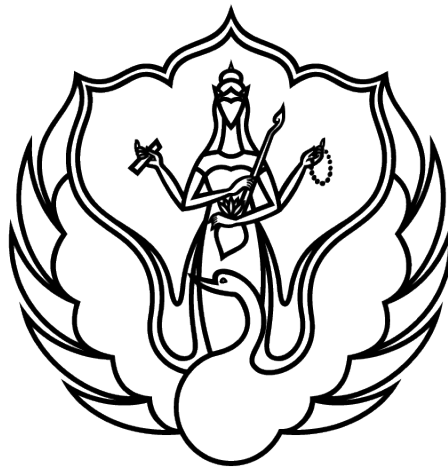


NASKAH PUBLIKASI

**PENGALAMAN MAHASISWA DALAM PROSES PERANCANGAN
DAN PELAKSANAAN SENI LINGKUNGAN *GREEN*
COLLABORATION #3 FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**



**Viva Octa Grend
NIM 1411945023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

**PENGALAMAN MAHASISWA DALAM PROSES PERANCANGAN
DAN PELAKSANAAN SENI LINGKUNGAN *GREEN*
COLLABORATION #3 FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Viva Octa Grend
e-mail : viva.grend@gmail.com

ABSTRACT

Recently, pollution of river in Yogyakarta deteriorates the water quality and physical condition of river. This research aims to describe student's working experience of the Faculty of Visual Arts at Indonesian Institute of the Arts Yogyakarta at Green Collaboration #3 Arteri Sungai. This research used the qualitative method with Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) approach. This research explores the experiences of twelve visual art students involving at Green Collaboration #3. Based on the results of the discussion can be concluded that design process of Green Collaboration #3 resulted experiences such as there are three major groups of concepts including problem solving river, functional river problem representation, and representation of river problem, TKS and Product Design team were new study programs didn't have yet a definite step to create installation artwork, the participants were affected by the perception that Green Collaboration #3 was aimed to spend the budget caused the participants did not save the documentation of artwork and the participants were a little forced but responsible to do well until Green Collaboration #3 finished.

Keyword: experience, student, design process, environmental art

ABSTRAK

Dewasa ini, pencemaran sungai di Yogyakarta memperburuk kualitas air dan kondisi fisik sungai. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman berkarya mahasiswa Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada kegiatan *Green Collaboration* #3. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan IPA yaitu *Interpretative Phenomenological Analysis*. Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa proses perancangan seni lingkungan pada *Green Collaboration* #3 menghasilkan pengalaman antara lain terdapat 3 kelompok besar konsep yakni pemecahan *problem* sungai, representasi *problem* sungai yang fungsional, dan representasi *problem* sungai semata, tim TKS dan Desain Produk yang merupakan program studi baru belum memiliki langkah yang pasti dalam merancang karya seni instalasi, peserta terpengaruh persepsi bahwa kegiatan tersebut bertujuan untuk menghabiskan anggaran sehingga tidak adanya dokumentasi yang dilakukan oleh peserta dan peserta sedikit terpaksa namun bertanggung jawab melaksanakannya dengan baik hingga selesai.

Kata kunci: pengalaman, mahasiswa, proses perancangan, seni lingkungan

I. PENDAHULUAN

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan sebuah provinsi yang memiliki beberapa sungai yang terkenal. Sungai-sungai tersebut melintas dari Gunung Merapi hingga Laut Selatan dan tersebar di setiap kabupaten. Kebanyakan sungai di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta cenderung bersentuhan langsung dengan masyarakat. Masyarakat Yogyakarta terbiasa melakukan kegiatan sehari-hari di sungai mulai dari mandi, mencuci, memancing, menambang pasir hingga membuang sampah. Hal ini menyebabkan masuknya berbagai macam zat, makhluk hidup, unsur, komponen, dan energi buruk ke dalam ekosistem sungai sehingga terjadi pencemaran air. Salah satu sungai di Yogyakarta yang terindikasi pencemaran air adalah Sungai Bedog.

Kondisi Sungai Bedog yang tercemar menghambat aktivitas warga, baik mandi, mencuci, berenang, bahkan menambang pasir. Pemerintah dan masyarakat melakukan berbagai upaya dalam rangka mengurangi dampak pencemaran air sungai Bedog. Banyak seniman Yogyakarta menjadikan sungai sebagai bagian dari karyanya. Menurut mereka, sungai memiliki potensi estetis yang bisa dijadikan media berekspresi. Salah satu kegiatan yang diadakan oleh Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta adalah kegiatan *Green Collaboration #3* yang berlokasi di pelataran rumah seniman Djoko Pekik tepatnya di tepi Sungai Bedog. Judul pameran ini adalah Arteri Sungai. Pameran ini menghadirkan berbagai karya seni instalasi yang merupakan representasi dari pengamatan mereka terhadap ekosistem sungai. Tujuan pameran ini adalah untuk memunculkan konsep-konsep dan respon-respon baru tentang seni lingkungan khususnya sungai. Pameran ini juga mengajak pengunjung, pihak-pihak akademisi maupun non akademisi, dan masyarakat agar semakin sadar terhadap arti penting sungai sebagai arteri bagi kehidupan manusia dan lingkungan.

