

PROSES KREATIF PENCIPTAAN KARYA *PUBLIC FURNITURE MEMORIAL ART* UNTUK EMMERIL KAHN MUMTADZT

Gabriel Aries Setiadi¹; Joko Dwi Avianto²; Asep Miftahul Falah³

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

Jl. Buah Batu No. 212, Bandung

Email: | gabriel.aries.s@gmail.com¹ | lawanperanggi@gmail.com² | asepmiftahulfalah@gmail.com³

ABSTRAK

Karya seni publik dalam bentuk *furniture memorial art* telah menjadi sarana yang penting dalam merayakan dan memperingati tokoh-tokoh berpengaruh dalam masyarakat. Penelitian ini menggambarkan proses kreatif dalam menciptakan karya *furniture memorial art* yang diperuntukkan untuk Emmerial Kahn Mumtadzt, seorang tokoh muda putra Gubernur Jawa Barat, M. Ridwan Kamil. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana proses kreatif ini dapat menghasilkan karya seni publik yang mengesankan dan bermakna. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan *design thinking*. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan seniman yang terlibat dalam penciptaan karya *furniture memorial art* ini, observasi selama proses pembuatan, serta analisis tulisan-tulisan ilmiah. Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan *design thinking* untuk memahami perjalanan proses kreatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses kreatif dalam menciptakan karya *furniture memorial art* untuk Emmerial Kahn Mumtadzt melibatkan beberapa tahap di antaranya *empathize, define, ideate, prototype* and *test* yang menghasilkan karya bentuk *furniture memorial art* tiga dimensi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa proses kreatif dalam menciptakan karya *furniture memorial art*. Karya seni publik seperti ini memiliki potensi untuk menginspirasi dan mempersatukan masyarakat, sambil tetap memperingati dan menghormati tokoh yang diabadikan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana kreativitas dapat digunakan untuk tujuan yang bermakna dalam seni publik.

Kata kunci: Karya Seni, Seni Publik, Memorial Art, Limbah, Busa PE Foam

Abstract

Public works of art in the form of memorial art furniture have become an important means of celebrating and commemorating influential figures in society. This research describes the creative process in creating memorial art furniture works intended for Emmerial Kahn Mumtadzt, a young figure, son of the Governor of West Java, M. Ridwan Kamil. The aim of this research is to explain how this creative process can produce impressive and meaningful works of public art. The method used in this research is an experimental method with a design thinking approach. Data was collected through interviews with artists involved in the creation of this memorial art furniture work, observations during the manufacturing process, and analysis of scientific writings. Data analysis was carried out using a design thinking approach to understand the journey of the creative process. The results of this research show that the creative process in creating memorial art furniture for Emmerial Kahn Mumtadzt involves several stages including empathize, define, ideate, prototype and test which produces three-dimensional memorial art furniture. The conclusion of this research is that the creative process in creating memorial art furniture works. Public works of art like this have the potential to inspire and unite communities, while still commemorating and honoring the figures immortalized. Thus, this research provides valuable insight into how creativity can be used for meaningful purposes in public art.

Keywords: Artwork, Public Art, Memorial Art, Waste, PE Foam

PENDAHULUAN

Karya seni publik memiliki peran yang tak terbantahkan dalam mengabadikan warisan, menginspirasi, dan menghubungkan masyarakat dengan tokoh-tokoh berjasa dalam sejarah (Dewojati, 2017; Falah, 2021; Rachmadi dkk., 2023). Salah satu bentuk yang sangat signifikan dari seni publik adalah *furniture memorial art*, yang tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika dalam lingkungan tetapi juga sebagai medium penting untuk mengenang individu-individu yang telah memberikan kontribusi besar kepada masyarakat (Ozment, 2018; Knight, 2019; Boesten & Scanlon, 2021). Karya seni publik, terutama dalam bentuk *furniture memorial art*, telah lama menjadi alat penting dalam mengenang dan menghormati individu-individu berjasa dalam masyarakat (Hannum & Rhodes, 2018; Arandelovic, 2018; Gilchrist, 2018). Sinaga dkk., (2021) mengungkapkan bahwa proses kreatif dalam menciptakan karya seni seperti ini tidak hanya mencerminkan nilai-nilai budaya dan sejarah, tetapi juga memungkinkan ekspresi artistik yang unik. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan dan memahami proses kreatif dalam penciptaan karya *public furniture memorial art* yang dipersembahkan untuk mengenang Emmerial Kahn Mumtadzt, seorang tokoh muda yang meninggalkan jejak mendalam pada sejarah dan budaya lokal. Penelitian ini menjadi semakin menarik karena memanfaatkan bahan-bahan seperti busa *styrofoam* dan busa *PE foam*, yang memiliki karakteristik unik dalam konteks seni dan desain *furniture*.

