

Perspektif Kesejahteraan Seniman: Analisis Behavioral Economics Dalam Pameran Seni Tumbuh Seikat

Putri Rachmah Dani,

S1 Ekonomi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
Email: putrirachmah.19008@mhs.unesa.ac.id

Prayudi Setiawan Prabowo

S1 Ekonomi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
Email: prayudiprabowo@unesa.ac.id

Abstrak

Pameran seni tidak hanya berfungsi sebagai ruang ekspresi, tetapi juga sebagai medium distribusi makna dan nilai dalam ekonomi kreatif. Artikel ini membahas pemaknaan kesejahteraan dalam partisipasi “Pameran Seni Tumbuh Seikat” di TMPT Creative Compound oleh seniman Yayasan Seruni pada masa transisi pascapandemi. Penelitian bertujuan menganalisis bagaimana seniman memaknai kesejahteraan dalam proses berkarya dan berpameran di tengah kondisi ekonomi dan emosional yang belum sepenuhnya pulih. Permasalahan utama adalah apakah pengalaman tersebut menghasilkan kondisi well-being atau ill-being serta bagaimana faktor ekonomi objektif memengaruhinya. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik triangulasi data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap tiga seniman anggota Yayasan Seruni. Kerangka Behavioral Economics digunakan untuk menjelaskan keterkaitan kondisi ekonomi objektif, emosi, dan keputusan kreatif dalam membentuk makna kesejahteraan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesejahteraan tidak hanya ditentukan oleh pendapatan atau penjualan karya, tetapi juga oleh stabilitas psikologis, faktor afektif, dan pengakuan sosial. Temuan ini menegaskan pentingnya pembacaan kesejahteraan yang lebih kontekstual agar pengembangan ekonomi kreatif lebih responsif, inklusif, dan berkelanjutan.

Kata Kunci : Ekonomi Kreatif, Kesejahteraan Subjektif, Behavioral Economics, Art Space, Seniman Grafis.

JEL: J24, Z11, D91

Abstract

Art exhibitions function not only as spaces of expression but also as channels for distributing meaning and value within the creative economy. This article examines interpretations of well-being in relation to the participation of Yayasan Seruni artists in the “Pameran Seni Tumbuh Seikat” exhibition at TMPT Creative Compound during the post-pandemic transition period. The study aims to analyze how artists interpret well-being through artistic production and exhibition amid economic and emotional conditions that have not fully recovered. The main issue addressed is whether these experiences generate well-being or ill-being and how objective economic conditions influence them. A qualitative descriptive method was applied using triangulated data collection through interviews, observation, and documentation involving three artists from Yayasan Seruni. Behavioral Economics is used as the analytical framework to explain how objective economic conditions, emotions, and creative decisions

How to cite: Dani, P.R., Prabowo, P.S. (2026). Perspektif Kesejahteraan Seniman Yayasan Seruni: Analisis Behavioral Economics Dalam Pameran Seni Tumbuh Seikat. *Independent: Journal Of Economics*, 6(2), 284-301.

interact in shaping well-being. The findings show that well-being is not determined solely by income or artwork sales, but also by psychological stability, affective factors, and social recognition. These findings emphasize the need for a broader and more contextual understanding of well-being in order to support a more responsive, inclusive, and sustainable creative economy.

Keywords: *Creative Economy, Subjective Well-being, Behavioral Economics, Art Space, Graphic Artists*

JEL: *J24, Z11, D91*

PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep atau istilah baru yang memprioritaskan inovasi dan kreativitas sebagai faktor produksi. Perkembangan ekonomi kreatif muncul sebagai sektor yang bertumpu pada kreativitas dan produksi budaya dengan membawa dampak bagi negara-negara di seluruh benua untuk menggali dan mengembangkan potensi kreativitas negara tersebut, sekaligus menghadapi tantangan keberlanjutan dalam kondisi sosial-ekonomi yang berubah. Ekonomi kreatif dan industri kreatif memiliki keterkaitan yang erat, di mana ekonomi kreatif menciptakan nilai melalui inovasi dan ide-ide baru, sedangkan industri kreatif menghasilkan barang dan jasa berbasis kreativitas dan keterampilan. Selain itu, ekonomi kreatif mendorong perkembangan industri kreatif melalui dukungan kebijakan, infrastruktur, dan pendanaan. Kreativitas menjadi faktor utama dalam pembangunan ekonomi berkelanjutan, dengan sumber daya manusia yang inovatif berperan penting dalam meningkatkan kualitas produk dan penyerapan tenaga kerja (Risidianari & Nisa, 2024). Ekonomi kreatif saat ini dapat dengan mudah terhubung dengan konsep dan keberadaan art space. Ekonomi kreatif melibatkan industri-industri yang mengandalkan kreativitas, inovasi, dan ekspresi budaya dalam menciptakan nilai ekonomi. Dalam konteks ini, karya seni tidak hanya memiliki nilai estetis, namun berperan dalam menghasilkan pendapatan, memperluas ruang kerja kreatif, dan membentuk dinamika ekonomi berbasis ide. Art space diyakini sebagai ruang atau wadah yang didedikasikan untuk merespon berbagai kegiatan seni budaya, baik itu pameran, pertunjukan, maupun kegiatan seni budaya lainnya.

Art space merupakan elemen penting dalam ekosistem seni dan ekonomi kreatif. Adanya art space sebagai wadah para seniman dan pelaku kreatif untuk berekspresi dan bereksperimentasi melalui pameran karya atau distribusi karya dan kegiatan seni lainnya. Selain itu, ruang kreatif berbasis tempat menunjukkan bahwa praktik budaya dapat menghasilkan nilai sosial yang berkontribusi pada well-being kolektif (Ganga dkk., 2025). Dalam konteks ekonomi kreatif, art space berperan sebagai media yang mendukung pertumbuhan industri seni dan budaya serta pihak ketiga atau media transaksi jual-beli dari seniman kepada kolektor seni, penikmat seni, maupun pihak-pihak lain yang tertarik pada karya seni tersebut. Seniman dapat menjual karya-karya mereka, baik berupa karya lukis, patung, instalasi seni, seni grafis, dan jenis karya seni lainnya. Melalui art space, seniman juga memiliki ruang untuk memperbanyak jaringan dan menjangkau pasar yang lebih luas. Art space juga dapat berperan sebagai inkubator atau wadah bagi start-up dan pelaku bisnis kreatif lainnya, melalui pengembangan ide-ide baru, kolaborasi bersama seniman, serta pemanfaatan atmosfer kreatif yang ada untuk menciptakan produk atau layanan yang inovatif. Dengan

demikian, art space dapat menjadi katalisator pertumbuhan ekonomi kreatif dan mendorong munculnya wirausaha baru di bidang seni dan budaya.

Keliling Art Space merupakan salah satu kolektif kesenian di Kota Surabaya yang inklusif dalam pemberdayaan melalui kegiatan dan program seni yang berlanjut. Keliling adalah sebuah pergerakan dalam bentuk art space untuk mewadahi berbagai macam pekerja seni maupun penikmat seni dengan menciptakan ruang melalui program ataupun kegiatan yang diadakan secara berkeliling dan berkala.

Salah satu program yang diadakan oleh Keliling Art Space adalah Pameran Seni Tumbuh Seikat yang merupakan pameran cetak cukil atau seni grafis karya Candrika Soewarno, Eki Dimas, dan Nandiwardhana dari Yayasan Seruni yang dilaksanakan pada tanggal 16-24 Oktober 2021 di TMPT Creative Compound.