Pihak yang ikut serta dalam kegiatan tersebut adalah mahasiswa Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang terdiri dari beberapa tim mewakili jurusan dan prodi masing-masing. Tim ditunjuk untuk mengikuti kegiatan *Green Collaboration #3* Arteri Sungai berdasarkan program studi mahasiswa karena pada dasarnya, terdapat perbedaan proses perancangan karya antara mahasiswa desain, seni murni, kriya, dan tata kelola seni. Sehingga perlu dilakukan pengkajian mengenai pengalaman tentang proses berkarya pada setiap tim yang terlibat dalam kegiatan *Green Collaboration #3* Arteri Sungai. Tujuan penelitian ini adalah untuk

mendeskripsikan pengalaman berkarya mahasiswa Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta mulai dari pencetus ide hingga pemasangan karya instalasi di acara *Green Collaboration #3 Arteri Sungai*.

Sesuai dengan latar belakang dan tujuan penelitian yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengalaman proses perancangan seni lingkungan mahasiswa Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam kegiatan *Green Collaboration #3 Arteri Sungai*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Turner (2008) berpendapat bahwa seni lingkungan (*environmental art*) bukan hanya berisi konsep ilmu pengetahuan, namun lebih banyak mengandung seni yang disertai pendekatan tradisional untuk memecahkan persoalan isu lingkungan. Seni lingkungan mengutamakan hubungan antara karya seni dengan obyek, pengunjung, dan *site* di sekelilingnya. Merancang karya seni lingkungan pada dasarnya membutuhkan pemahaman mendalam tentang isu dan problematika lingkungan sekitar yang sedang terjadi kemudian dicari pemecahannya.

Pemecahan masalah berkaitan erat dengan proses kreatif dan proses perancangan. Stenberg dan Lubart (dalam Iswantara, 2017) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang aneh yakni orisinal, tak terduga, dan berguna untuk memecahkan masalah. Wallas (dalam Damajanti 2006) mengungkapkan bahwa proses kreatif terdiri dari *Preparation* (Persiapan), *Incubation* (Pengeraman), *Illumination* (Ilham atau inspirasi), dan *Verification* (Pengujian).

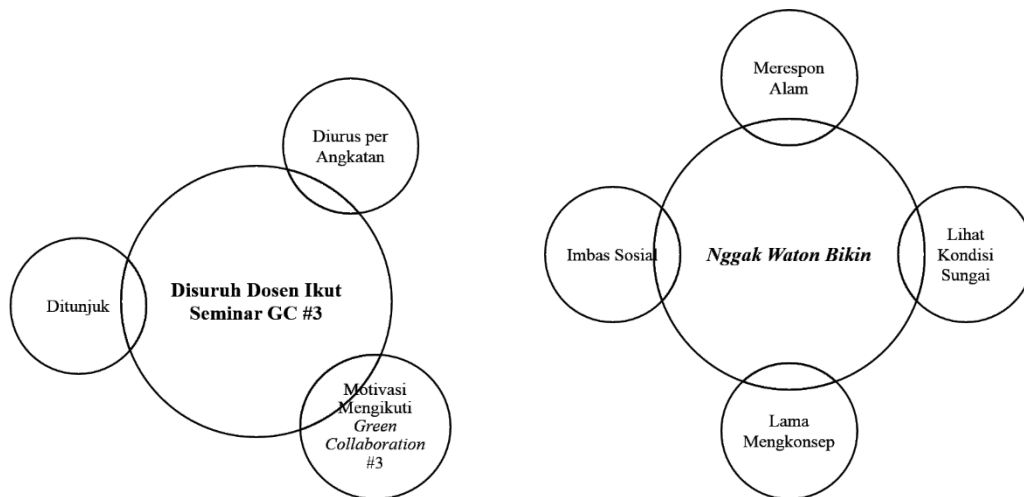
Sedangkan merancang adalah proses penciptaan obyek baru disertai pemikiran kreatif dalam rangka mendapatkan solusi terbaik. Solusi terbaik didapatkan dari usaha menganalisis permasalahan. Selain itu, proses perancangan juga melibatkan respon yang akan diangkat. Sehingga karya yang dirancang tidak hanya sekedar fungsional maupun estetis namun juga berdampak luas bagi bidang kehidupan manusia. Nurmianto (1998) merumuskan prosedur perancangan yang disebut dengan NIDA. NIDA kepanjangan dari *Need, Idea, Decision, and Action* yang berisi tahapan-tahapan proses perancangan dengan menggunakan cara berpikir kreatif dalam rangka memecahkan suatu masalah.