Emmerial Kahn Mumtadzt adalah putra dari Gubernur Jawa Barat M. Ridwan Kamil. Beliau merupakan figur yang layak diabadikan melalui seni publik, mengingat pengaruh positifnya terhadap masyarakat dan kontribusinya sebagai tokoh muda yang luar biasa selama masa hidupnya. Proses kreatif dalam menciptakan karya seni yang diilhami oleh sosok ini menjadi sebuah perjalanan yang menarik, yang melibatkan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai yang ingin diwakili, penggabungan elemen-elemen budaya dan estetika, serta pemanfaatan material limbah busa *styrofoam* dan busa *PE foam* bekas karangan bunga ucapan duka cita.

Penelitian ini juga mengambil pendekatan eksperimen yang inovatif dengan memanfaatkan bahan-bahan seperti busa *styrofoam* dan busa *PE foam* bekas karangan bunga ucapan duka cita dalam pembuatan karyanya. Penggunaan bahan-bahan ini membuka peluang untuk eksplorasi kreatif yang lebih luas, menggabungkan aspek estetika dengan pertimbangan keberlanjutan lingkungan. Oleh karena itu, penelitian ini

memiliki nilai signifikan dalam konteks seni, desain, dan lingkungan.

Melalui pemahaman mendalam tentang proses kreatif ini, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan karya *public furniture memorial art* yang tidak hanya menghormati Emmerial Kahn Mumtadzt, tetapi juga memberikan pengalaman estetika yang berkesan bagi masyarakat yang berinteraksi dengan karya tersebut. Selain itu, penelitian ini juga berpotensi memberikan inspirasi dalam penggunaan bahan-bahan inovatif dalam seni publik yang dapat memberikan dampak positif secara lingkungan.

Dalam proses penelitian ini metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Hakekat penelitian eksperimen (*experimental research*) adalah meneliti pengaruh perlakuan terhadap perilaku yang timbul sebagai akibat perlakuan (Alsa, 2004). Menurut Sugiono (2010) penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Sejalan dengan hal tersebut, Latipun (2002) mengemukakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan melakukan manipulasi yang bertujuan untuk mengetahui akibat manipulasi terhadap objek atau yang diamati. Penelitian eksperimen pada prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*causal-effect relationship*) (Sukardi 2011, hlm. 179).

Penelitian ini mengadopsi pendekatan *design thinking* dalam proses kreatifnya. Hendriyana (2021) menjelaskan *design thinking* adalah suatu metode yang menempatkan pengguna (dalam hal ini, masyarakat yang akan berinteraksi dengan karya seni publik) sebagai fokus utama dalam perancangan. Metode ini melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan keinginan pengguna, serta pengintegrasian elemen kreatif dalam pengembangan solusi. Dalam konteks penelitian ini, *design thinking* digunakan untuk merancang karya seni yang tidak hanya estetis, tetapi juga memenuhi kebutuhan dan harapan masyarakat yang akan berinteraksi dengannya Hendriyana (2018).

Dalam proses kreatif penciptaan karya *public furniture memorial art* (Pope-Ruark dkk., 2019), menjelaskan tahapan-tahapan yang umumnya dilakukan oleh para seniman seniman di antaranya:

1. *Empathize* (Berempati)

Langkah pertama dalam *Design Thinking* adalah berempati dengan masyarakat atau audiens target seniman. Seniman akan melibatkan

mengamati, mendengarkan, dan memahami secara mendalam tantangan dan masalah yang dihadapi. Dengan memahami perspektif masyarakat, seniman dapat menciptakan solusi yang lebih relevan dan bermakna.

