ARTJOG, yang digagas sejak 2008, secara konsisten bertransformasi dari sebuah pameran menjadi festival yang dikurasi dengan agenda sosial yang jelas. Titik balik yang signifikan terjadi pada ARTJOG 2022 dengan tema *Arts in Common / Expanding Awareness*, kurator tamu Agung Hujatnikajennong secara sadar menginisiasi program yang mendukung inklusivitas dengan melibatkan seniman anak-anak dan penyandang disabilitas dalam pameran utama, setara dengan seniman

profesional lainnya. Langkah ini merupakan sebuah "kritik-diri" terhadap eksklusivisme dunia seni dan menjadi fondasi bagi arah festival di tahun-tahun berikutnya.

Strategi ini dilanjutkan dan diperdalam pada ARTJOG 2023 dengan tema *Motif: Lamaran*. Di bawah arahan kurator Hendro Wiyanto, tema ini secara cerdas merangkum dua aspek kunci: "Motif" sebagai penelusuran pola atau gagasan dalam praktik seorang seniman, dan "Lamaran" sebagai metafora untuk undangan kuratorial kepada seniman dalam berkolaborasi dan menciptakan karya yang merespons visi festival (Daniswara, 2023: 2). Konteks ini mewujudkan acuan komisi kepada Erwin Windu Pranata untuk menciptakan karya partisipatoris di ARTJOG KIDS menjadi realisasi konkret dari tema tersebut. ARTJOG "melamar" Erwin, seorang seniman yang "motif" kekaryaanannya selaras dengan agenda inklusivitas festival, untuk menciptakan sebuah karya yang tidak hanya untuk anak-anak, tetapi dengan anak-anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam proses penciptaan karya partisipatoris kolaboratif The Bayan Tale. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah utama berkaitan dengan bagaimana Erwin Windu Pranata mengimplementasikan konsep seni kolaboratif dalam proses penciptaan karyanya, dan apa tujuan yang hendak dicapainya melalui proyek yang melibatkan anak-anak. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan metode pengumpulan data melalui observasi partisipan—di mana peneliti terlibat langsung dalam proses instalasi karya—wawancara mendalam dengan seniman, kurator, dan partisipan, serta analisis dokumentasi dan arsip proyek. Analisis akan dibingkai oleh landasan teori budaya partisipatoris, terutama konsep Delegated Performance dari Claire Bishop, Relational Aesthetics dari Nicolas Bourriaud, dan Dialogical Aesthetics dari Grant H. Kester, yang disandingkan dengan konsep perkelindanan untuk memberikan lensa analisis yang relevan dengan konteks Indonesia.

B. Pembahasan

Analisis proses penciptaan karya The Bayan Tale secara kronologis memperlihatkan bagaimana sebuah visi kuratorial yang strategis bertemu dengan praktik artistik yang matang, menghasilkan sebuah proyek kolaboratif yang kompleks dan berlapis. Proses ini dapat diurai ke dalam beberapa tahapan kunci, mulai dari inisiasi proyek, lokakarya sebagai ruang dialog, realisasi artistik, hingga aktivasi publik yang menjadi puncak dari keseluruhan proses partisipasi.

1. Inisiasi Proyek: Pertemuan Visi Kuratorial dan Praktik Artistik

Keberhasilan proyek The Bayan Tale berakar pada keselarasan yang kuat antara "permintaan" dari tim kuratorial ARTJOG dan "penawaran" dari metodologi artistik Erwin Windu Pranata. "Lamaran" dari kurator kepada Erwin bukan sekadar undangan untuk berpameran, melainkan sebuah tantangan spesifik: menciptakan karya instalasi yang merespons pohon Bayan di kompleks Jogja National Museum (JNM) dan, yang terpenting, melibatkan anak-anak secara aktif dalam proses kreatifnya. Pilihan ini bukanlah kebetulan. ARTJOG secara strategis mencari seniman yang praktik kekaryaannya dapat menjadi kendaraan ideal untuk mewujudkan agenda inklusivitas mereka.

Lintasan karya Erwin menunjukkan rekam jejak yang solid dalam praktik kolaboratif dan keterlibatan sosial. Proyeknya terdahulu, Rereongan Sarupi (2018), sebuah patung publik di Alun-Alun Cicendo, Bandung, juga lahir dari proses partisipatoris di mana ia mengumpulkan coretan tanda tangan dari para pedagang besi lokal yang tergusur dan mentransformasikannya menjadi elemen visual utama karya. Pengalaman ini membuktikan kemampuannya untuk bekerja dengan komunitas non-seniman dan menerjemahkan partisipasi mereka ke dalam bahasa estetika kontemporer. Dengan demikian, Erwin memiliki "motif" atau pola kerja yang dibutuhkan oleh ARTJOG.