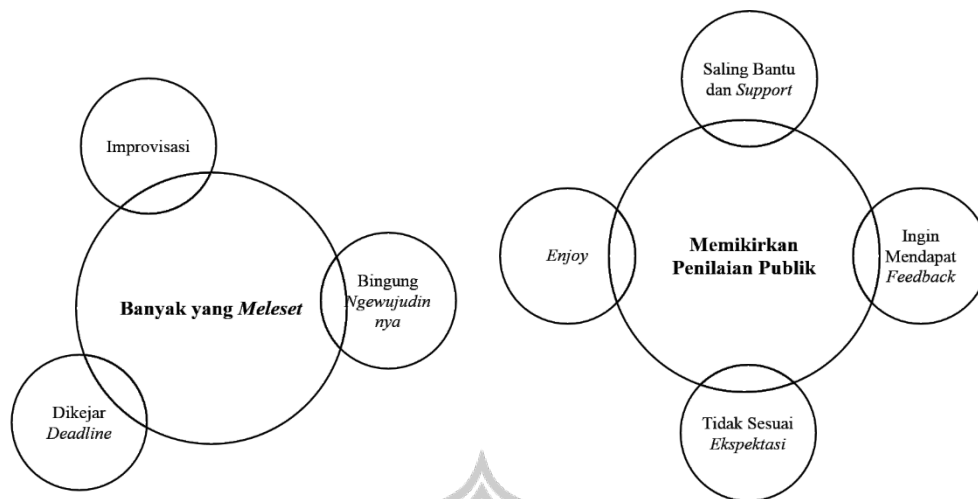
III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini melibatkan 12 responden mahasiswa Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang ikut berkarya dalam kegiatan *Green Collaboration* #3. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam (*Indepth Interview*) untuk mengeksplorasi jawaban yang sebenarnya secara mendalam dan rinci. Hasil wawancara didokumentasikan dan disimpan sebagai rekaman audio untuk proses analisis selanjutnya yakni dituangkan ke dalam bentuk transkrip wawancara. Metode analisis data dengan *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA) menuntut peneliti untuk fokus membenamkan diri pada transkrip wawancara. Oleh sebab itu, peneliti melakukan beberapa tahap yang dikemukakan Smith (2009) agar lebih mudah menganalisis data tersebut antara lain *Reading and Re-reading*, *Initial Noting*, *Developing Emergent Themes*, *Searching for Connection a Cross Emergent Themes*, *Moving the Next Cases*, *Looking for Patterns Across Cases*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Wawancara melibatkan sebanyak 12 responden yang terdiri dari 4 mahasiswa Desain, 3 mahasiswa Seni Murni, 3 mahasiswa Kriya, dan 2 mahasiswa Tata Kelola Seni. Untuk lebih efektif, setiap responden diwakili dengan kode yakni D mewakili responden Desain, SM mewakili responden Seni Murni, K mewakili responden Kriya, dan TKS mewakili responden Tata Kelola Seni. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis sehingga menghasilkan 4 temuan besar yang digambarkan sebagai berikut:





Gb. 1. Bagan Tema dan Sub Tema Penelitian
(Sumber: Grend, 2018)

a. Disuruh Dosen Ikut Seminar *Green Collaboration* #3

Dalam proses perancangan kegiatan *Green Collaboration* #3, semua tim mengalami sebuah peristiwa yakni awalnya disuruh dosen untuk mengikuti seminar *Green Collaboration* #3. Kemudian timbul 2 motivasi besar yang memotivasi mereka bergabung yakni karena ditunjuk serta mendapat giliran per angkatan. Menurut hasil wawancara, 5 tim yang terdiri dari D1, D3, K1, K2, dan SM mengikuti kegiatan *Green Collaboration* #3 karena ditunjuk oleh dosen maupun anggota tim seperti yang diungkapkan responden D1 berikut ini:

“...Aku dikasih tau... Jadi aku dikabari. Kamu disuruh ikut *Green Collabs*, gitu doang...”

Sedangkan tim D2 dan TKS bergabung dalam keanggotaan tim karena sistem penurunan tugas per angkatan yang telah ditentukan jurusan atau prodi mereka. Tim D2 mengungkapkan sistem penurunan tugas per angkatan dalam kutipan wawancara sebagai berikut:

“...Jadi dulu *tu* yang ngurusin per angkatan gitu...”

Semua tim, baik yang ditunjuk maupun mendapat giliran penurunan angkatan merasa tidak bisa menolak untuk berpartisipasi dalam kegiatan *Green Collaboration*#3.

Motivasi yang melatarbelakangi anggota bergabung dalam tim kegiatan *Green Collaboration* #3 menimbulkan sikap tanggung jawab yang dipaksakan seperti yang diungkapkan responden D2 pada kutipan wawancara berikut ini:

“...Ada iyanya juga *sih* waktu itu, *soalnya* tanggung jawab, kita kan bawa nama jurusan juga *to.Nek* misal *karyane* mohon maaf kurang maksimal *yo...Oo cah kriya ngene iki*. Pasti ada kata-kata *kayak gitu*. Tapi ya *finalnya* kita *udah* berusaha *sih*. Ya itu *sing* paling terbaik waktu itu. Meskipun banyak kekurangan...”

Tim melaksanakan kegiatan proses perancangan karya seni lingkungan atas dasar dorongan dari orang lain sehingga tanggung jawab yang muncul kurang optimal serta justru menimbulkan keterpaksaan. Walaupun mereka merasa sedikit terpaksa dalam berkarya pada kegiatan *Green Collaboration* #3, namun mereka tetap menjalankannya dengan baik hingga acara selesai.

b. Nggak Waton Bikin

Karya seni lingkungan dirancang dengan berbagai tahapan yang sangat kompleks dan membutuhkan waktu lama. Keberhasilan penerapan sebuah karya seni lingkungan tergantung pada kedalaman alternatif pemecahan yang dihasilkan, lamanya uji coba, intensitas konsultasi, dan penuangan ide ke dalam sketsa.