2. *Define* (Mendefinisikan)

Setelah berempati dengan masyarakat, langkah selanjutnya adalah mendefinisikan permasalahan secara jelas dan terperinci. Fokus pada identifikasi akar masalah yang harus dipecahkan dan menetapkan tujuan yang jelas untuk solusi yang akan dikembangkan.

3. *Ideate* (menciptakan Ide Gagas)

Langkah kreatif dalam proses *Design Thinking* adalah membuat gagasan/ide tentang berbagai solusi potensial. Seniman akan berkolaborasi untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide gagas dan alternatif eksperimen yang inovatif. Tidak ada batasan di sini, dan seringkali ide-ide gila dapat menjadi titik awal bagi solusi yang brilian.

4. *Prototype* (Membuat Prototipe)

Setelah mengumpulkan sejumlah ide, saatnya untuk membuat prototipe. Prototipe adalah versi sederhana dari solusi yang akan diuji dengan masyarakat. Dengan prototipe, seniman dapat mendapatkan umpan balik lebih awal dan memperbaiki atau mengembangkan konsepnya sebelum menghabiskan banyak waktu dan sumber daya.

5. *Test* (Menguji)

Tahap terakhir adalah menguji prototipe dengan masyarakat. Dalam proses ini, seniman akan mendapatkan wawasan berharga tentang efektivitas solusi mereka dan mengidentifikasi area untuk perbaikan lebih lanjut. Uji coba dan iterasi akan terus berlanjut sampai seniman mencapai solusi yang paling cocok dengan kebutuhan masyarakat.

Dari penelitian ini diharapkan akan dihasilkan karya *public furniture memorial art* yang unik, bermakna, dan memanfaatkan busa *styrofoam* dan busa *PE foam* sebagai bahan utama. Karya ini diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengenang Emmerial Kahn Mumtadz, sambil memberikan pengalaman estetika yang memikat bagi masyarakat yang berinteraksi dengannya. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan tentang potensi penggunaan bahan daur ulang dalam seni publik yang berkelanjutan secara lingkungan.

Dengan demikian, penelitian ini membawa kita ke dalam dunia proses kreatif dalam menciptakan karya seni publik yang berarti dan berharga. Penelitian ini bertujuan untuk

merangkul makna, estetika, dan keberlanjutan dalam menciptakan karya seni yang menginspirasi, mengenang, dan memenuhi kebutuhan masyarakat, dengan harapan bahwa penelitian ini akan memberikan wawasan berharga tentang penggabungan seni, budaya, dan keberlanjutan dalam konteks seni publik yang kuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Memorial Art

Memorial Art berarti Seni yang dirancang untuk menghormati individu tertentu atau untuk memperingati peristiwa tertentu atau mengenang tokoh-tokoh tertentu dan dibuat oleh seniman profesional dan diperoleh melalui proses yang dikelola oleh pemerintah atau swasta. *Memorial art* sebagai refleksi pengalaman masa lalu menghubungkan hubungan dua arah antara peringatan dan seni (Yilmaz, 2010). *Memorial art* merupakan bidang pengetahuan yang mahal di mana berbagai teori seperti studi sosial, psikologis, kognitif, perkotaan atau arsitektur bersinggungan. Menanggapi bidang interdisipliner tersebut, *memorial art* hadir untuk melengkapi elemen estetika sebagai bentuk seni dalam tradisi. Transmisi *memorial art* di era kontemporer tidak tepatok pada karya monumen, tetapi bisa merefleksikan melalui karya seni rupa lain, seperti seni patung, instalasi, dan lain sebagainya.

Frances Amelia Yates, penulis karya paling komprehensif tentang *memorial art*, di awal bukunya (1966, hlm. 4) menunjukkan kesulitan bagi kita, orang modern, untuk memahami pentingnya seni bagi masyarakat. Yilmaz mengklaim bahwa "kita orang modern tidak memiliki ingatan sama sekali, tetapi di masa kuno, tanpa cetakan, tanpa kertas untuk mencatat dan untuk mengetik tulisan, ingatan yang terlatih sangat penting." Untuk masyarakat sebelum mengenal tulisan, teknik menghafal sangat penting, karena transmisi aset budaya mereka sangat bergantung pada budaya lisan (Yilmaz, 2010).