Gambar 1. Poster Pameran Tumbuh Seikat

Sumber: Arsip Keliling Art Space

TMPT Creative Compound dipilih sebagai ruang pamer dikala masa peralihan Covid-19 ke era new normal. Fungsi TMPT sebagai creative compound, memberikan kesempatan dalam mengembangkan kreativitas melalui distribusi karya (ruang pameran), menjadi wadah komersial para crafter untuk menjual produknya (tenant produk lokal), dan tempat untuk berkolaborasi dan berkembang bersama pelaku kreatif lainnya (barbershop, coffee shop, tenant food & beverages).

Melalui konsep creative compound yang diusung, kolaborasi antar industri kreatif bersinergi dengan baik. TMPT Creative Compound ini menjadi wadah kolaborasi dan berkembang sesama pelaku kreatif. Konsep kolaborasi ini menjadi peluang bisnis dengan inovasi yang kreatif namun tidak kaku. Sehingga, dalam pameran ini secara tidak langsung menciptakan kegiatan ekonomi, yakni Keliling Art Space sebagai distributor atau event organizer dan Yayasan Seruni sebagai seniman atau produsen dalam memproduksi karya yang akan dipamerkan, serta TMPT Creative Compound sebagai pihak ketiga atas penyediaan ruang pameran, lalu pengunjung pameran atau penikmat seni atau kolektor seni sebagai konsumen.

Yayasan Seruni merupakan kolektif studi seni grafis yang berasal dari individu-individu dengan latar belakang yang berbeda. Yayasan Seruni dibentuk pada tahun 2020 sebagai solusi alternatif dari beban hidup di masa pandemi, mulai dari isolasi karena adanya virus Covid-19 hingga ketahanan dalam aspek ekonomi. Yayasan Seruni merupakan bentuk adaptasi terhadap perubahan ekonomi yang terjadi pada masa pandemi.

Keliling Art Space dan Yayasan Seruni terhubung untuk membuat sebuah “Pameran Seni Tumbuh Seikat” sebagai pergerakan setelah adanya kontraksi pertumbuhan ekonomi pada tahun 2020, termasuk ekonomi kreatif. Dengan keadaan new normal pada saat itu cukup skeptis untuk memulai sesuatu kembali dengan kegiatan yang menyenangkan. Dengan keterlibatan dan dukungan berbagai pihak, akhirnya pameran seni tersebut dapat terlaksanakan dengan baik. Salah satu fokus utama pada pameran ini juga agar tercipta kembalinya kesejahteraan setelah masa pandemi yang cukup menekan perekonomian pada saat itu.

Kesejahteraan ekonomi merupakan tujuan utama setiap individu untuk mencapai kehidupan layak dan berkelanjutan. Namun, pada realitas kehidupan sehari-hari, tidak jarang seseorang menghadapi kesulitan dalam memenuhi kebutuhan dasar mereka. Kesulitan dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari dapat mengakibatkan tekanan pada individu, maka diperlukan strategi yang sesuai dalam mengatasi masalah yang dihadapi dengan menyesuaikan sumberdaya yang dimiliki. Sehingga kesejahteraan ekonomi akan tercapai secara optimal.

Kesejahteraan ekonomi dapat diukur dari pendapatan, upah, asset, dan pengeluaran keluarga. Menurut Headey (2004) pendapatan rumah tangga memiliki pengaruh yang signifikan secara statistik namun hanya kecil terhadap ukuran kesejahteraan subjektif (Headey, 2004). Akan tetapi, pendapatan jelas merupakan ukuran yang tidak sempurna untuk mengukur keadaan perekonomian rumah tangga. Dengan menggunakan data yang diambil dari Survey Household, Income and Labour Dynamics in Australia (HILDA) pada tahun 2002, menunjukkan bahwa kekayaan, yang dapat dipandang sebagai tingkat keamanan ekonomi, setidaknya sama pentingnya dengan kesejahteraan (well-being) dan ketidaksejahteraan (ill-being), seperti halnya pendapatan. Headey (2004) menyatakan bahwa keadaan ekonomi objektif memiliki dampak yang lebih besar pada hasil subjektif daripada yang diyakini sebelumnya (Headey, 2004). Kondisi ekonomi objektif memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap kesejahteraan dan ketidaksejahteraan, atau bisa dikatakan, terhadap kebahagiaan, dibandingkan dengan apa yang selama ini diyakini. Kekayaan (kekayaan bersih) tampaknya memiliki pengaruh yang sama pentingnya dengan pendapatan.

Kesejahteraan dalam penelitian ini dipahami sebagai konsep yang multidimensional, mencakup aspek fisik, psikologis, sosial, lingkungan, dan spiritual. Linton, Dieppe, dan Medina-Lara (2016) menjelaskan bahwa well-being berkembang dari pengukuran tunggal menuju pendekatan yang melihat keterkaitan antara pengalaman subjektif, fungsi hidup, relasi sosial, dan kondisi lingkungan (Linton dkk., 2016). Dalam konteks seni, kesejahteraan seniman tidak hanya berkaitan dengan kondisi ekonomi, tetapi juga pengalaman personal dalam proses berkarya. Pandangan ini diperkuat oleh Martínez-Martínez dkk. (2023) yang menegaskan bahwa kesejahteraan juga dibentuk

melalui relasi sosial, rasa keterhubungan, dan pengalaman individu dalam ruang sosial (Martínez-Martínez dkk., 2023). Dalam konteks ini, kesejahteraan seniman dipahami tidak hanya dari pendapatan atau penjualan karya, tetapi juga dari stabilitas emosional, pengakuan sosial, dan makna yang diperoleh dalam proses kreatif. Hal ini sejalan dengan pendekatan Behavioral Economics yang melihat keputusan ekonomi dipengaruhi oleh kondisi psikologis dan pengalaman subjektif.

Analisis perilaku ekonomi membahas bagaimana pengelolaan sumber daya rumah tangga, materi dan waktu, pengeluaran untuk berbagai kepentingan (konsumsi pangan, kesehatan, pendidikan, liburan) untuk senantiasa menjaga keseimbangan (equilibrium) rumah tangga. Pemenuhan kebutuhan sehari-hari merupakan salah satu aspek utama bahkan wujud dari kesejahteraan. Pemenuhan kebutuhan ini bukan hanya sekadar upaya dalam bertahan hidup, melainkan berkaitan erat dengan hak asasi manusia dan keadilan sosial.

Kesejahteraan merupakan hal yang fundamental untuk menentukan kesehatan, kebahagiaan, dan kepuasan hidup individu. Intervensi yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan dapat dilakukan dalam berbagai tingkatan. Mulai dari pembuat kebijakan, masyarakat, hingga individu. Berdasarkan World Happiness Report tahun 2018, terdapat 75% variabilitas kebahagiaan antarpenduduk di dunia secara umum dapat dijelaskan oleh 6 faktor, yaitu persepsi adanya dukungan sosial, Gross Domestic Product (GDP)/Produk Domestik Bruto yang merupakan indikator fundamental utama untuk mengukur pertumbuhan ekonomi suatu negara, angka harapan hidup, persepsi tentang kebebasan untuk menentukan pilihan hidup, kedermawanan yang diukur dengan laporan pribadi donasi ke badan amal dan persepsi tentang korupsi.