Langkah awal prosesi kegiatan *Green Collaboration* #3 adalah pembekalan materi. Semua tim yang terdiri dari tim D1, D2, D3, K1, K2, SM, dan TKS mengikuti tahap pembekalan materi. Pembekalan materi diadakan panitia kegiatan *Green Collaboration* #3 dengan mengundang perwakilan prodi. Pada kegiatan pembekalan materi, panitia menghadirkan pakar lingkungan untuk memberikan pemahaman kepada tim mengenai ekosistem lingkungan khususnya sungai. Kegiatan pembekalan materi memberi beragam efek terhadap setiap tim salah satunya dirasakan oleh tim D1 sebagaimana kutipan wawancara berikut ini:

“...Eee kan kebetulan *diomongin* Arteri Sungai itu temanya. Terus saya *mikirnya* apa ya? Keberlanjutannya *sih...*”

Namun semua tim merasa pembekalan materi bukan menjadi bagian dari kegiatan *Green Collaboration #3*. Pembekalan materi bukan menjadi tahap yang paling membantu dalam proses perancangan karya seni lingkungan kegiatan *Green Collaboration #3*.

Justru, *survey* memberikan banyak stimulus-stimulus kepada tim dalam mengawali proses perancangan seperti yang diungkapkan responden D2 pada kutipan wawancara berikut ini:

“...Karena konsep yang disana itu, kita *dapetnyamalah pas* langsung disananya. Jadi kemarin *pasdiceritain* itu *kayak* *nggak* ada bayangan. Yang *gimana-gimana...*”

Ketika *survey*, semua tim secara bersama-sama melihat dan merasakan kondisi sungai secara langsung. Sehingga imajinasi mereka terangsang untuk segera merespon *problem-problem* yang terdapat di sungai tersebut serta menemukan solusinya. Kegiatan *survey* menimbulkan ide-ide kasar atau gambaran-gambaran secara umum konsep yang akan diangkat tim.

Berdasarkan hasil wawancara terdapat dua jenis *problem* yang mereka respon. *Problem* yang mereka pecahkan berkaitan dengan merespon alam dan imbas sosial. Ada 5 tim yang memecahkan *problem* berdasarkan permasalahan sungai yakni tim D2, D3, K2, SM, dan TKS. Tim D2 sebagai mahasiswa desain terbiasa membuat karya berdasarkan permasalahan kemudian dicari pemecahannya sebagaimana kutipan wawancara berikut ini:

“....Kita kan *basicnya* desain dan ee kita merespon *problemnya* itu lewat desain...”

Tim D2 pun merespon kegelisahan warga sekitar sungai yakni cuaca yang sering menyebabkan banjir secara tiba-tiba. Tim D3 menyelipkan pesan pada karyanya agar masyarakat lebih sadar terhadap pentingnya sungai sebagai sumber kehidupan dan penyeimbang ekosistem di bumi. Tim K2 tertarik untuk memanfaatkan isu pencemaran sungai sebagai *problem*. Tim SM membuat karya berupa *prototype* kincir yang memanfaatkan arus sungai. Tim TKS merancang karya yang bertujuan untuk meningkatkan semangat masyarakat tentang kepeduliannya terhadap sungai.

Ada dua tim yang mampu berani keluar dari permasalahan sungai secara langsung yakni Tim D1 dan K1 yakni membuat karya yang berorientasi pada kebutuhan masyarakat. Dalam setiap berkarya responden D1 ingin memberikan dampak sosial dengan memasukkan unsur yang dapat mendidik masyarakat seperti yang diungkapkannya dalam kutipan wawancara berikut ini:

“...Nah *trus* kita *pinginnya* bagaimana *bikin* si sungai ini kelihatan bagus. Jadi bagaimana orang ini...nanti dengan sendirinya akan ada *kek kalo* kamu *ngerusak* ini *lho* orang lain yang *ngingetin* bukan kita...”

Sedangkan tim K1 memecahkan masalah dengan melihat kebutuhan warga sekitar sungai. Dengan melihat kebutuhan warga dan potensi, maka tim K1 dapat menemukan pemecahan masalah untuk direspon.

Semua tim baik tim D1, D2, D3, K1, K2, SM, maupun TKS mengalami perubahan *problem*. Sehingga *problem* akhir yang diputuskan oleh kurator pada kegiatan presentasi di Akmawa mengerucutkan 3 jenis *problem* besar antara lain merespon alam, imbas sosial, serta gabungan dari merespon alam dan imbas sosial. Tim yang termasuk dalam jenis *problem* imbas sosial hanya ada satu yakni tim K1. Tim K1 cenderung membuat karya fungsional yang berorientasi pada kebutuhan masyarakat sekitar sungai sebagaimana dalam kutipan wawancara berikut ini:

“...*temen* saya *tu kayak ngliat* sungai *tu* buat apa ya banyak orang yang *mancing ni*. *Trus* buat ini *aja*...tempat *kayak gubug-gubug gitubuat* berteduh lebih *gede*. *Trus kayak* keong *gitu*...”