Proses Design Thinking

Pengolahan limbah busa *styrofoam* dan busa *PE foam* karangan bunga ucapan duka cita menjadi sebuah karya seni *public furniture memorial art* merupakan salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan limbah tersebut. Tujuan pembuatan karya seni *public furniture memorial art* yaitu sebagai upaya eksplorasi dalam menanggulangi banyaknya limbah yang berasal dari karangan bunga untuk mendiang Emmeril Kahn Muntadz. Selain itu

diharapkan dengan dibuatnya karya seni *public furniture memorial art* dapat memperlihatkan semangat Alm. Eril yang masih mengalir dan menginspirasi semangat para pemuda Indonesia untuk terus berkarya.

Penciptaan karya seni *public furniture memorial art* adalah sebuah proses kompleks yang melibatkan pemahaman mendalam tentang individu yang dihormati, nilai-nilai yang ingin diwakili, serta elemen estetika yang ditampilkan. Dalam rangka mencapai hasil yang bermakna, pendekatan *design thinking* menjadi landasan yang kuat dalam setiap tahap proses kreatif ini.



Gambar 1. Design Thinking Process
(Sumber: <https://eduparx.id/>, 2023)

Falah dkk. (2022) memberikan penjelasan (Gambar 1) yang merupakan skema proses penciptaan karya seni yang dilakukan dengan melihat poin-poin di bawah dari tahap awal sampai tahap akhir yaitu *empathize* sampai *test*. Tiap tahapan menunjukkan gambaran respon dan tindakan yang berkaitan dan berjenjang dengan tahap berikutnya.

Tahap 1: *Empathize*

Empathize adalah proses memahami dan mengamati yang merupakan tahap kegiatan awal yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman empatik, khususnya dari respon individu dan kelompok masyarakat, dalam memahami nilai yang ada di balik objek-objek yang terkait seperti; pemahaman mendalam tentang *public furniture memorial art* Emmerial Kahn Mumtadt dan masyarakat yang akan berinteraksi dengan karya seni ini. Melalui wawancara, observasi, dan penelitian, tim kreatif memahami sejarah, nilai-nilai, dan pengaruh positif yang dimiliki oleh Emmerial Kahn Mumtadt dalam masyarakat.

Mengidentifikasi hal tersebut, peneliti utama secara individu menyampaikan gagasannya kepada kelompok masyarakat terkait karya yang akan diciptakan, dan individu lainnya sehingga dapat dimengerti oleh sebagian kecil kelompok masyarakat. Kedua respon psikologis ini, dengan asumsi mempengaruhi penyadaran kelompok

masyarakat yang kemudian dapat dijadikan ide dalam penciptaan karya seni *public furniture memorial art*.

Tahap 2: *Define, Point of View*

Pemahaman merupakan tahap ini memperdalam hasil tahapan sebelumnya, yakni dengan melakukan observasi dan analisis mendalam terkait dengan peluang pengembangan alternatif karya tambahan untuk publik, dengan tujuan untuk dapat mengolah limbah-limbah secara maksimal.

Dari hasil observasi dan analisisnya didapatkan bahwa kedua respon tersebut di atas, membentuk respon masyarakat yang kemudian dapat dikuatkan sebagai bahan menguatkan ide dan konsep dasar pembuatan penciptaan karya seni *public furniture memorial art*. Pada tahap ini peneliti menyampaikan dasar-dasar yang bisa menguatkan ide dan sikap keberpihakan masyarakat, tahap ini berkaitan dengan proses-proses:

a. *Design framework* yaitu proses merangkum dan merumuskan kesimpulan hasil analisis awal melalui analisis SWOT dan melakukan beberapa eksperimen dan eksplorasi karya sesuai yang ada pada instrumen analisis awal tersebut.

b. Menganalisis kebutuhan masyarakat, solusi dan inovasi yang disampaikan sebagai dasar konsep penciptaan karya seni *public furniture memorial art*.

c. *Problem statement* dan gambaran pokok, yang menjadi fokus penciptaan, yaitu proses mendapatkan dasar-dasar penguatan konsep yang dilakukan melalui proses studi literatur dan tipologi terhadap objek-objek sejenis yang ada sebelumnya, wawancara konsultasi kepada pakar. Unsur pertimbangan pada tahanan ini berorientasi pada enam pokok yaitu *utility* (kegunaan), *significance* (makna), *aesthetic* (estetika), *user* (pengguna), *solution* (solusi), dan *innovation* (inovasi) (Hendriyana, 2018).