Medium karya Erwin—inflatable sculpture atau patung tiup—secara inheren sangat cocok untuk proyek ini. Sifatnya yang lunak (soft sculpture), penuh warna cerah, dan berkesan main-main (playful) secara alami mudah diakses dan tidak mengintimidasi bagi anak-anak. Hal ini secara efektif meruntuhkan penghalang psikologis yang sering kali muncul antara audiens anak-anak dan karya seni rupa kontemporer yang dianggap serius atau sulit dipahami. Pemilihan medium ini merupakan keputusan artistik yang juga berfungsi sebagai strategi pedagogis, menciptakan kondisi yang kondusif untuk interaksi dan kolaborasi sejak awal.



Gambar 1. Karya *The Bayan Tale* seniman Erwin Windu Pranata berkolaborasi dengan anak-anak Rumah Belajar Ummasa di ARTJOG KIDS 2023
(sumber: arsip dokumentasi penyelenggaraan ARTJOG 2023, diakses 30 April 2025)

2. Lokakarya sebagai Ruang Dialog: Dari Imajinasi Anak ke Konsep Karya

Momen fundamental dalam proyek ini adalah lokakarya menggambar yang diadakan bersama anak-anak dari Rumah Belajar Ummasa di Bandung. Ruang lokakarya ini berfungsi lebih dari sekadar aktivitas pengisi waktu; ia adalah sebuah "ruang dialogis," meminjam istilah Grant Kester, di mana imajinasi mentah anak-anak dilegitimasi sebagai sumber materi utama karya. Proses ini secara efektif memposisikan anak-anak bukan sebagai objek, melainkan sebagai subjek kreatif dan ko-produser gagasan.

Prosesnya dimulai ketika Erwin menampilkan foto-foto pohon Bayan di JNM dan mengajukan pertanyaan pemicu: "Kira-kira kalau kalian melihat pohon ini, apa yang kalian bayangkan?". Respons yang muncul sangat beragam dan imajinatif, mulai dari monster, ular raksasa, hingga tukang bakso yang menemani pohon kesepian. Di sinilah terjadi pergeseran paradigmatis. Salah seorang anak, Lakota, mengungkapkan persepsi umum tentang seni dengan berkata, "Tentang foto-foto yang dilihat-lihat, tetapi tidak boleh dipegang" (Pranata, 2025). Pernyataan ini secara tidak langsung merangkum modus penikmatan seni yang pasif dan berjarak, yang justru ingin didobrak oleh proyek ini.



Gambar 2. Lokakarya Menggambar dengan anak-anak di Rumah Belajar Ummasa, Bandung
(sumber: Dokumen Pribadi Seniman, diakses tanggal 24 April 2025)

Peran Erwin dalam lokakarya ini bukanlah sebagai guru yang mendikte gaya atau teknik, melainkan sebagai fasilitator yang menyediakan rangsangan (pohon) dan medium (menggambar), lalu memberi ruang bagi kebebasan berekspresi. Pendekatan ini sejalan dengan konsep "emansipasi penonton" dari Jacques Rancière, di mana hierarki pengetahuan antara "yang mengajar" dan "yang diajar" dilebur untuk menciptakan kesetaraan intelektual (Rancière, 2007: 277–78). Momen ketika anak-anak mempresentasikan gambar dan cerita mereka di hadapan teman-temannya dan seniman menjadi sangat krusial. Pada saat itu, imajinasi privat mereka bertransformasi menjadi narasi publik, sebuah langkah penting dalam proses dialogis yang menjadi inti dari kolaborasi ini.