Pada 2015, sebanyak 193 negara anggota Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menetapkan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB) atau Sustainable Development Goals (SDGs) untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat global termasuk Indonesia, dimana pilar ke-3 dari tujuan pembangunan berkelanjutan tersebut adalah kesehatan yang baik dan kesejahteraan (United Nations Conference on Trade and Development, 2018). The World Health Organization (WHO) mendefinisikan kesehatan mental positif sebagai “keadaan sejahtera di mana individu menyadari kemampuannya sendiri, dapat mengatasi tekanan hidup yang normal, dapat bekerja secara produktif dan bermanfaat, dan mampu membuat kontribusi kepada komunitasnya” (World Health Organization, 2018). Individu-individu yang memiliki kesejahteraan tinggi memiliki produktivitas yang lebih besar di tempat kerja, memiliki hasil pembelajaran yang lebih efektif, dan menunjukkan adanya peningkatan kreativitas (Deaton, 2008; Diener dkk., 2017; Huppert & So, 2013). Individu yang memiliki kesejahteraan lebih tinggi juga menunjukkan sejumlah indikator yang baik dalam aspek kehidupannya, yaitu kesehatan fisik yang lebih baik dan umur yang lebih panjang (Diener dkk., 2017).

Konsep yang mencakup kondisi dan kualitas hidup masyarakat secara keseluruhan, termasuk aspek kesehatan, pendidikan, standar hidup, keadilan sosial, kualitas hidup, kebahagiaan, dan kebebasan individu merupakan kesejahteraan dalam perspektif sosial. Perubahan sosial dipahami sebagai hal yang dapat diukur secara bermakna dengan menggunakan indikator ekonomi. Berbagai indikator ekonomi termasuk

pendapatan perkapita dan Produk Domestik Bruto, dapat dianggap sebagai pertanda baik bagi perubahan sosial.

Perubahan sosial akan menjadi lesu dan dapat menimbulkan masalah sosial baru, apabila suatu negara tumbuh secara ekonomi namun manfaatnya tidak sampai ke sebagian besar penduduk, termasuk kemiskinan mayoritas penduduk. Berbagai organisasi internasional dan nasional memperluas perangkat indikator mereka untuk memasukkan distribusi dan ketidaksetaraan sumber daya (misalnya, koefisien gini). Untuk mengevaluasi status quo suatu negara dan kemajuan menuju peningkatan Quality of Life (QoL) suatu warga maka pengakuan akan pentingnya mengukur QoL, serta indikator psikososial (secara subjektif). Quality of Life mengacu pada sejauh mana kehidupan seseorang diinginkan atau tidak diinginkan, seringkali dengan penekanan pada komponen eksternal (Diener, 1984). Menurut Pavot dan Diener, (2008) Quality of Life menyangkut evaluasi hidup seseorang secara keseluruhan, sedangkan pengaruh positif menunjukkan suasana hati dan emosi yang menyenangkan (Pavot & Diener, 2008). Dalam peningkatan Quality of Life (QoL), kesenian memiliki peran penting sebagai eksplorasi diri, tidak hanya hiburan namun berperan juga dalam terapi diri, merangsang kreativitas, dan memberikan kebahagiaan tersendiri.

Kesenian menjadi bagian dari budaya dan peradaban manusia yang menampilkan perasaan, nilai keindahan, serta pemikiran dalam suatu konteks sosial. Tantangan yang dihadapi oleh seniman dalam mencapai kesejahteraan cukup beragam. Menurut MZ yang merupakan seorang seniman media asal Pasuruan, Jawa Timur, ketidakpastian pekerjaan merupakan salah satu hal yang menjadi tantangan baginya. Seringkali masyarakat dan lingkungan menganggap seniman bukan merupakan sebuah profesi melainkan hobi sehingga terjadi ketimpangan sosial dan tidak tercapainya sebuah kesejahteraan. Dalam hal ini, MZ berpendapat bahwa kesejahteraan akan tercapai apabila keadilan sosial mengenai label seniman adalah profesi dinilai setara dengan profesi lainnya, bukan sekedar hobi semata.

RAP merupakan peneliti yang tergabung dalam salah satu kelompok studi dan kolektif seni di Jogja. RAP memiliki pendapat bahwa kesejahteraan akan tercapai dengan adanya penetapan harga pekerjaan seni yang dipresentasikan secara eksplisit dengan output adanya benchmark terhadap pekerjaan seni dan budaya untuk menghindari ketidakadilan upah. Kategorisasi pola kerja juga diperlukan dalam pekerjaan kesenian, hal-hal yang dianggap sebagai pekerjaan atau komersil dan divalorisasi menjadi suatu nilai atau harga dibedakan dengan pekerjaan kebudayaan seperti guyub, dan lain-lain yang dilakukan secara sukarela. Menurut BW, yang merupakan seniman media, ilustrator, desainer grafis, dan peneliti media independen yang berbasis di Surabaya, kesejahteraan yang paling utama adalah kesejahteraan yang dibangun oleh mindset, tidak terikat oleh realitas fisik. Menurut BW, orang yang tercukupi kebutuhannya secara ekonomi dan pendapatan belum tentu dikatakan sejahtera. Sehingga kesejahteraan tidak hanya terikat dengan satu aspek pemenuhan kebutuhan biologis, tetapi juga fisiologis. Menurut beliau, seniman harus dituntut untuk berpikir kritis dan intelek dengan daya ciptanya melalui perangkat teknologi dan informasi. Kesenian bukan hanya berhubungan dengan karya cipta dan bergantung hidup disana. Namun, seniman hari ini bisa melakukan banyak profesi lainnya. Keterlibatan dalam aktivitas seni secara konsisten dapat memberi kontribusi pada kesejahteraan subjektif

karena menghadirkan pengalaman yang bernilai dan bermakna bagi pelakunya (Wheatley & Bickerton, 2017).

Menurut Diener (2002), Subjective well-being mengacu pada berbagai jenis tipe evaluasi, baik itu positif maupun negatif, yang dilakukan orang-orang dalam hidup mereka (Diener dkk., 2002). Evaluasi kognitif reflektif, seperti kepuasan hidup dan kepuasan kerja, ketertarikan dan perjanjian, dan realita kehidupan, seperti kebahagiaan dan kesedihan. Indikator subjective well-being sudah menjadi komponen penting dalam pemantauan kualitas hidup. Manifestasi subjective well-being dan ill-being dapat diamati secara objektif dalam perilaku verbal dan non-verbal, tindakan, biologis, perhatian, dan ingatan. Indikator subjective well-being dan ill-being dapat digunakan sebagai evaluasi berbagai kebijakan seperti kehidupan kerja, kesehatan, keluarga, dan lingkungan (Sunarti, 2006).

Pengaruh positif menunjukkan suasana hati dan emosi yang menyenangkan, seperti kebahagiaan dan afeksi. Emosi positif yang menyenangkan merupakan bagian dari subjective well-being karena mencerminkan reaksi seseorang terhadap peristiwa yang menandakan bahwa kehidupan berjalan sesuai keinginan. Sebaliknya, pengaruh negatif meliputi mood, emosi yang tidak menyenangkan, dan respon negatif yang dialami orang-orang terhadap kehidupan, kesehatan, peristiwa, dan keadaan bisa menjadi indikator penting dari ill-being. Meskipun beberapa emosi negatif diharapkan terjadi dalam hidup dan mungkin diperlukan agar dapat berfungsi secara efektif. Namun, pengalaman emosi negatif yang berkepanjangan dapat mengganggu fungsi efektif, seperti membuat hidup menjadi tidak menyenangkan.