Setelah mendapatkan wawasan yang cukup, tim kreatif memasuki tahap pemahaman. Mereka merinci temuan-temuan dari tahap empati dan merumuskan masalah-masalah yang ingin dipecahkan melalui karya seni *public furniture memorial art*. Ini melibatkan identifikasi pesan-pesan yang ingin disampaikan, serta pengertian tentang bagaimana karya seni *public furniture memorial art* akan berinteraksi dengan masyarakat.

Tahap 3: *Ideate*

Ideate adalah tahapan proses kreativitas pengembangan dengan berbagai alternatif dan

peluang nilai, bentuk dan fungsinya. Tujuan pada tahap ini untuk mengeksplorasi ‘ruang solusi’ yang luas. Pada tahap ini melebar kembali karena untuk mendapatkan satu keputusan dari berbagai pilihan bentuk pengembangan konsep alternatif penciptaan karya seni *public furniture memorial art*. Tindakan pada tahap ini dilakukan melalui *brainstorming*, *mindmapping* yang detail, dan *reliable* sehingga menghasilkan:

a. Konsep penciptaan karya seni *public furniture memorial art* yang dapat mendasari semua implementasi pengurangan limbah busa *styrofoam* dan busa *PE foam* karangan bunga ucapan duka cita.

b. Pemberkasan transformasi dan atau morfologi penciptaan karya seni *public furniture memorial art*, yakni dari *image* abstrak ke *image* kongkrit. Deskripsi transformasi visual dari ide dan konsep menuju pada proses implementasi bentuk dengan beberapa kemungkinan pekerjaan, seperti dengan menggambar sketsa *style life* atau dengan proses digital hingga menghasilkan beberapa sketsa alternatif karya seni *public furniture memorial art*.

c. Keputusan penciptaan karya seni *public furniture memorial art* yakni rasionalisasi berkait dengan kelayakan teknis maupun non teknis dari konsep visual karya seni yang terpilih.

Tahap Ideasi adalah saat kreativitas berperan besar. Tim kreatif mulai menghasilkan ide-ide kreatif untuk desain karya *public furniture memorial art*. Ini melibatkan *brainstorming*, pembuatan sketsa, dan eksplorasi berbagai konsep yang dapat menggambarkan makna dan pesan yang ingin disampaikan dalam karya seni ini.

Tahap 4: *Prototype*

Prototype adalah tahap pembuatan model atau miniatur. Pada tahap ini peneliti mengerjakan proses studi spasial dengan implementasi dalam bentuk model 3D dan gambar kerja yang kemudian dapat dikomunikasikan atau dipresentasikan kepada masyarakat sehingga konsep penciptaan karya seni *public furniture memorial art* ini mudah dipahami.

Setelah ide-ide muncul, tim kreatif mulai membuat *prototipe* awal. *Prototipe* ini mungkin menggunakan bahan-bahan sederhana untuk menguji desain awal dan memastikan bahwa konsep dapat diwujudkan dalam bentuk yang nyata.

Tahap 5: *Test*

Test adalah tahap untuk mendapatkan umpan balik (*feedback*) dari masyarakat. *Test* dilakukan melalui pameran dan presentasi di pelaksanaan

seminar hasil riset. Pada tahap ini diharapkan peneliti dapat meredefinisikan secara tuntas dari temuan yang harus direvisi sesuai fokus pada persoalan yang berhubungan dengan *utility*, *significance*, *aesthetic*, *user*, *solution and innovation*. Tahap lebih detailnya dilakukan melalui uji kelayakan perancangan dan manfaat pada penciptaan karya seni *public furniture memorial art*.