Namun, peran Erwin tidak berhenti pada fasilitasi. Ia juga bertindak sebagai "penerjemah estetis." Anak-anak adalah sumber ide inti, tetapi ide-ide tersebut datang dalam bentuk yang mentah, terkadang kacau, dan sering kali dipengaruhi oleh budaya populer seperti film kartun. Tugas Erwin adalah menerjemahkan bahasa visual dan naratif anak-anak ini ke dalam bahasa instalasi seni rupa kontemporer yang kohesif dan dapat direalisasikan secara teknis. Ia melakukan kurasi, memilih ide-ide yang dianggapnya paling orisinal dan potensial seperti

Monster Rumput dan Ular, sambil tetap mengakomodasi ide-ide lain dengan cara yang berbeda, seperti menjadikannya mural di lantai panggung. Proses penerjemahan ini melibatkan serangkaian keputusan artistik yang signifikan—mulai dari menyederhanakan bentuk agar bisa dibuat menjadi patung tiup, hingga memilih palet warna yang ceria untuk menghilangkan kesan seram pada figur monster atau ular. Dengan demikian, Erwin mempertahankan agensi artistiknya sebagai penyintesis dan penafsir, sebuah fungsi yang sering kali terabaikan namun sangat penting dalam praktik seni kolaboratif.

3. Realisasi Artistik: Transformasi, Produksi, dan Spektrum Keterlibatan

Tahap produksi karya, yaitu transformasi dari gambar dua dimensi menjadi instalasi tiga dimensi, secara gamblang memperlihatkan adanya spektrum partisipasi. Di satu sisi, agensi konseptual anak-anak sangat tinggi—ide-ide mereka adalah fondasi karya. Di sisi lain, agensi teknis didelegasikan sepenuhnya kepada seniman dan timnya. Fenomena ini dapat dipahami melalui konsep Delegated Performance dari Claire Bishop, di mana seniman mempekerjakan atau mendelegasikan tugas kepada non-profesional

(dalam hal ini, anak-anak sebagai penyedia konten kreatif) sebagai bagian dari tindakan artistik itu sendiri (Bishop, 2012: 229–30).

Proses produksi diwarnai oleh berbagai tantangan teknis yang menunjukkan kompleksitas di balik karya yang terlihat sederhana dan ringan. Tim harus membuat kerangka besi baja untuk struktur ular, menjahit pola-pola kain parasut yang rumit, dan melakukan serangkaian uji coba inflasi. Bahkan, terjadi kesalahan seperti kerangka ular yang terpasang terbalik, yang menuntut penyelesaian masalah secara langsung di lapangan. Detail-detail teknis ini menegaskan bahwa kolaborasi tidak menghilangkan peran sentral keahlian dan kerja artistik seniman.

Salah satu keputusan artistik yang paling signifikan selama tahap produksi adalah memural sisa gambar-gambar anak-anak yang tidak terpilih menjadi patung utama ke seluruh permukaan panggung. Tindakan ini merupakan sebuah gestur demokratis yang kuat. Hal ini memastikan bahwa tidak ada kontribusi anak yang terhapus sepenuhnya dan setiap suara dihargai. Panggung yang semula hanya platform fungsional berubah menjadi kanvas kolektif, sebuah arsip visual dari imajinasi seluruh kelompok.

Pembagian kerja ini—di mana anak-anak menyediakan "apa" (gagasan) dan seniman menyediakan "bagaimana" (eksekusi teknis)—merupakan model fungsional dari praktik kolaboratif yang realistis. Hal ini mengakui bahwa partisipasi tidak harus berarti semua orang melakukan segalanya. Sebaliknya, partisipasi dapat berwujud pendelegasian agensi yang signifikan dalam tahap-tahap krusial seperti ideasi dan aktivasi, sementara kendali atas eksekusi teknis dan koherensi estetika tetap berada di tangan seniman.

4. Aktivasi Publik dan Puncak Partisipasi

Puncak dari proyek *The Bayan Tale* bukanlah instalasi patung yang statis, melainkan aktivasinya melalui pertunjukan dan interaksi publik. Momen ini menegaskan bahwa "karya seni" yang sesungguhnya adalah peristiwa sosial dan pengalaman relasional yang dihasilkannya, sebuah gagasan yang menjadi inti dari Relational Aesthetics Nicolas Bourriaud (Bourriaud, 2002: 11).

Drama musikal berjudul *The Bayan Tale*, yang dipentaskan oleh anak-anak Rumah Belajar Ummasa di atas panggung instalasi, menjadi klimaks dari keseluruhan proses kolaboratif. Tingkat agensi partisipan mencapai puncaknya di sini. Narasi pertunjukan, yang berkisah tentang isu lingkungan dan penebangan hutan, serta lirik

lagu-lagunya, diciptakan sepenuhnya oleh anak-anak sendiri. Guru mereka, Dwi Kartika Yuddhaswara, berperan sebagai fasilitator yang membantu "menjahit" berbagai ide cerita menjadi sebuah alur yang koheren (Yuddhaswara, 2025). Pementasan ini mengubah instalasi dari sekadar objek untuk dilihat menjadi sebuah panggung yang hidup—sebuah "mikro-utopia," dalam istilah Bourriaud, di mana narasi dan perspektif anak-anak tentang dunia mengambil alih ruang publik.

