

BAB II

TINJAUAN UMUM SENI RUPA DAN GALERI SENI RUPA

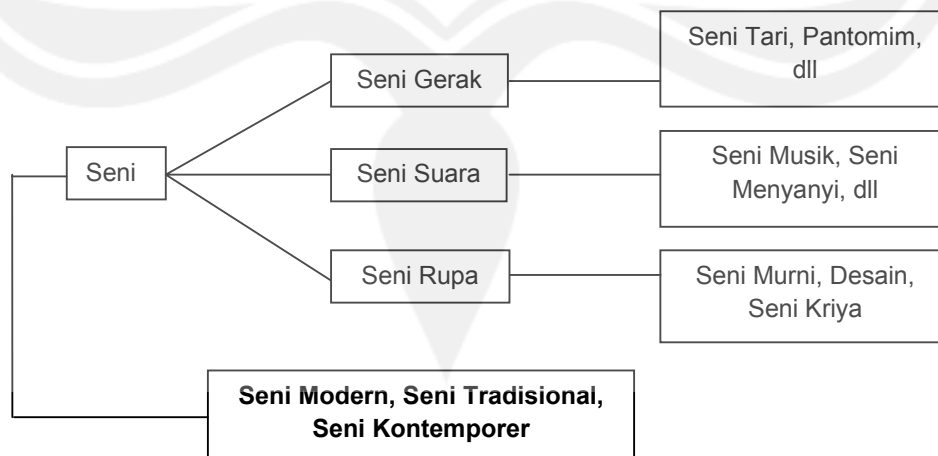
Seni adalah hal yang sangat luas dan sangat sulit ditemukan definisinya, bahkan Special Committee on the Study of Art berpendapat bahwa seni merupakan mata pelajaran yang lebih sukar dipahami ketimbang matematika (Richard Bassett, Editor, *The Open Eye in Learning : The Role of Art in General Education*, 1974).

Beberapa filsuf seni, seniman, dan ahli estetika memiliki pendapat berbeda tentang definisi seni.

Semua manusia [baik orang normal maupun orang dengan keterbatasan fisik/*difable* memiliki sebuah eksistensi khas yang tidak dimiliki oleh makhluk lain, hal tersebut adalah eksistensi manusiawi (*human existence*). Eksistensi manusiawi berwujud dalam empat hal, yakni seni, agama, ilmu, dan filsafat.

Seni adalah jiwa. Dalam tiap diri manusia pastilah terdapat seni yang paling dasar, yaitu seni dalam menjalani hidup. Pribadi tanpa seni bak sebatang pohon kering yang tak jua mati, tanpa arah.

Dalam seni itu sendiri terdapat beberapa cabang, diantaranya seni gerak, seni suara, dan seni rupa. Di dalam cabang-cabang tersebut masih dapat dibagi-bagi lagi menjadi beberapa anak cabang lain.



Bagan 2.1. Cabang-cabang dalam seni
(sumber: hasil olahan dari berbagai sumber, 2009)

Dari ketiga cabang seni ini, penekanan obyek studi akan lebih diperdalam pada seni rupa beserta cabang-cabang dan aliran yang ada di dalamnya.

2.1. TINJAUAN UMUM SENI RUPA

2.1.1. PENGERTIAN SENI RUPA

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

Seni rupa dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu seni rupa murni atau **seni murni**, **kriya**, dan **desain**. Seni rupa murni mengacu kepada karya-karya yang hanya untuk tujuan pemuasan eksresi pribadi, sementara kriya dan desain lebih menitikberatkan fungsi dan kemudahan produksi.

Secara kasar terjemahan seni rupa di dalam Bahasa Inggris adalah *fine art*. Namun sesuai perkembangan dunia seni modern, istilah *fine art* menjadi lebih spesifik kepada pengertian seni rupa murni untuk kemudian menggabungkannya dengan desain dan kriya ke dalam bahasan *visual arts*.

Berikut bidang-bidang dalam seni rupa:

a. Seni rupa murni, terdiri dari:

- Seni lukis
- Seni grafis
- Seni patung
- Seni instalasi
- Seni pertunjukan
- Seni keramik
- Seni film
- Seni koreografi
- Seni fotografi



Gambar 2.1. Patung Pieta oleh
Michaelangelo
(sumber: www.wikipedia.org, 2009)

- b. Desain
 - Arsitektur
 - Desain grafis
 - Desain interior
 - Desain busana
 - Desain produk
- c. Kriya
 - Kriya tekstil
 - Kriya kayu
 - Kriya keramik
 - Kriya rotan

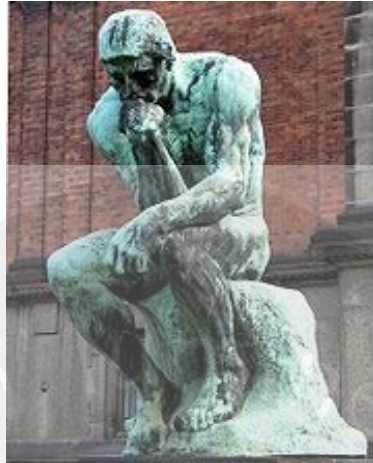


*Gambar 2.2. Kursi rotan sebagai hasil karya kriya
(sumber: www.wikipedia.org, 2009)*

2.1.2. CABANG-CABANG SENI RUPA

Seni rupa memiliki banyak cabang di dalamnya. Beberapa yang kerap dipamerkan sejak tahun 2005 antara lain gabungan dari seni grafis, seni patung, dan seni instalasi sehingga semuanya merujuk pada seni rupa kontemporer. Berikut penjelasan mengenai dasar ketiganya.