Jenis *problem* merespon alam ditempati oleh tim D3, K2, SM, dan TKS. Keempat tim tersebut merespon sungai dan berbagai macam permasalahannya sebagai obyek perancangan yang direpresentasikan ke dalam karya seni instalasi.

Pada kegiatan *Green Collaboration #3* perumusan konsep memiliki 4 tahap yakni alternatif ide, uji coba, konsultasi, dan sketsa. Hanya beberapa tim yang memasukkan alternatif konsep ke dalam proposal untuk dipresentasikan kepada kurator yakni tim D3 dan TKS. Sedangkan tim lain yakni tim D1, D2, K1, K2, dan SM telah memilih alternatif-alternatif konsep mereka sendiri dengan berdiskusi bersama. Tim D1, D2, dan D3 yang berlatar belakang desain terbiasa

melakukan uji coba dalam setiap proses perancangan. Namun hanya tim D1 saja yang melakukan uji coba, sedangkan tim D2 dan D3 tidak melakukannya karena keterbatasan waktu sebagaimana kutipan wawancara berikut ini:

“...Mungkin karena waktu buat *ngerjain* juga *dikit kan*. Jadi waktu *trial and errornya* juga ya *gimana* caranya ini berhasil...”

Beberapa tim yang melakukan konsultasi kepada dosen maupun pemateri antara lain tim D1, D2, D3, K1, dan TKS. Sedangkan tim K2 dan SM tidak melakukan konsultasi. Sedangkan proses sketsa dilakukan oleh semua tim karena menurut Herring dan kawan-kawan (2009) *sketching* merupakan salah satu teknik perumusan ide yang menjadi bagian dari fase *represent*. *Sketching* merupakan teknik perumusan ide dengan cara menuangkan konsep atau gagasan ke dalam kertas gambar agar bisa dipresentasikan ke kurator atau pengunjung.

Konsep yang muncul dalam kegiatan *Green Collaboration #3* berasal dari diskusi dan dirumuskan satu orang. Tim yang menggantungkan ide dari sentral pengonsep yakni tim D1 dan SM. Konsep yang bersumber dari hasil diskusi seluruh anggota tim dialami oleh tim D2, D3, K2, dan TKS. Keempat tim ini merumuskan konsep dengan cara mengerucutkan berbagai gagasan yang serupa tiap anggota seperti yang diungkapkan responden D2 sebagai berikut:

“...ada masukan *gini* kita ambil, ada masukan *gini*, ada masukan *gini, trus ki piye ki piye ki*. *Trus* lagi...*trus* akhirnya *dikerucutin*...”

Tim D1, D2, K1, K2, dan SM memutuskan satu konsep yang akan diajukan kemudian mempresentasikannya di hadapan kurator. Sedangkan dua tim sisanya yakni tim D3 dan TKS yang baru pertama kali mengikuti kegiatan seni instalasi *outdoor* cenderung kurang percaya diri dalam memutuskan konsepnya sendiri. Sehingga kedua tim ini masing-masing mengajukan dua alternatif konsep untuk dipresentasikan di hadapan kurator.

c. Banyak yang *Meleset*

Setelah *problem* dipecahkan dan merumuskan konsep, semua tim melanjutkan proses perancangan yakni membuat konsep dan eksekusi. Istilah eksekusi dalam proses perancangan karya seni instalasi kegiatan *Green*

Collaboration #3 berarti mengerjakan pembuatan karya berdasarkan konsep. Pada tahap ini semua tim mengalami beragam pengalaman mengenai proses perancangan karya seni instalasi dalam kegiatan *Green Collaboration #3*. Namun mereka mulai mengalami berbagai hambatan teknik pada proses eksekusi ini seperti yang diungkapkan responden D3 pada kutipan wawancara berikut ini:

“...*Pas* kita udah oke, kita *kerjain* itu banyak yang *meleset*. Entah dari desain awal yang harusnya seperti ini jadi...*kayak* yang...jadi berubah, *trus* dari bahan-bahan yang awalnya kita perhitungkan bisa dan mau *ditemuin* ternyata susah juga, *kayak gitu*. Jadi *pas* pengerjaan banyak yang beberapa yang *meleset* gara-gara...kita lama di awal tadi itu. Jadi lama di *mikiran* konsepnya itu...”