Dampak dari keputusan ekonomi memiliki pengaruh terhadap kesejahteraan sehingga diperlukan adanya identifikasi perilaku positif atau negatif dalam hal ekonomi dan kesejahteraan. Perilaku ekonomi (behavioral economics) memiliki kaitan dengan aspek emosional dalam pengambilan keputusan. Pemahaman mengenai hubungan antara emosi dan kesejahteraan dapat mengembangkan metode untuk mengelola stress serta meningkatkan perasaan positif seniman selama berkarya. Penelitian ini juga memiliki potensi dalam membantu organisasi budaya dalam merancang kebijakan yang lebih baik untuk mendukung seniman serta kontribusi dalam literatur interdisipliner antara ekonomi perilaku dan psikologi kesejahteraan (Komorowski & Lewis, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, yang menjadi persoalan adalah apakah perspektif kesejahteraan menurut seniman pada Pameran Seni Tumbuh Seikat merupakan keadaan well-being atau ill-being serta apakah ada pengaruh terhadap keadaan ekonomi objektifnya.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menganalisis perspektif kesejahteraan seniman Yayasan Seruni dalam pameran seni Tumbuh Seikat menggunakan pendekatan analisis behavioral economics. Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah seniman yang berpameran di pameran seni Tumbuh Seikat, yakni Yayasan Seruni. Di antaranya adalah CS, ED, dan NW. Pengumpulan data dilakukan dengan cara semistructure interview, observation, dan documentation

(Creswell & Poth, 2018; Shenton, 2004). Teknik analisis data yang dilakukan penulis mengacu pada model Miles & Huberman (interactive model), yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi (Miles dkk., 2014). Uji validitas dalam penelitian kualitatif merupakan hal penting untuk mencapai tingkat kepercayaan dari hasil penelitian yang dilakukan, meliputi: uji kredibilitas (validitas internal), uji transferability (validitas eksternal), uji dependability (reliabilitas), dan uji konfirmability (obyektivitas). Hasil analisis akan diinterpretasikan guna menjawab pertanyaan penelitian (Sugiyono, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Kota Surabaya merupakan kota kontemporer yang pada dasarnya dijadikan tempat percepatan sebuah kegiatan dari konsumsi massa. Kota pahlawan yang dahulu menjadi pusat perdagangan, kini masih memegang peranan penting sebagai pusat ekonomi dan perdagangan di Jawa Timur. Meskipun menjadi kawasan perkotaan yang berkembang bagi industri modern, Kota Surabaya tidaklah cukup menyaingi kota-kota besar dalam lingkup kesenian. Sebagai penduduk kota kontemporer, layak untuk memiliki pertanyaan-pertanyaan acak yang muncul seketika namun dapat dikatakan hal tersebut merupakan salah satu keresahan sebagai seniman di kota ini, apakah tidak bisa bagi Surabaya mengembangkan dan mendistribusikan seni grafis layaknya kota-kota lain? Sebagai kota industri, apakah Kota Surabaya tidak memiliki kapasitas untuk mengembangkan industri kreatif yang saat ini disebut ekonomi kreatif? Apakah pengembangan seni melalui ekonomi kreatif dinilai eksklusif dan sulit digapai bagi seniman-seniman grafis di Surabaya? Apakah seniman atau pekerja kreatif mencapai kesejahteraannya? Pertanyaan-pertanyaan tersebut masih menjadi keresahan seniman atau pekerja kreatif dan industri kreatif sampai saat ini. Surabaya sebagai kota yang berkembang dapat dimanfaatkan keberkembangannya melalui beragam aspek, salah satunya seni grafis. Namun, sesuai dengan tajuk penelitian ini yang berfokus pada kesejahteraan, maka penulis akan lebih banyak membahas persoalan kesejahteraan terutama pada objek penelitian Yayasan Seruni yang merupakan seniman pada Pameran Seni Tumbuh Seikat.

Melalui TMPT Creative Compound, kemudahan akses untuk distribusi karya terfasilitasi melalui penyediaan ruang dan dukungan orang-orang didalamnya. Termasuk, Keliling Art Space sebagai pihak yang mengorganisir kegiatan pameran tersebut. Bentuk kolaborasinya sebagai wadah yang diberikan untuk bereksprei dan bereksperimentasi, membangkitkan semangat pekerja kreatif (seniman) maupun penikmat seni (warga). Fungsi TMPT sebagai creative compound dan Keliling sebagai art space, memberikan kesempatan dalam mengembangkan kreativitas melalui distribusi karya dan lokakarya serta menjadi wadah bertemunya seniman-seniman grafis maupun penikmat seni grafis yang tak terjamah di kota industri ini, Surabaya.

Penyajian Data

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan para seniman Yayasan Seruni di Pameran Seni Tumbuh Seikat, berikut data yang diperoleh dari narasumber:

Narasumber 1

Nama : ED

Domisili : Surabaya

Tanggal : 15 Januari 2024

ED adalah seorang seniman grafis cetak cukil yang tergabung dalam Yayasan Seruni, serta musisi duo band indie folk yang berasal dari Surabaya. Pekerjaan utamanya adalah sebagai musisi yang bekerja dari panggung ke panggung. Pandemi Covid-19 merupakan salah satu masa yang sulit karena tidak ada jadwal manggung yang cukup lama karena larangan atas kerumunan massa dan acara yang dilakukan secara tatap muka. ED menggali beragam cara untuk bertahan hidup di era Pandemi Covid-19 kala itu. Ia menekuni hobinya, salah satunya adalah seni cetak cukil grafis.

Pameran Seni Tumbuh Seikat ini merupakan pameran pertama ED sebagai seniman grafis. Walau ia sempat merasa skeptis hingga akhirnya bertemu tatap muka dengan teman-teman Keliling Art Space. Alasan ED untuk akhirnya memutuskan menerima tawaran pameran ini karena ia sudah memiliki satu kelompok/kolektif bersama CS dan NW. Secara personal, ED menyatakan kalau ia tidak memiliki keberanian untuk memamerkan karyanya, namun karena berkolektif, akhirnya keberanian untuk berpameran yang terbentuk untuk pameran karya. ED lebih nyaman dan senang apabila berpameran bersama teman-teman se-kolektifnya yaitu Yayasan Seruni dibandingkan berpameran dengan membawa namanya secara personal. ED memiliki idealisme sendiri, dan tidak memandang besaran ekonominya. Selain itu, setelah pertemuannya dengan Keliling Art Space membuatnya merasa yakin untuk berpameran karena konsep dan teknis yang sudah cukup matang. Ajakan Keliling Art Space untuk berpameran di TMPT Creative Compound pada era new normal membawa angin segar untuk menjadi stimulus ekosistem seni atau ekonomi kreatif setelah ketatnya peraturan pemerintah terkait Covid-19, walau penyakit tersebut tidak serta merta hilang, namun sedikit kelonggaran tersebut membuat pekerja seni dan kreatif seperti mendapat ruangnya kembali.

Kondisi emosional sangat berpengaruh pada kerja-kerja kreatif. ED mengolah kondisi-kondisi tersebut menjadi sebuah karya musik, seni rupa, maupun grafis. Namun, ia tidak menganggap bahwa sebuah proses kesenian sebagai ajang stress relief melainkan memang dimaksudkan untuk mencari nilai ekonomi berupa pendapatan. Kondisi emosional menjadi salah satu metode pendekatan untuk berkarya. Berbeda dengan musik, ED menilai kerja-kerjanya di seni rupa untuk bersenang-senang, walaupun ada penjualan karya namun tidak menjadikannya sebagai mata pencaharian. Bahkan ada beberapa karya yang tidak dijual dengan berbagai alasan personalnya.