Ketika *prototipe* telah dibuat, tahap *test* memungkinkan tim untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna potensial dan komunitas. Ini membantu memperbaiki dan memodifikasi desain karya seni secara literatif berdasarkan tanggapan dan kebutuhan yang muncul.

Setelah pengujian dan perbaikan dilakukan, karya *public furniture memorial art* dapat diimplementasikan. Ini melibatkan pemilihan bahan akhir, pembuatan karya seni sesuai desain yang disetujui, dan instalasi di lokasi publik yang telah ditentukan.

Pendekatan *design thinking* membantu memandu proses kreatif dalam menciptakan karya seni *public furniture memorial art* yang bermakna dan relevan. Dengan memahami pengguna, merumuskan masalah, dan menggabungkan kreativitas dengan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai dan pesan yang ingin disampaikan, karya seni ini menjadi sarana yang kuat untuk mengenang Emmerial Kahn Mumtadtz sambil menginspirasi dan menghubungkan masyarakat dengan makna yang lebih dalam. Dengan demikian, pendekatan *design thinking* menjadikan penciptaan karya seni ini sebagai langkah signifikan dalam menggabungkan seni, budaya, dan interaksi manusia dalam lingkungan publik.

Proses Penciptaan Karya

Proses awal yang dilakukan yaitu dengan mengajak mahasiswa untuk berpartisipasi dalam pembuatan karya seni. Namun dalam perjalanannya peneliti menemukan kendala, dimana mahasiswa memiliki keterbatasan dalam segi pengetahuan material dan desain. Sehingga peneliti memutuskan untuk membatasi keikutsertaan mahasiswa, yaitu pada tahap eksplorasi dan melibatkan tenaga ahli dalam proses desain dan produksi final.

Selanjutnya dilakukan eksplorasi material yang memiliki tujuan untuk mencari metode yang tepat untuk membuat karya seni dari limbah busa *styrofoam* dan busa *PE foam* yang ada dan melihat potensi dari beberapa material yang tersedia sebelum direalisasikan ke dalam sebuah karya seni yang memiliki *value*.



Gambar 2. Hasil Eksplorasi Material Busa PE Foam

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Tahap awal dalam proses pembuatan karya pertama ini adalah perencanaan awal (*planing*) berupa gambar rancangan karya atau Mockup. Pada pembuatan karya ke satu ini diawali dengan karya trimatra (tiga dimensi) dengan pola geometri yang bersifat bebas dengan mengutamakan proporsi bentuk.

Pada prosesnya, peneliti menciptakan beberapa alternatif sketsa untuk menciptakan karya. Dari beberapa sketsa yang telah dibuat, dipilih satu sketsa dengan gagasan bentuk yang terinspirasi dari bentuk geometri. Sketsa yang dipilih bisa dilihat pada gambar 2.



Gambar 3. Pembuatan *Mockup*/Rancangan Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Untuk bahan atau media yang digunakan pada proses pembuatan karya ini yaitu menggunakan bahan baku busa *styrofoam*, busa *PE foam* dan campuran resin sebagai penambah daya estetik serta penguat karya.

Proses Pengaplikasian Sketsa Menjadi Karya

1. Bahan/media: Busa PE Foam, Resin, Cat Akrilik, Batu, Thiner, multiplek, dan Gypsum
2. Peralatan: Amplas, Dempul, Kuas Cutter, Lem, Kain, Melamin, Paku, Palu, Skrup Gypsum, dll.
3. Teknik: Cetak
4. Ukuran: L 20cm x T 15cm x P 40cm



Gambar 4. Pemilihan Material Busa *Styrofoam* & Busa PE Foam untuk bahan baku utama karya seni

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Pemilihan busa *Styrofoam* dan busa PE Foam dilakukan melalui seleksi hasil eksperimen dengan bentuk karya melalui kepekaan komposisi estetik. Berdasarkan hasil eksperimen busa *Styrofoam* dan busa PE Foam sangat mudah dibentuk dan diolah sesuai dengan karya seni yang telah rancangan, maka peneliti memilih pilih busa *Styrofoam* dan busa PE Foam sebagai bahan baku utama dalam pembuatan karya seni diolah dengan campuran resin.