Etos partisipatoris proyek ini kemudian diperluas melampaui kelompok kolaborator awal melalui program publik ARTJOG. Dalam sesi Meet The Artist, Erwin tidak hanya berceramah tentang karyanya, tetapi juga mengadakan lokakarya di mana ia mengajarkan pengunjung umum—baik anak-anak maupun orang dewasa—untuk membuat patung tiup sederhana dari plastik. Aktivitas ini berfungsi sebagai efek riak (*ripple effect*), menyebarkan semangat kolaborasi dan pemberdayaan kreatif kepada audiens festival yang lebih luas. Dengan demikian, proses partisipasi tidak berhenti pada satu kelompok, melainkan terus mengalir dan mereplikasi dirinya dalam skala yang lebih kecil, menjadikan seluruh area di sekitar karya sebagai zona interaksi dan penciptaan bersama.

5. Analisis Tingkatan Partisipasi dalam Proses Kreatif

Untuk memahami dinamika kolaborasi dalam The Bayan Tale secara lebih terstruktur, penting untuk mengurai bahwa partisipasi bukanlah sebuah kondisi biner (terlibat atau tidak terlibat), melainkan sebuah spektrum yang dinamis. Tingkat agensi dan pengaruh setiap aktor—seniman, anak-anak, dan ARTJOG—berubah-ubah secara signifikan di setiap tahapan proses kreatif. Analisis spektrum ini mengungkapkan sebuah model praktik kolaboratif yang lebih realistis dan bernuansa.

Tabel berikut memetakan tingkat partisipasi anak-anak dan sifat keterlibatan mereka dalam setiap aktivitas utama, dari pra-produksi hingga pasca-produksi.

Aktivitas	Aktor Dominan	Tingkat Partisipasi Anak	Sifat Keterlibatan
Gagasan Awal & Visi Kuratorial	ARTJOG & Seniman	Rendah	Kontekstual; anak-anak sebagai subjek tujuan, bukan partisipan aktif.

Pemilihan Media (<i>Inflatable</i>)	Seniman	Rendah	Keputusan teknis-estetis yang sepenuhnya berada dalam domain seniman.
Lokakarya & Ideasi Konten	Anak-anak & Seniman	Tinggi	Ko-kreasi; anak-anak berfungsi sebagai penghasil konten dan gagasan inti.
Kurasi Gambar	Seniman	Sedang	Seniman bertindak sebagai "penerjemah estetis" yang memilih dan menyaring.
Transformasi 2D ke 3D & Produksi Teknis	Seniman & Tim	Rendah	Delegasi; agensi teknis dipegang penuh oleh seniman dan tim profesional.
Mural Panggung	Seniman & Tim	Sedang	Representasi demokratis dari ide-ide yang tidak terpilih menjadi patung utama.
Penciptaan Narasi & Lagu Drama Musikal	Anak-anak & Pengajar	Tinggi	Kepengarangan (Authorship); anak-anak menciptakan narasi dan lirik secara orisinal.
Pementasan Drama Musikal	Anak-anak	Tinggi	Aktivasi; anak-anak mengokupasi ruang dan mengaktifkan karya dengan tubuh dan suara mereka.
Lokakarya Publik (Meet The Artist)	Seniman & Publik	Sedang	Diseminasi; memperluas etos partisipasi ke audiens yang lebih umum.

Tabel 1. Tingkatan Partisipasi dalam Proses Penciptaan Karya The Bayan Tale

Analisis pada tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat partisipasi tertinggi terjadi pada fase-fase yang berpusat pada penciptaan gagasan (lokakarya) dan aktivasi sosial (pementasan). Sebaliknya, pada fase-fase yang menuntut keahlian teknis spesifik (pemilihan media, produksi fisik), peran seniman menjadi dominan. Hal ini bukanlah sebuah kontradiksi atau kegagalan dalam praktik partisipatoris, melainkan cerminan dari sebuah model kolaborasi yang fungsional dan efektif. Praktik ini mengakui dan menghargai berbagai bentuk kontribusi, baik yang bersifat konseptual maupun teknis, dan mendelegasikan agensi sesuai dengan keahlian masing-masing aktor. Dengan demikian, The Bayan Tale mendemonstrasikan bahwa kepengarangan kolektif dapat

terwujud melalui pembagian peran yang jelas, di mana hasil akhirnya adalah produk dari jalinan berbagai keahlian yang saling melengkapi.