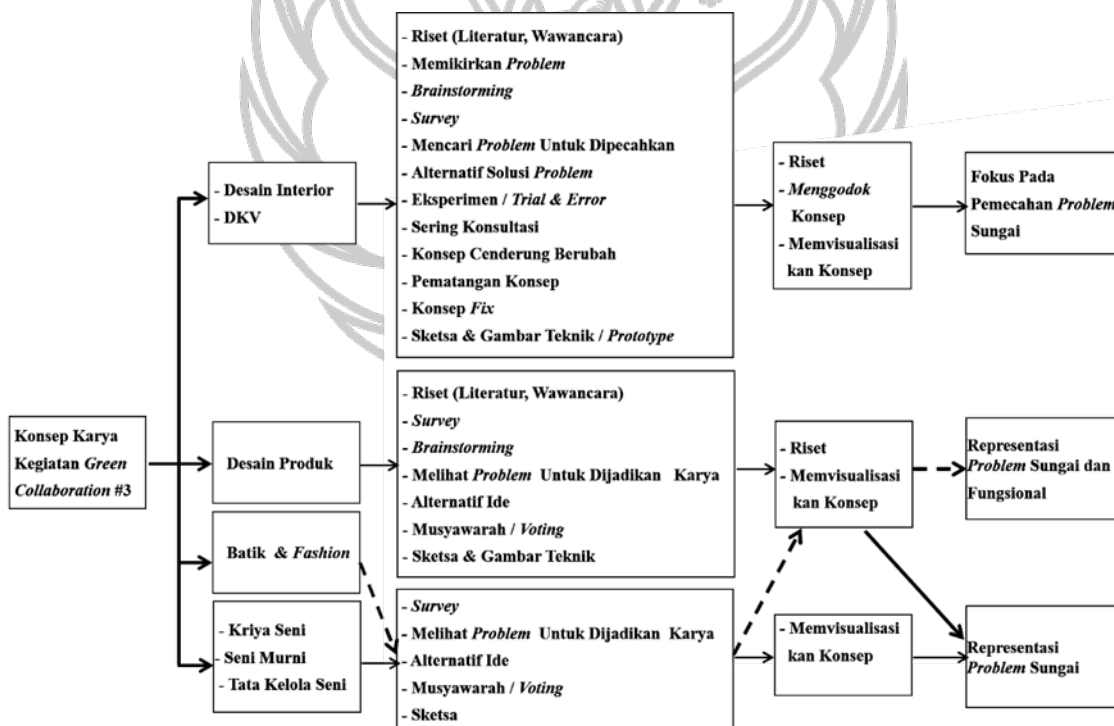
Semua tim melakukan eksekusi konsep secara bersama-sama sehingga menunjukkan kekompakan tim. Setiap tim memiliki cara masing-masing dalam rangka menyelesaikan eksekusi konsep karya seni instalasi. Beberapa tim melakukan eksekusi karya secara *fleksibel* yakni menyesuaikan kesibukan masing-masing. Tim yang melakukan eksekusi secara *fleksibel* antara lain tim K1, K2, dan SM. Tim SM dan TKS melakukan eksekusi konsep karya seni instalasi di tempat berbedaseperti yang diungkapkan responden SM berikut ini:

“...Di kontrakannya Mas Bayu. *Trus* di kampus...pernah juga di patung..di *parkiran* patung tu. Jadi *pencar-pencar gitu*, Mbak. Kan alasnya...”

Hal tersebut dikarenakan karya instalasi mereka memiliki banyak bagian yang harus direspon dan tidak cukup jika hanya dikerjakan di kampus. Tim lain yakni tim D1, D2, D3, K1, dan K2 melakukan eksekusi konsep karya seni instalasi sepenuhnya di kampus. Kelima tim ini mengerjakan seluruh proses eksekusi di satu tempat karena karya mereka tergolong tidak rumit dan cukup hanya dikerjakan di kampus saja.

Konsep yang dirumuskan oleh semua tim mengerucut pada 3 kelompok besar konsep yakni berdasarkan pemecahan *problem* sungai representasi *problem* sungai yang fungsional, dan representasi *problem* sungai semata. Tim D1 dan D2 merumuskan konsep berdasarkan pemecahan *problem* sungai. Kedua tim ini bertujuan membuat karya instalasi fungsional berdasarkan solusi permasalahan sungai yang mereka pecahkan. Sedangkan tim D3 justru menghasilkan karya

berdasarkan representasi kondisi sungai, namun mereka melakukan langkah-langkah proses perancangan karya seperti tim D1 dan D2. Sehingga karya instalasi tim D3 cenderung sebagai elemen estetis semata. Selain itu muncul satu kelompok yakni tim Batik & Fashion yang melakukan proses perancangan seperti tim seni murni namun karya mereka berkonsep representasi sungai dan bisa dipakai/fungsional. Tim K1 membuat karya seni instalasi yang merepresentasikan bola dunia dan batik kemudian dikaitkan dengan *problem* sungai. Sehingga karya yang tim D3 hasilkan cenderung sebagai elemen estetis namun berfungsi untuk memenuhi fasilitas warga. Sedangkan tim SM, K2, dan TKS mencetuskan konsep berdasarkan representasi *problem* sungai sebagai obyek perwujudan masalah yang terdapat di sungai sehingga hanya sekedar sebagai elemen estetis dan penyampai pesan kepada pengunjung bahwa kondisi sungai saat ini sangat memprihatinkan. Sehingga perbedaan-perbedaan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gb. 2. Perbedaan Konsep Tim Desain dan Seni Murni
(Sumber: Grend, 2018)

d. Memikirkan Penilaian Publik

Setiap tim memiliki cara menyikapi masalah yang dikategorikan ke dalam dua sikap yang saling bertentangan yakni merasa kurang sesuai *ekspektasi* dan *enjoy*. Tim D3 dan TKS merasa tertekan dengan hambatan yang dihadapi di lokasi pemasangan seperti yang diungkapkannya dalam kutipan wawancara sebagai berikut:

“...ya...*kayak* belum jadi. *Emang* kita belum maksimal. *Trus...*aduh aku bingung *nih* mau *ngomong* apa. Ya *pokoknya* ada stabilitasnya *gitu*. *Kayak* kita udah pasrah aja...*yaudah...lakuin aja sih...*”