Gambar 5. Cetakan Kotak untuk proses cetak karya seni

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Kemudian tahapan selanjutnya adalah membuat cetakan untuk mencetak karya sesuai bentuk yang telah dirancang dan diolesi oleh minyak atau pelumas supaya tidak lengket dan mudah lepas ketika karya sudah dikeringkan. Selanjutnya membuat olahan busa *Styrofoam* dan busa PE Foam yang disatukan dengan resin dibentuk menyesuaikan desain dari *mockup* yang sudah dibuat, yaitu dengan diawali pembuatan adonan bahan, kemudian adonan tersebut dituangkan ke pada cetakan yang telah disiapkan.



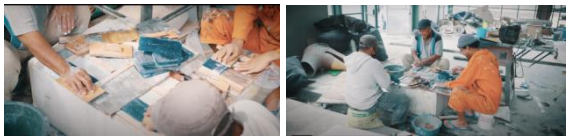
Gambar 6. Proses pembuatan adonan resin dan Busa *Styrofoam* & Busa PE Foam
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Tahap selanjutnya adalah menambahkan resin pada cetakan supaya cetakan menjadi penuh, kemudian menunggu proses pengeringan resin yang telah dimasukkan ke dalam cetakan selama kurang lebih 1 jam. Nantinya setelah proses pengeringan hasil cetakan harus dihamplas sehingga tampak menjadi bersih dan mengkilat. Hasil pencampuran random dari busa *Styrofoam* dan busa PE Foam kedalam resin akan menghasilkan komposisi estetik menjadi motif yang bagus.



Gambar 7. Proses pengeringan dan penambahan resin pada cetakan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Setelah cetakkannya kering hasil karya akan diampelas seluruh bagiannya. Proses pengampelasan merupakan tahapan yang cukup kerusial karena merupakan tahapan *pra finishing* untuk menghasilkan karya yang baik.



Gambar 8. Proses apas *pra-finishing*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Kemudian tahap *finishing* yaitu menambahkan hal-hal kecil secara teknis dan estetetik, seperti membuat dibentuk geometris dan dikomposisikan sesuai mockup. Kemudian penambahan bulatan dan kawat konstruksi di badan karya sebagai pertimbangan komposisi estetetik dalam unsur kesatuan (*unity*) sebuah karya. Sedangkan nantinya *finishing coating* pengecatan akan menggunakan fiksatif (pengawet karya) dengan nuansa bening *doft*.



Gambar 9. Hasil Finising Karya *Memorial Art*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

PENUTUP

Proses kreatif dalam menciptakan karya *public furniture memorial art* untuk mengenang Emmerial Kahn Mumtadt adalah perjalanan yang sarat dengan pemahaman, empati, dan inovasi. Melalui pendekatan metode *design thinking*, penulis berhasil menggabungkan elemen-elemen kunci yang mendasari penciptaan karya seni ini. Pengertian yang mendalam tentang tokoh yang dihormati, nilai-nilai yang ingin disampaikan, dan estetika yang memukau.

Tahap pertama, Empati, membawa penulis lebih dekat ke dalam pemahaman tentang siapa Emmerial Kahn Mumtadt, apa yang telah ia capai dalam sejarah dan budaya lokal, dan bagaimana masyarakat merasakan pengaruh positifnya. Pemahaman ini membentuk fondasi yang kuat untuk penciptaan karya seni yang memiliki makna yang dalam.

Tahap berikutnya, Pemahaman, memungkinkan penulis merumuskan masalah dan tujuan karya seni ini. Kami berhasil mengidentifikasi pesan-pesan yang ingin disampaikan, serta merinci bagaimana karya seni ini akan berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungannya.

Tahap Ideasi adalah saat kreativitas berperan besar. Di sinilah penulis menghasilkan berbagai ide-ide kreatif dan mengembangkan konsep-konsep yang dapat menggambarkan makna dan pesan yang ingin kami sampaikan melalui karya seni ini.

Dengan prototipe dan uji coba, penulis menghadirkan desain ini dalam bentuk nyata dan mendapatkan umpan balik yang berharga dari masyarakat. Umpan balik ini memungkinkan kami untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain, sehingga karya seni ini dapat mencapai tingkat kualitas yang diharapkan.