C. Simpulan

Kajian terhadap proses penciptaan karya *The Bayan Tale* menunjukkan bahwa proyek ini lebih dari sekadar sebuah instalasi seni; ia adalah sebuah studi kasus yang signifikan mengenai praktik seni partisipatoris kontemporer di Indonesia. Proses kolaboratif yang diorkestrasi oleh Erwin Windu Pranata bersama anak-anak Rumah Belajar Ummasa, dan difasilitasi oleh ARTJOG, berhasil mewujudkan sebuah ruang "dialogis" dan "relasional" yang memberdayakan anak-anak sebagai agen kreatif yang setara.

Kesimpulan utama dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Tujuan seniman melampaui penciptaan objek seni.** Erwin Windu Pranata secara sadar memposisikan dirinya sebagai fasilitator dan "penerjemah estetis." Tujuannya bukan untuk memaksakan visi artistiknya, melainkan untuk menciptakan sebuah platform di mana imajinasi anak-anak dapat diwujudkan menjadi sebuah karya seni yang koheren. Ini menandai pergeseran peran seniman dari pencipta tunggal menjadi produser situasi sosial.
2. **Implementasi konsep kolaboratif terwujud dalam spektrum partisipasi yang dinamis.** Proyek ini menunjukkan bahwa partisipasi bukanlah konsep monolitik. Terdapat pembagian agensi yang jelas: anak-anak memiliki agensi tertinggi dalam ranah konseptual dan performatif (ideasi dan aktivasi), sementara seniman memegang agensi teknis dan kuratorial (produksi dan sintesis estetis). Model hibrida ini terbukti efektif dalam menyeimbangkan antara kebebasan berekspresi partisipan dan kebutuhan akan koherensi artistik.
3. **Proyek ini merupakan manifestasi dari strategi institusional dan etos budaya lokal.** *The Bayan Tale* tidak akan terwujud tanpa visi inklusivitas yang diusung oleh ARTJOG. Festival ini bertindak sebagai katalisator yang memungkinkan praktik seni sosial yang bermakna. Lebih jauh lagi, proses kolaboratif yang terjadi secara inheren mencerminkan nilai-nilai *gotong royong*. Semangat kebersamaan, kerja sama, dan penciptaan kolektif ini dapat dilihat sebagai wujud kontemporer dari apa yang disebut Elly Kent sebagai *perkelindanan*—sebuah jalinan erat antara seniman, komunitas, dan konteks

sosialnya. Hal ini memberikan kerangka pemahaman lokal yang kuat untuk fenomena seni partisipatoris global.

Pada akhirnya, nilai terpenting dari *The Bayan Tale* tidak terletak pada patung-patung tiup yang penuh warna, melainkan pada keseluruhan proses sosial yang melingkupinya: hubungan yang terjalin, dialog yang tercipta, pengetahuan yang dibagikan, dan cerita kolektif yang berhasil disampaikan. Karya ini membuktikan bahwa seni dapat menjadi alat yang ampuh untuk menciptakan ruang-ruang interaksi sosial yang demokratis, inklusif, dan memberdayakan.