Tim SM justru menyikapi hambatan dengan santai bahkan *enjoy*. Bahkan mereka membuat hiburan sendiri untuk menghilangkan beban. Sedangkan tim K2 melakukan banyak improvisasi pada proses pemasangan karya sebagaimana kutipan wawancara berikut ini:

“...*Kayak* misal kemarin *nek sket* itu kan cuma 3 kran *jejertrus* *ditambahin gundukan*. *Trus* *ditambahin ranting bambu*. *Emang dibikin* yang sampah itu *ditambahin sampah...*”

Improvisasi terjadi karena konsep yang terdapat di sketsa terlihat kurang hidup ketika diterapkan di lokasi. Tim lain yakni tim D1, D2, dan K1 hanya mempermasalahkan cuaca yang tidak menentu karena musim hujan. Bahkan tim D1 sempat menunda pemasangan karena hujan turun tiba-tiba. Sebagai mahasiswa seni rupa, semua tim mengharapkan apresiasi terhadap karya mereka. Namun karena pengunjung acara *Green Collaboration #3* sangat sedikit, mereka merasa kecewa.

Proses perancangan karya seni lingkungan kegiatan *Green Collaboration #3* menimbulkan beberapa reaksi kepada semua tim yang berpartisipasi. Tim yang masih ingin berkarya di alam di antaranya tim D1, D3, K1, K2, dan SM karena ingin menantang diri mereka sendiri untuk berkarya di alam namun dengan konsep lain yang berbeda. Sedangkan tim D3 merasa belum puas dengan hasil karya instalasi mereka pada kegiatan *Green Collaboration #3* seperti kutipan wawancara berikut ini:

“...udah kecewa banget di awal soal karyanya gitu karena di luar *ekspektasi*. *Sempet* yang *underestimate* sama GC (*Green Collaboration*) juga karena yang *dateng* sedikit. Karena, apa *sih* yang *dateng kok cuma* sedikitbanget *gitu sebenarnya...*”

Hal ini berkaitan dengan teori dari salah satu konsep kebutuhan yang diutarakan Maslow yakni *growth needs*. *Growth needs* merupakan keadaan dimana seseorang masih terus mencari pemenuhan lagi terkait dengan kebutuhan memahami sesuatu dan menghargai keindahan.

Sedangkan tim lain yang enggan untuk berkarya lagi di alam adalah tim D2 dan TKS. Kedua tim ini merasa jera melakukan kegiatan proses perancangan karya seni di *outdoor*. Karena kedua tim ini merasa kegiatan tersebut bukan *basic* mereka seperti yang diungkapkannya dalam kutipan wawancara berikut ini:

“...Kita *pengennya* lebih ke pengelolaannya *aja*.”

Adapun tim TKS masih ingin berpartisipasi dalam kegiatan *Green Collaboration* namun di bagian pengelolaan bukan peserta pameran dalam hal ini tim yang merancang karya untuk dipamerkan. Reaksi keengganan yang ditunjukkan oleh tim D2 dan TKS ini berhubungan dengan teori dari salah satu konsep kebutuhan Maslow yakni *deficiency needs*. Maslow mengemukakan bahwa *deficiency needs* bersifat harus dipenuhi misalnya aktualisasi diri. Jika kebutuhan aktualisasi diri seseorang telah terpenuhi, maka ia tidak akan terdorong untuk memuaskan kebutuhan tersebut lagi. Kebutuhan aktualisasi diri ini kemudian menimbulkan perasaan ingin diapresiasi seperti yang diungkapkan responden SM berikut ini:

“...Kita kan *tetep* butuh masukan, saran *gitu kan*. Karya kita itu...*udah gimana gitu kan...* mungkin dia punya pandangan *gitu kan*. Akhirnya kita...*bisa tau gitu lho...*”

Sebagai mahasiswa seni rupa, setiap tim mengharapkan apresiasi. Namun hal itu tidak sesuai *ekspektasi* mereka karena pengunjung acara *Green Collaboration #3* sangat sedikit karena faktor tempat yang terpencil dan publikasi yang kurang meluas.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa proses perancangan seni lingkungan pada kegiatan pameran *Green Collaboration #3* menghasilkan pengalaman antara lain terdapat 3 kelompok besar konsep yakni pemecahan problem sungai, representasi problem sungai yang fungsional, dan representasi problem sungai semata, tim TKS dan Desain Produk yang merupakan program studi baru belum memiliki langkah yang pasti dalam merancang karya seni instalasi, peserta terpengaruh persepsi bahwa kegiatan tersebut bertujuan untuk menghabiskan anggaran sehingga tidak adanya dokumentasi yang dilakukan oleh peserta dan peserta sedikit terpaksa namun bertanggung jawab melakukannya dengan baik hingga selesai.

Motivasi yang melatarbelakangi anggota bergabung dalam tim karena ditunjuk dan penurunan ke angkatan menimbulkan sikap tanggung jawab yang dipaksakan. Hal ini dikarenakan peserta terpengaruh persepsi bahwa kegiatan tersebut bertujuan untuk menghabiskan anggaran sehingga tidak adanya dokumentasi yang dilakukan oleh peserta dan peserta sedikit terpaksa namun bertanggung jawab melaksanakan kegiatan pameran *Green Collaboration #3* dengan baik hingga selesai.