Akhirnya, melalui tahap Implementasi, karya *public furniture memorial art* ini diwujudkan dan diinstal di lokasi publik yang telah ditentukan. Penulis berharap bahwa karya seni ini akan menjadi sumber inspirasi, penghormatan, dan penghubung antara masyarakat dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Dengan demikian, karya seni ini bukan hanya sebuah objek estetika, tetapi juga sebuah medium yang menggabungkan sejarah, budaya, dan penghargaan terhadap individu yang memiliki semangat muda yang inspiratif. Pendekatan metode *design thinking* telah membantu penulis mencapai tujuan ini dengan efektif, dan kami berharap karya seni ini akan terus memberikan dampak positif dan inspirasi bagi masyarakat yang berinteraksi dengannya.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses penciptaan karya seni ini, serta kepada semua yang telah hadir membaca dalam prosiding ini. Semoga karya *public furniture memorial art* ini menjadi pengingat yang abadi akan kontribusi luar biasa Emmerial Kahn Mumtadt dalam sejarah dan budaya kita.

DAFTAR PUSTAKA

Alsa, A. (2004). *Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif serta Kombinasi dalam*

- Penelitian Prikologi Satu uraian singkat dan contoh berbagai Tipe Penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arandelovic, B. (2018). *Public Art and Urban Memorials in Berlin*. New York: Springer International Publishing.
- Boesten, J., & Scanlon, H. (Eds.). (2021). *Gender, Transitional Justice and Memorial Arts: Global Perspectives on Commemoration and Mobilization*. Routledge.
- Dewojati, D. (2017). *Kajian Estetika Patung Monumen Jenderal Sudirman Di Yogyakarta*. (Doctoral Dissertation). Program Pasca Sarjana, Institut Seni Indonesia (ISI), Surakarta.
- Falah, A. M. (2021). Makna Simbolik Patung Monumen Di Taman Balai Kota Bandung. *Atrat: Jurnal Seni Rupa*, 8(3), 111-119.
- Falah, A. M., Atik, S. K., Kudiya, K., & Zaman, F. K. N. (2022). Pengembangan Wisata Kreatif Berbasis Bunga Matahari Melalui Pendekatan Permakultur Di Desa Nanggalamekar Kabupaten Cianjur. *SEMESTA*, 2(2), 91-98.
- Gilchrist, S. (2018). Surfacing histories: Memorials and public art in Perth. *Artlink*, 38(2), 42-47.
- Hannum, K. L., & Rhodes, M. A. (2018). Public art as public pedagogy: Memorial landscapes of the Cambodian genocide. *Journal of Cultural Geography*, 35(3), 334-361.
- Hendriyana, H. (2018). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung: Penerbit Sunan Ambu Press.
- Hendriyana, H. (2021). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Led Research and Practice-Based Research Seni Rupa, Kriya, Dan Desain—edisi Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Knight, D. (2019). *The proper object of emotion: memorial art, grief, remembrance*. In *Philosophical Perspectives on Ruins, Monuments, and Memorials* (pp. 45-56). Routledge.
- Latipun. (2002). *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press.
- Ozment, E. W. (2018). This rock will not be forgotten: Whiteness and the politics of memorial art. *The Palgrave handbook of race and the arts in education*, 285-301.
- Pope-Ruark, R., Tham, J., Moses, J., & Conner, T. (2019). Introduction to special issue: Design-thinking approaches in technical and professional communication. *Journal of Business and Technical Communication*, 33(4), 370-375.
- Rachmadi, G., Hendriyana, H., & Falah, A. M. (2023). Kontekstualitas dan Representasional Patung Monumen di Kota Bandung. *Panggung*, 33(2), 155-171.
- Sinaga, F. S. S., Winangsit, E., & Putra, A. D. (2021). Pendidikan, Seni, dan Budaya: Entitas Lokal dalam Peradaban Manusia Masa Kini. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 4(2), 104-110.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Yilmaz, A. (2010). Memorialization as the Art of Memory: A Method to Analyse Memorials. *METU Journal of the Faculty of Architecture*, 27(1). Hal 260-280.