D. Kepustakaan

Buku

- Bishop, Claire. 2006. *Participation: Documents of Contemporary Art*. London: Whitechapel.
- Bishop, Claire. 2012. *Artificial Hells: Participatory Art and The Politics of Spectatorship*. London New York: Verso Books.
- Boal, Augusto. 2008. *Theatre of the Oppressed*. New edition. London: Pluto Press.
- Bourriaud, Nicolas. 2002. *Relational Aesthetics*. Les presses du reel.
- Debord, Guy. 2013. *The Society of the Spectacle*. Paperbound edition. Berkeley, CA: Bureau of Public Secrets.
- Jenkins, Henry, Ravi Purushotma, Margaret Weigel, Katie Clinton, dan Alice J. Robison. 2009. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. The MIT Press.
- Kellner, Douglas. 2007. "Marcuse, Art, and Liberation." dalam *Art and liberation, Collected papers of Herbert Marcuse / ed. by Douglas Kellner*. London: Routledge.
- Kent, Elly. 2024b. *Seniman dan Masyarakat: Ideologi-Ideologi Seni Rupa di Indonesia*. 1 ed. Jakarta: Penerbit Gang Kabel.
- Kester, Grant H. 2013. "Dialogical Aesthetics." Hlm. 82–123 dalam *Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art*. California: University of California Press.
- Piliang, Yasraf Amir. 2022. *Transestetika I: Seni dan Simulasi Realitas*. 1 ed. Yogyakarta, Indonesia: Cantrik Pustaka.
- Rancière, Jacques. 1991b. *The Ignorant Schoolmaster: Five Lessons in Intellectual Emancipation*. Stanford, Calif: Stanford University Press.
- Rancière, Jacques. 2007. "The Emancipated Spectator." Hlm. 271–80 dalam *ARTFORUM* March 2007. Vol. 45, 07. ARTFORUM.
- Sugiharto, I. Bambang, ed. 2015. *Untuk apa seni? Cetakan III*. Bandung: Pustaka Matahari.
- Suryajaya, Martin. 2016c. *Sejarah Estetika: Era Klasik Sampai Kontemporer*. Vol. 2. 2016 ed. Jakarta: Gang Kabel dan Indie Book Corner.
- Taufiqurrahman, ed. 2022. "Prawacana Peenerbit: Estetika di Era Pascametafisika." Hlm. 5–16 dalam *Transestetika I: Seni dan Simulasi Realitas*. Yogyakarta, Indonesia: Cantrik Pustaka.

Jurnal

- Bruhn, Katherine. 2017. "Art Jog and Indonesia's New Art Public." Center for Southeast Asian Studies, University of Hawai'i at Manoa 13:23–32.
- Jauhari, Muhammad N. 2017. "PENGEMBANGAN SEKOLAH INKLUSIF DENGAN MENGGUNAKAN INSTRUMEN INDEKS FOR INCLUSION." Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya 13(23):18–27. doi:10.36456/bp.vol13.no23.a445.
- Tsui, Denise. 2015. "A Grassroots Perspective on Yogyakarta's Art World." Journal of Southeast Asian Studies 46(3):537–45. doi:10.1017/S0022463415000375.
- Xu, Fei. 2023. "The History of Participatory Art from the Late 1950s to Now and Prospects for Its Future Development." Università Ca'Foscari Venezia.

Skripsi/Tesis/Disertasi

- Nugeraha, Mohammad Ady. 2025. "KAJIAN SOSIOLOGIS ART FAIR DALAM SENI RUPA KONTEMPORER INDONESIA: ARTJOG DAN BAZAAR ART JAKARTA." Thesis, Institut Teknologi Bandung, Bandung.
- Puspita, Vina. 2017. "Praktik Seni Rupa Partisipatoris Di Yogyakarta (Studi Kasus Ketjilbergerak Dalam Proyek Sambung Rasa)." Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Katalog

- Witjaksono, Bambang. 2023. "ARTJOG KIDS: Mencari Kemurnian Ekspresi Dalam Seni Rupa Kontemporer." Hlm. 26–33 dalam ARTJOG Motif: Lamaran Post-Event Catalogue. Yogyakarta, Indonesia: ARTJOG.
- Wiyanto, Hendro. 2023. "Motif: Lamaran - Curator's Note." dalam ARTJOG Motif: Lamaran Post-Event Catalogue. Yogyakarta, Indonesia: ARTJOG.

Surat Kabar/Rilisan Media

- Daniswara, Salsabila Risdayani. 2023. "Siaran Pers Sosialisasi ARTJOG 2023.pdf." Hlm. 1 dalam. Yogyakarta, Indonesia: ARTJOG.
- Daniswara, Salsabila Risdayani. 2024. "Siaran Pers Press Conference & Opening ARTJOG 2024 - 28 Juni 2024.pdf." Hlm. 3 dalam. Yogyakarta, Indonesia: ARTJOG.

Wawancara

- Pranata, Erwin Windu. 2025. "Wawancara Dengan Seniman Erwin Windu Pranata."
- Yuddhaswara, Dwi Kartika. 2025. "Wawancara dengan Dwi Kartika Yuddhaswara (Pengajar di Rumah Belajar Ummasa)"

Laman

- Suryajaya, Martin. 2016a. "Dorongan ke Arah Estetika Partisipatoris." <https://indoprogress.com/2016/02/dorongan-ke-arrah-estetika-partisipatoris/>.
- Tentang Rumah Belajar Ummasa. t.t. <https://kadiummasa.com/tentang-rumah-belajar-ummasa/>.