Menurutnya, kondisi serba kecukupan dan tidak kekurangan serta rasa aman, sentosa, dan makmur adalah kondisi yang sejahtera. Walau kata “cukup” sangatlah subjektif, menurutnya apabila kebutuhan sehari-hari sudah tercukupi maka ia menyatakan dirinya sejahtera. Untuk menuju seniman yang sejahtera, akan menempuh jalan yang cukup panjang. Apabila hanya ingin bergerak di dunia seni rupa, lalu mengandalkan hidup dari pameran dan penjualan karya, akan terasa sulit baginya, melihat ekosistem kesenian di Surabaya yang belum memadai. Sehingga untuk mencapai seniman yang

sejahtera hendaknya memiliki pekerjaan lain. ED bergerak di seni musik, nge-band, ia merasa seni musik menjadi alatnya untuk mencapai kesejahteraan walaupun dengan penghasilan yang tidak menentu juga. ED merasa seni musik lebih menguntungkan secara ekonomi. Akhirnya, ia merasa seni rupa bukan dikejar untuk mencari kesejahteraan ekonomi, melainkan kesejahteraan sosial atau well-being. Baginya, kesejahteraan mempengaruhi bagaimana kita bersosialisasi dan ke komunitas mana kita akan berada. Ia merasa kesenian—khususnya seni rupa—bukan sekadar menyuarakan isu yang ada, tetapi juga terkait dengan perasaan yang timbul ketika melihat suatu karya seni.

Pada saat pameran, ia merasa kesejahteraan tidak tercapai karena kondisi ekonomi yang ada. Walaupun terasa menyenangkan, ED merasa kondisi pandemi masih mempengaruhinya, perihal perspektifnya terhadap kesejahteraan. Namun, untuk saat ini, banyaknya undangan panggung sebagai musisi membuat ED merasa kesejahteraannya tercukupi. Seni cetak cukil grafis masih menjadi hobinya. Ia menyisihkan pendapatannya untuk mencukupi rasa senang dan “iseng aja” ujanya. Sehingga, saat ini terjadi adanya keseimbangan antara kesejahteraan ekonomi melalui pendapatan yang diperolehnya dari panggung ke panggung dan status well being melalui seni grafis cetak cukil sebagai hobinya, di sela-sela jadwal panggungnya.

Narasumber 2

Nama : NW

Domisili : Jakarta

Tanggal : 15 Januari 2024

NW adalah seniman grafis cetak cukil dan anggota dari Yayasan Seruni yang bekerja sebagai pekerja lepas graphic designer. Pandemi Covid-19 memang masa-masa yang sulit, berbagai pekerjaan terkena dampaknya. Ia melihat Pameran Seni Tumbuh Seikat sebagai peluang yang bagus untuk gaining awareness, bahwa ada kolektif yang baru dibentuk, Yayasan Seruni. Awalnya, Yayasan Seruni banyak mengulik di bidang cetak grafis yang kemudian berfokus pada teknik cukil. Secara personal, pameran ini juga dinilai sebagai praktik diseminasi seni cetak grafis—khususnya teknik cukil—di Surabaya.

Pada saat Pandemi Covid-19, pendapatan NW hanya bergantung pada pekerjaannya sebagai graphic designer. Dengan adanya pameran ini, NW menyisihkan pendapatannya untuk menjadi modal pameran walau ada beberapa kebutuhan sehari-hari yang harus dikurangi. Setelah pameran selesai, lumayan “buntung” karena tidak menguntungkan secara ekonomi. Dalam obrolan kami, NW menyatakan, “Kalau ngomongin pameran di Surabaya, hal tersebut memang sudah hal umum kalau pameran nggak bakal menghasilkan dana. Mungkin, pameran ini untuk memperpanjang hidup saja. Tapi kalo sebagai penghasilan yang lebih gitu kayaknya enggak. Jadi, nggak bisa mencapai profit. Jadi hanya untuk menutup anggaran operasional dan lain-lain.” – Dalam wawancara google meet, 15 Januari 2024.

NW merasakan, dampak yang diberikan dari pameran ini adalah dampak jangka panjang, yakni exposure dan awareness. Selain materi, dampak intangible berupa exposure ini kemudian menghasilkan tawaran sebagai mentor lokakarya di sebuah

tempat lain yang lebih menguntungkan secara ekonomi. Pameran ini menjadi milestone dan portofolio proses berkarya NW yang akan dibutuhkan di masa mendatang.

Perasaan senang dan sedih menjadi saling silang di pameran ini karena NW merasa senang dapat berpameran dengan teman-teman kolektifnya dan menemukan teman baru di minat yang sama yaitu grafis. Kebalikannya, hal-hal sedih muncul karena modal tidak mencapai profit.

Menurut NW, kesejahteraan dalam sebuah pameran bisa diukur dari besarnya karya yang terjual. Ia lebih bersepakat apabila sebuah pameran diadakan dengan modal yang cukup agar tidak merepotkan keuangan dan kebutuhan rumah. Walaupun respon pengunjung baik untuk jangka panjang, akan tetapi, menurutnya kesejahteraan yang utama adalah kesejahteraan ekonomi. Mungkin, hal tersebut dikarenakan latar belakang kondisi Pandemi Covid-19 yang membuat harapan atau tujuan apapun yang dilakukannya untuk menyambung hidup, tuturnya.

NW merasa pada saat pameran, ia dalam kondisi yang cukup namun tidak mencapai parameter kesejahteraannya. Menurutnya, kesejahteraan tercapai ketika emosi dan kebutuhan materinya tercukupi secara bersamaan. Disamping kesejahteraan ekonomi, kesejahteraan yang dibutuhkan secara mental juga perlu diperhatikan. Apabila ia tidak dalam kondisi sejahtera, justru ia akan lebih kreatif karena adanya “akal-akalan” untuk mempersempit pengeluaran, sehingga daya kreativitasnya semakin bekerja. Di sisi lain, apabila kesejahteraan tidak tercapai, maka kebutuhan untuk peralatan yang menunjang karya seni akan menjadi lebih sulit dan berdampak untuk kebutuhan sehari-hari, yang kemudian berdampak pula dalam proses berkarya. Jadi, menurut NW, hal tersebut memang beriringan. Proses berkarya menurut NW, bisa jadi stress relief tapi membuat stress baru. Pada akhirnya, siklusnya akan berulang. Ketika hendak berkarya, kemudian hasilnya tidak memuaskan maka akan timbul stress baru. Di sisi lain, menjadi stress relief karena proses berkeseniannya.

NW menganggap berkesenian menjadi sebuah pekerjaan untuk mencari pendapatan ekonomi, sehingga dengan hasil yang kurang maksimal, mengakibatkan sulitnya penjualan karya, yang kemudian menjadi stress. Akhirnya, ia merasa tidak tercapainya stress relief karena tujuan berkaryanya untuk mencari uang. Menurutnya, orang-orang yang menganggap berkarya itu menjadi metode stress relief sepenuhnya, mungkin orang-orang yang sudah aman secara finansial. Berkarya jadi nggak ada beban atau tuntutan.

Kesenian dapat menjadi alat yang berperan dalam kesejahteraan emosional maupun ekonomi, meskipun jalurnya berbeda bagi setiap individu. Dalam konteks seni murni seperti seni rupa, menjadikannya sebagai sumber penghidupan utama merupakan tantangan besar. Mengandalkan pameran dan penjualan karya seni semata bisa terasa sulit dan tidak selalu memberikan kestabilan ekonomi. Oleh karena itu, banyak seniman yang memilih untuk mengaplikasikan kreativitas mereka ke bidang yang lebih fungsional, seperti desain, yang memiliki peluang lebih besar untuk menunjang kehidupan secara finansial. Menurut NW, seni rupa belum dapat mengatasi sebuah tantangan kesejahteraan. Untuk mencapai sejahtera melalui seni rupa merupakan jalan yang panjang.