Konsep yang dirumuskan oleh semua tim mengerucut pada 3 kelompok besar. Tim Desain Interior dan DKV merumuskan konsep berdasarkan pemecahan *problem* sungai. Sedangkan tim Desain Produk justru menghasilkan karya berdasarkan representasi kondisi sungai, namun mereka melakukan langkah-langkah proses perancangan karya seperti tim Desain Interior dan DKV yang berlatar belakang desain. Selain itu muncul satu kelompok yakni tim Batik & Fashion yang melakukan proses perancangan seperti tim seni murni namun karya mereka berkonsep representasi sungai dan bisa dipakai/fungsional. Sedangkan tim Seni Murni, Kriya Seni, dan TKS mencetuskan konsep berdasarkan representasi kondisisungai sebagai obyek perwujudan masalah yang terdapat di sungai sehingga hanya sekedar penyampai pesan kepada pengunjung bahwa kondisi sungai saat ini sangat memprihatinkan.

Analisis konsep proses perancangan menghasilkan temuan bahwa tim TKS dan Desain Produk yang merupakan program studi baru yang belum memiliki langkah pasti dalam merancang karya seni instalasi. Tim TKS yang merupakan prodi baru merasa kebingungan dalam menentukan konsep. Secara kebetulan tim TKS berada dekat dengan tim Seni Murni sehingga karya yang dirancang tim Seni Murni mempengaruhi konsep tim TKS yakni representasi *problem* sungai. Sedangkan tim Desain Produk yang juga merupakan prodi baru, yang seharusnya menghasilkan karya *problem solving* sebagaimana tim Desain Interior dan DKV karena sering berdiskusi dengan tim TKS mengenai kegiatan pameran *Green Collaboration #3*, sehingga tim Desain Produk terpengaruh oleh konsep tim TKS yakni representasi kondisisungai.

Pada proses pemasangan, setiap tim mempunyai cara tersendiri dalam menyikapi masalah kemudian dikategorikan ke dalam dua sikap yang saling bertentangan yakni merasa tidak sesuai ekspektasi dan *enjoy*. Tim TKS dan Desain Produk yang baru pertama kali membuat karya seni instalasi pun merasa kecewa karena karyanya tidak sesuai *ekspektasi* yang ditandai dengan belum selesai, hasil akhir tidak sesuai harapan, serta terdapat bagian yang rusak ketika diseberangkan ke titik *display*. Kejadian-kejadian tersebut menimbulkan perasaan tertekan, *down*, *minder* dan kekhawatiran yang besar pada tim baru. Sedangkan tim yang telah terbiasa berkecimpung di dunia seni instalasi juga kecewa terhadap hasil akhir yang tidak sesuai *ekspektasi* namun mereka cenderung santai menghadapi hambatan ketika pemasangan. Bahkan mereka sempat membantu tim baru yang mengalami kesulitan. Selain itu, mereka membuat hiburan sendiri dengan memanfaatkan sungai sebagai sarana bermain.

Beberapa tim yang terbiasa berkarya di alam pun *refleks* melakukan improvisasi jika terdapat kekurangan pada hasil akhir karya mereka. Sehingga mereka mengembangkan konsep dengan menambah beberapa komponen agar karya terlihat lebih natural. Semua tim merasa semakin kompak satu sama lain karena berjuang bersama berkarya di alam yang tidak bisa diprediksi. Cuaca yang berubah-ubah ketika musim hujan menyebabkan tekanan pada saat pemasangan. Misalnya, hujan yang tiba-tiba turun menyebabkan pemasangan karya ditunda sehingga *deadline* semakin membebani mereka. Sebagai mahasiswa seni rupa, setiap tim

mengharapkan apresiasi dari pengunjung, dosen, maupun rekan sesama mahasiswa seni rupa terhadap karya mereka. Namun hal itu tidak sesuai *ekspektasi* mereka karena pengunjung acara *Green Collaboration #3* sangat sedikit karena faktor tempat yang terpencil dan publikasi yang kurang meluas. Apresiasi yang kurang membuat semua tim kecewa karena tidak mendapat masukan, kritik, maupun *feedback* untuk membangun kreativitas mereka di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Damajanti, Irma. (2006), *Psikologi Seni*, Kiblat Belajar Sepanjang Hayat, Bandung.
- Herring, dkk. (2009), *Idea Generation Techniques among Creative Professionals* dalam Proceedings of the 42nd Hawaii International Conference on System Sciences, University of Illinois, Urbana-Champaign.
- Iswantara, Nur. (2017), *Kreativitas: Sejarah, Teori & Perkembangan*, Gigih Pustaka Mandiri, Yogyakarta.
- Nurmianto, Eko. (1998), *Ergonomi: Konsep Dasar dan Aplikasinya*, Guna Widya, Jakarta.
- Smith, J.A., Flowers, P., Larkin, M. (2009), *Interpretative phenomenological analysis-theory, method, and research*, Sage Publications, London.
- Walgito, Bimo. (2006), *Psikologi Kelompok*, Andi, Yogyakarta.