NW memiliki latar belakang design, yang dimana design merupakan kesenian yang sudah diaplikasikan, sehingga lebih mudah untuk menunjang hidup, memiliki tabungan, dan mengembangkan kreativitas. NW menilai, apabila sepenuhnya bergerak pada seni rupa yang mengandalkan distribusi seni (pameran) dan penjualan karya maka akan terasa sulit sehingga harus dibelokkan ke sesuatu yang bisa digunakan di era kapitalisme ini. Saat ini, NW merasa seni rupa ia lakukan semata-mata untuk mengisi waktu luang dan pelarian apabila sedang merasa burn out. Design banyak berkaitan dengan tuntutan orang sekitar dan revisi, sehingga seni rupa hadir untuk memenuhi kebutuhan emosional karena nggak harus memenuhi tuntutan apapun. Mungkin hanya kepuasan personal saja, seperti kualitas, teknis, dan seterusnya. Secara personal, akhirnya saat ini kesenian menjadi alat untuk memenuhi kesejahteraan emosional disamping NW yang bekerja sebagai graphic designer full time di Jakarta.

Narasumber 3

Nama : CS

Domisili : Bekasi

Tanggal : 24 Januari 2024

CS adalah seniman grafis dan anggota Yayasan Seruni lulusan Institut Kesenian Jakarta. Menurut CS, Pameran Seni Tumbuh Seikat ini diawali dengan rasa pesimis dan tidak percaya diri karena merasa belum pantas namun akibat semangat yang ditularkan Keliling Art Space membuat CS menyetujui pameran ini. Pandemi Covid-19 menjadi alasan juga untuk melakukan hal lain diluar rumah karena keburu bosan sejak pandemi awal 2020 sampai pandemi 2021. Dengan berpameran, CS berharap untuk lebih dikenali orang dengan jangkauan yang lebih luas, bukan hanya di media sosial melainkan fisik juga.

Pandemi membuat keadaan CS menjadi sulit mengingat pekerjaannya sebagai full time artist menjadi semakin struggle. Pendapatan rumah tangganya bergantung pada toko buku online bersama suaminya. Tingkat pembelian buku pada masa Pandemi Covid-19 cukup lumayan, mungkin karena orang-orang dirumah bosan kemudian cari bacaan, imbuhnya.

CS memilih menjadi full time artist karena belum mampu untuk keluar dari zona nyaman dengan lingkup yang lebih besar. Ia percaya bahwa kegiatan berkesenian dapat menghidupi CS dan keluarganya. Perspektif kesejahteraan menurut CS adalah ketika berada di kondisi yang sehat secara mental. Tapi, masa Pandemi banyak mengubah cara pandang CS dikarenakan himpitan ekonomi yang struggling. Cukup bertolak belakang dengan kondisinya ketika Pandemi Covid-19 yang menuntut pendapatan ekonomi dengan kondisi yang terbatas. Penggabungan antara 2 cara pandang terkait kesejahteraan itu membangun perspektif baru untuk CS. Walaupun dengan cara pandang baru dan penyesuaian kondisi, CS tetap memiliki prinsip dari kesejahteraan sosial atau emosional.

CS merasa, respon positif dari pengunjung pameran lebih membuatnya merasa sejahtera dibandingkan dengan penjualan karya. Ia lebih memikirkan kesejahteraan yang hadir dari responsif pengunjung dan feedback apa yang ia dapatkan. Salah satu

respon dari pengunjung Pameran Seni Tumbuh Seikat telah membuatnya terkesan hingga saat ini. Ia ingin kesenian bisa dirasakan oleh semua orang, nggak hanya dari kalangan yang terbatas dan orang-orang yang punya duit. CS merasa, kadang-kadang, karya seni rupa adalah sesuatu yang prestige, sesuatu yang mahal. Padahal, menurut CS, dari kalangan bawah hingga atas, tidak terbatas oleh apapun dan siapapun, semuanya memiliki hak untuk menikmati karya seni. Dalam proses berkesenian, kondisi kesejahteraan emosional tentu mempengaruhi, karena CS merasa ketika tidak dalam kondisi yang sejahtera, segala sesuatu akan mengganggu prosesnya. Meskipun kadang, mau nggak mau juga harus dikerjain karena ada tuntutan ekonomi.

Sebelum masa Pandemi Covid-19, CS tidak membuka commission art atau pesanan karya dari orang lain karena ia mengaku tidak bisa menghadapi sebuah tekanan, namun ketakutan tersebut dihadapkan dengan Pandemi Covid-19 yang kemudian mengharuskan ia untuk memproduksi karya yang ibaratnya bukan dari hati dan inspirasi. Ia melakukannya untuk mencukupi kebutuhan dari hasil penjualan karya tersebut. Tentunya, hasil pun akan berbeda dengan yang telah dikerjakan dengan hati. Pandemi Covid-19 cukup membuatnya traumatis. Perspektif kesejahteraan menurut CS pun beralih, dari kesejahteraan mental ke kesejahteraan ekonomi karena merasa harus terus survive.

Pada saat distribusi karya, CS merasa ada kecemasan yang hadir sejak prepare pameran hingga pameran berlangsung. Secara personal, CS memang ada histori penyakit psikosomatis, namun hal tersebut cukup terbantu dengan tim yang merangkul dia dengan tepat. Kesenian merupakan alat baginya untuk mengatasi tantangan kesejahteraan. Dengan kertas dan pulpen, CS merasa cukup untuk mencoret-coretnya entah menjadi sebuah gambar atau tulisan. Proses tersebut cukup membantunya untuk mencari kembali jalan menuju kesejahteraan dengan berkesenian yang seperti diinginkan.

Menurutnya, pada saat Pandemi Covid-19, ia merasa bagaimanapun kesejahteraan ekonomi dan kesejahteraan mental harus seimbang untuk menuju kondisi yang sejahtera. Walaupun dua kondisi tersebut merupakan dua hal yang sangat kontradiktif tapi tetap berkaitan. Sehingga, menurutnya, apabila dua-duanya berjalan secara lancar, maka dapat dikatakan sebagai kondisi yang sejahtera. Namun, untuk saat ini, prioritasnya adalah kondisi mental yang sejahtera. Karena menurutnya apabila kondisi mental tidak berfungsi secara baik maka sulit juga untuk mencari pendapatan. Hal tersebut dikarenakan saat ini ia tinggal bersama orang tua, sehingga CS merasa masih bisa untuk fokus kepada diri sendiri. Ia merasa kondisi mental akan bermuara kemana-mana sehingga ia perlu memperbaikinya jika dalam kondisi yang kurang bagus sehingga tidak mengganggu prosesnya berkarya.

Kesejahteraan ekonomi CS setelah Pameran Seni Tumbuh Seikat dikatakan cukup baik. Pameran tersebut dapat menarik pasar baru bagi Yayasan Seruni. Dampaknya terlihat dari direct message Instagram Yayasan Seruni, ada yang tertarik dengan karyanya untuk kemudian dibeli, namun ada juga yang tertarik untuk mengikuti media sosialnya. Pameran Seni Tumbuh Seikat cukup membantu secara mental dan ekonomi bagi Yayasan Seruni, khususnya CS.

Bagi CS, seniman memiliki peran khusus untuk merespon isu-isu sosial karena pergerakan kesejahteraan secara sosial banyak diangkat melalui kesenian. Ia merasa,

seni dapat lebih bisa menyentuh rakyat dari akar rumput yang memang sedang mencari makna kesejahteraan itu sendiri. Banyak seniman yang juga merasa dirinya adalah kaum marjinal, sehingga untuk bersuara dan mengangkat isu sosial bisa lewat seni mural di jalan, lukisan, dan lain-lain tanpa harus merusak sesuatu sehingga lebih bisa dimengerti oleh banyak orang.

Secara personal, CS memiliki taktik tersendiri untuk menyeimbangkan antara kebutuhan dan tuntutan kreativitas. Dengan tidak menerima *commission art* kecuali teman-teman sendiri atau dengan syarat diberi kebebasan untuk berkarya adalah salah satu caranya untuk dijauhkan dengan tekanan yang menghambat kondisi kesejahteraan mental. Walaupun tidak menerima *commission art*, CS merasa harus tetap menjaga eksistensinya. Menyesuaikan porsi antara produktif dan rehat adalah sesuatu yang penting untuk tidak merasa *draining* karena untuk saat ini, kondisi mental adalah prioritas bagi CS.

KESIMPULAN

Pameran Tumbuh Seikat yang diselenggarakan oleh Yayasan Seruni dan difasilitasi oleh Keliling Art Space di TMPT Creative Compound adalah lebih dari sekadar peristiwa artistik, termasuk distribusi karya grafis. Ia merupakan refleksi dari strategi adaptif dalam menghadapi ketidakpastian era Covid-19, sekaligus ruang artikulasi kesejahteraan para pelaku seni grafis di Surabaya dan sekitarnya. Penelitian ini menemukan bahwa pengalaman para seniman yang tergabung dalam Yayasan Seruni, yakni CS, ED, dan NW tidak bisa dilepaskan dari konteks sosial-ekonomi pasca pandemi. Pameran ini mengungkap bahwa kesejahteraan seniman tidak bisa dimaknai secara tunggal atau statis, melainkan merupakan hasil dari interaksi dinamis antara kondisi ekonomi objektif, keadaan psikologis, dan pilihan-pilihan yang dipengaruhi oleh faktor emosional dan sosial.

Jika kesejahteraan selama ini sering dipersempit pada ukuran-ukuran objektif seperti pendapatan, kekayaan, dan konsumsi, maka temuan dalam artikel ini menegaskan pentingnya membuka spektrum pemahaman dengan melibatkan perspektif Behavioral Economics. Kesejahteraan dalam konteks ini tidak berhenti pada soal pendapatan atau laba dari penjualan karya, tetapi mencakup aspek yang lebih luas dan personal, seperti perasaan dihargai, rasa cukup, stabilitas emosional, serta keberdayaan untuk tetap berkarya. Dalam pameran ini, terdapat relasi yang erat antara emosi, keputusan-keputusan ekonomi, dan kesejahteraan yang dirasakan seniman. Di sinilah pendekatan behavioral economics menjadi penting: keputusan ekonomi yang diambil para seniman tidak selalu bersifat rasional secara klasik, melainkan kerap didorong oleh intuisi, nilai, dan afeksi. Mereka bukan sekadar menghitung untung-rugi dalam transaksi, tetapi juga mempertimbangkan pengalaman sosial, rasa percaya diri, dan keseimbangan psikologis dalam hidup mereka.

ED memaknai kesejahteraan secara subjektif sebagai rasa “cukup” yang fleksibel dan bergantung pada keseimbangan antara kegiatan seni dan pendapatan dari dunia musik. Keputusannya untuk tetap aktif dalam seni grafis, meskipun tidak mengharapkan keuntungan ekonomi darinya, menunjukkan pilihan yang secara behavioral dapat dimengerti: ia memperoleh nilai psikologis dan sosial yang tinggi dari aktivitas seni.

Ia memilih untuk tetap terlibat karena aspek afektif dan sosial dari kegiatan berkollektif bersama Yayasan Seruni memberikan semacam “utility” emosional yang tidak bisa diukur dengan angka nominal. Ini mengafirmasi teori dalam Behavioral Economics, bahwa manusia mencari emotional utility, bukan hanya material utility.

NW memperlihatkan paradoks yang khas dalam behavioral economics: ia menyadari bahwa kegiatan seni grafis tidak menghasilkan keuntungan ekonomi langsung, namun tetap menjalaninya karena adanya nilai intangible seperti peningkatan eksposur, reputasi, sense of purpose, dan tawaran pekerjaan di luar konteks pameran. Keputusan NW untuk tetap terlibat dalam pameran, meskipun dengan risiko finansial, menunjukkan bagaimana dalam behavioral economics terdapat apa yang disebut bounded rationality, yakni keterbatasan informasi dan tekanan emosional mempengaruhi pilihan yang diambil. Meski tidak “untung” secara materi, ia tetap menganggap pameran tersebut sebagai modal sosial dan simbolis yang bisa dikapitalisasi dalam bentuk lain di masa mendatang. Ia bahkan menyatakan bahwa ketika tidak berada dalam kondisi sejahtera secara ekonomi, justru kreativitasnya meningkat karena didorong oleh kebutuhan untuk mencari solusi. Dalam kerangka behavioral economics, hal ini sejalan dengan teori scarcity mindset yang dikemukakan oleh Mullainathan dan Shafir (2013), bahwa tekanan ekonomi justru dapat menstimulasi fokus dan inovasi, meskipun dalam jangka panjang dapat merusak keseimbangan hidup jika tidak diiringi dengan dukungan sosial dan emosional yang memadai.

CS, di sisi lain, memperlihatkan relasi yang lebih kuat antara kesejahteraan emosional dan proses berkesenian. Ia menyatakan bahwa kondisi mental sangat menentukan arah dan kualitas karyanya. Selama pandemi, perubahan pandangan terhadap kesejahteraan terjadi, dari yang semula lebih berfokus pada aspek emosional menjadi terdorong oleh tekanan ekonomi yang menuntutnya untuk memproduksi karya demi bertahan hidup. Namun pada akhirnya, CS kembali ke prinsip awal bahwa kesehatan mental harus menjadi prioritas utama. Ia menunjukkan bagaimana kesejahteraan mental menjadi prioritas dalam kehidupannya, dan bagaimana ia menavigasi tekanan ekonomi pasca pandemi dengan cara yang tidak mengorbankan prinsip-prinsip personalnya. Ia memilih untuk tidak menerima commission art sembarangan demi menjaga kestabilan emosionalnya. Keputusan ini tidak rasional dalam arti ekonomi klasik (karena menolak peluang pendapatan), tetapi sangat rasional dalam kerangka behavioral, karena mempertahankan mental bandwidth dan menghindari cognitive overload yang bisa merusak produktivitas dan kreativitas jangka panjang.

Dalam kerangka ini, seni menjadi bentuk dari bounded rationality: keputusan-keputusan yang diambil para seniman bukan hanya dari hasil kalkulasi ekonomi rasional semata, melainkan juga hasil dari kompromi antara keterbatasan sumber daya, intuisi, nilai personal, dan perasaan-perasaan yang muncul dari dinamika hidup sehari-hari. Tujuannya, keinginan untuk hidup bermakna, sehat secara psikologis, dan terhubung dengan komunitas. Dalam hal ini, behavioral economics membantu menjelaskan bagaimana kesejahteraan para seniman tidak hanya ditentukan oleh hasil (output), tetapi juga oleh proses, konteks, dan afeksi yang mengiringi pengalaman berkarya. Keputusan untuk tetap berkarya, meskipun dalam kondisi ekonomi yang tidak menentu, merupakan manifestasi dari upaya manusia untuk mencari subjective

well-being, sebagaimana dikaji oleh Ed Diener dan koleganya, yang menekankan pentingnya evaluasi kognitif dan afektif dalam menilai kesejahteraan.

Kesenian dalam konteks ini menjadi alat untuk menjembatani keterbatasan ekonomi dengan kebutuhan emosional. Aktivitas berkesenian menghadirkan efek stress relief bagi sebagian seniman, namun juga bisa menjadi sumber tekanan baru, terutama ketika ekspektasi ekonomi tidak terpenuhi. Ini menunjukkan bahwa relasi antara kesenian dan kesejahteraan sangatlah kompleks, terdapat tarik-menarik antara idealisme, kenyataan finansial, dan kondisi mental yang kadang saling bertabrakan, kadang saling menopang.

Pendekatan behavioral economics membantu menjelaskan kenapa intervensi kebijakan publik yang terlalu teknokratis sering gagal dalam menyentuh kehidupan pelaku kreatif. Jika kebijakan ekonomi kreatif hanya didasarkan pada target kuantitatif seperti jumlah karya yang terjual atau jumlah pengunjung pameran, maka dimensi kesejahteraan emosional, sosial, dan psikologis para seniman akan terabaikan. Kebijakan semestinya dirancang dengan pemahaman bahwa pelaku kreatif adalah aktor dengan nilai-nilai dan aspirasi yang kompleks, yang sering kali mengambil keputusan tidak untuk memaksimalkan profit, melainkan untuk mempertahankan makna, identitas, dan keseimbangan hidup.

Pameran Tumbuh Seikat menjadi studi kasus penting yang menunjukkan bagaimana aspek-aspek dalam behavioral economics dapat diaplikasikan untuk membaca dinamika kesejahteraan seniman dalam konteks art space. Di satu sisi, art space menjadi ruang afektif yang memperkuat social capital, mengurangi perceived loneliness, dan memperluas sense of belonging. Di sisi lain, art space juga menantang sistem ekonomi dominan dengan menawarkan logika distribusi karya yang tidak selalu berdasarkan nilai tukar, tetapi berfungsi sebagai ruang sosial yang memfasilitasi interaksi emosional, solidaritas kolektif, dan eksperimen budaya. Di sinilah titik temu antara art space dan teori behavioral economics terlihat nyata: ruang yang mampu mengakomodasi fleksibilitas keputusan, eksperimentasi, dan nilai-nilai afektif sangat dibutuhkan dalam ekosistem seni yang sehat untuk tercapainya sebuah kesejahteraan (well-being).

Dalam kerangka itulah, kesejahteraan seniman dalam konteks pameran ini tidak bisa direduksi menjadi parameter ekonomi konvensional semata. Kesejahteraan mereka adalah hasil dari serangkaian keputusan yang tidak selalu rasional secara ekonomi. Behavioral economics memberi kita lensa untuk melihat bahwa keputusan untuk terus berkarya, meskipun tidak menguntungkan secara langsung, adalah keputusan yang sangat manusiawi dan rasional dalam konteks kehidupan yang penuh ketidakpastian. Untuk itu, kebijakan dan dukungan terhadap sektor seni perlu menyentuh bukan hanya logika ekonomi formal, tetapi juga logika afektif yang menjadi sandaran kesejahteraan subjektif pelaku seni.

Dengan demikian, penelitian ini menyarankan agar para pemangku kepentingan, baik pemerintah, institusi budaya, maupun komunitas, lebih memahami dimensi behavioral dalam mendesain ekosistem seni yang sehat. Artinya, perlu dirancang intervensi yang memperhatikan nudges positif, ruang aman untuk berproses, serta skema dukungan ekonomi yang fleksibel dan tidak membebani pelaku seni dengan tekanan performatif. Dengan pemahaman ini, kesejahteraan seniman dapat lebih

dijamin, bukan hanya sebagai pekerja ekonomi, tetapi sebagai manusia yang utuh, kreatif, dan bermartabat.

REFERENSI

- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4 ed.). Sage Publication.
- Deaton, A. (2008). Income, Health and Well-Being around the World: Evidence from the Gallup World Poll. *Journal of Economics Perspectives*, 22(2), 53–72. <https://doi.org/10.1257/jep.22.2.53>
- Diener, E. (1984). Subjective well-being. *Psychological Bulletin*, 95(3), 542–575. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.95.3.542>
- Diener, E., Lucas, R. E., & Oishi, S. (2002). Subjective Well-Being: The Science of Happiness and Life Satisfaction. Dalam C. R. Synder & S. J. Lopez (Ed.), *Oxford Handbook of Positive Psychology* (2 ed.). Oxford University Press.
- Diener, E., Tay, L., & Oishi, S. (2017). *Happiness: The Science of Subjective Well-Being*. Guilford Press.
- Ganga, R. N., Davies, L., Wilson, K., & Musella, M. (2025). The social value of place-based creative wellbeing: A rapid review and evidence synthesis. *Sociology of Health & Illness*.
- Headey, B. (2004). A framework for assessing subjective well-being: An exploration of the link between economic and non-economic factors. *Social Indicators Research*, 68(3), 251–298.
- Huppert, F. A., & So, T. T. C. (2013). Flourishing across Europe: Application of a new conceptual framework for defining well-being. *Social Indicators Research*, 110(3), 837–861. <https://doi.org/10.1007/s11205-011-9966-7>
- Komorowski, M., & Lewis, J. (2023). The Creative and Cultural Industries: Towards Sustainability and Recovery. *Sustainability*, 15(13), 9923.
- Linton, M.-J., Dieppe, P., & Medina-Lara, A. (2016). Review of 99 self-report measures for assessing well-being in adults: Exploring dimensions of well-being and developments over time. *BMJ Open*. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2015-010641>
- Martínez-Martínez, O. A., Ramírez-López, A., Hernández Martínez, E. G., & Mac Kinney Romero R. (2023). The multidimensionality of social wellbeing: interactions from the individual to the collective level in large cities. *Frontiers in Sociology*, 8. <https://doi.org/10.3389/fsoc.2023.1137797>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3 ed.). Sage Publications.

- Pavot, W., & Diener, E. (2008). The Satisfaction With Life Scale and the emerging construct of life satisfaction. *The Journal of Positive Psychology*, 3(2), 137–152. <https://doi.org/10.1080/17439760701756946>
- Risdianari, N. I., & Nisa, F. L. (2024). Pengaruh Penyerapan Tenaga Kerja dalam Kemajuan Ekonomi Kreatif. *INDEPENDENT: Journal of Economics*, 4(2), 86–91. <https://doi.org/10.26740/independent.v4i2.60264>
- Shenton, A. K. (2004). Strategies for ensuring trustworthiness in qualitative research projects. *Education for Information*, 22(2), 63–75. <https://doi.org/10.3233/EFI-2004-22201>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sunarti, E. (2006). *Indikator Keluarga Sejahtera: Sejarah Pengembangan, Evaluasi, dan Keberlanjutannya*. IPB Press.
- United Nations Conference on Trade and Development. (2018). *Creative Economy Outlook 2018: Trends in International Trade in Creative Industries*.
- Wheatley, D., & Bickerton, C. (2017). Subjective Well-Being and Engagement in Arts, Culture and Sport. *Journal of Cultural Economics*, 41(1), 23–45. <https://doi.org/10.1007/s10824-016-9270-0>
- World Health Organization. (2018). *Mental health: Strengthening our response*. World Health Organization. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>