1. **Seni patung** adalah cabang seni rupa yang hasil karyanya berwujud tiga dimensi. Biasanya diciptakan dengan cara memahat, modeling (misalnya dengan bahan tanah liat) atau kasting (dengan cetakan). Di setiap benua, seni patung mempunyai bentuk yang berbeda-beda dengan sejarah masing-masing yang berbeda pula.



Gambar 2.3. Salah satu karya seni patung
(sumber: www.wikipedia.org, 2009)

- *Sejarah seni patung di Asia:*

Berbagai macam jenis patung terdapat di banyak wilayah yang berbeda di Asia, biasanya dipengaruhi oleh agama Hindu dan Buddha. Sejumlah besar patung Hindu di Kamboja dijaga kelestariannya di Angkor, akan tetapi penjarahan terorganisir yang terjadi berdampak besar pada banyak situs peninggalan di negara itu. Lihat juga Angkor Wat. Di Thailand, kebanyakan patung dikhususkan pada bentuk Buddha. Di Indonesia, patung-patung yang dipengaruhi agama Hindu banyak ditemui di situs Candi Prambanan dan berbagai tempat di pulau Bali. Sedangkan pengaruh agama Buddha ditemui di situs Candi Borobudur.

Di India, karya patung pertama kali ditemukan di peradaban Lembah Indus (3300-1700) SM. Ini adalah salah satu contoh awal karya patung di dunia. Kemudian, setelah Hinduisme, Buddhisme dan Jainisme berkembang lebih jauh, India menciptakan patung-patung tembaga serta pahatan batu dengan tingkat kerumitan yang besar, seperti yang terdapat pada hiasan-hiasan kuil Hindu, Jain dan Buddha.

Artefak-arteafak yang ditemukan di Republik Rakyat Cina berasal dari sekitar tahun 10.000 SM. Kebanyakan karya patung Tiongkok yang dipajang di museum berasal dari beberapa periode sejarah, Dinasti Zhou (1066-221 SM) menghasilkan bermacam-macam jenis bejana perunggu cetak dengan hiasan yang rumit. Dinasti Qin (221-206 SM) yang terkenal

dengan patung barisan tentara yang dibuat dari terracota. Dinasti Han (206 SM - 220AD) dengan patung-patung figur yang mengesankan kekuatan. Patung Buddha pertama ditemui pada periode Tiga Kerajaan (abad ketiga). Yang dianggap sebagai zaman keemasan Tiongkok adalah periode Dinasti Tang, pada saat perang saudara, patung-patung figur dekoratif dibuat dalam jumlah banyak dan diekspor untuk dana peperangan. Kemudian setelah akhir Dinasti Ming (akhir abad 17) hampir tidak ada patung yang dikoleksi museum, lebih banyak berupa perhiasan, batu mulia, atau gerabah--dan pada abad 20 yang gegap gempita sama sekali tidak ada karya yang dikenali sebagai karya patung, meskipun saat itu terdapat sekolah patung yang bercorak sosial realis pengaruh Soviet di awal dekade rezim komunis, dan pada pergantian abad, para pengrajin Tiongkok mulai mendominasi genre karya patung komersial (patung figur miniatur, mainan dsb) dan seniman garda depan Tiongkok mulai berpartisipasi dalam seni kontemporer Eropa Amerika.

Di Jepang, karya patung dan lukisan yang tak terhitung banyaknya, seringkali di bawah sponsor pemerintah. Kebanyakan patung di Jepang dikaitkan dengan agama, dan seiring dengan berkurangnya peran tradisi Buddhisme, jenis penggunaan bahannya juga berkurang. Selama periode Kofun (abad ketiga), patung tanah liat yang disebut haniwa didirikan di luar makam. Di dalam Kondo yang berada di Horyu-ji terdapat Trinitas Shaka (623), patung Buddha yang berupa dua bodhisattva serta patung yang disebut dengan Para Raja Pengawal Empat Arah. Patung kayu (abad 9) menggambarkan Shakyamuni, salah satu bentuk Buddha, yang menghiasi bangunan sekunder di Muro-ji, adalah ciri khas dari patung awal periode Heian, dengan tubuh berat, dibalut lipatan draperi tebal yang dipahat dengan gaya *homba-shiki* (ombak bergulung), serta ekspresi wajah yang terkesan serius dan menarik diri. Sekolah seni patung Kei, menciptakan gaya patung baru dan lebih realistik.

- *Sejarah seni patung di Afrika*

Seni rupa di Afrika memiliki penekanan pada seni patung. Para seniman Afrika cenderung lebih menyukai karya tiga dimensi

dibandingkan dengan dua dimensi. Meskipun para antropolog berpendapat bahwa patung yang mula-mula dikenal di Afrika berasal dari kebudayaan Nok di Nigeria sekitar tahun 500 SM, karya-karya seni Afrika *Pharaonic* (berkaitan dengan zaman Mesir kuno), kurun waktunya lebih awal daripada periode Nok. Patung logam yang berasal dari bagian timur Afrika barat, seperti Benin, dianggap sebagai yang terbaik yang pernah dihasilkan.

Patung diciptakan dan disimbolkan mencerminkan tempat asal di mana patung tersebut dibuat. Berdasarkan bahan dan teknik yang digunakan serta fungsinya, karya patung berlainan dari satu daerah ke daerah lain.

Di Afrika Barat figur patung memiliki tubuh memanjang, bentuk bersudut, dan tampilan wajah yang lebih merepresentasi bentuk ideal daripada individual. Figur-figur tersebut dipakai dalam ritual keagamaan dan seringkali permukaannya dilapisi bahan lewat upacara sesaji. Berlawanan dengan ini adalah patung yang diciptakan oleh penduduk Afrika Barat yang berbahasa Mande. Patung karya mereka terbuat dari kayu memiliki permukaan melebar dan rata sementara lengan dan kakinya berbentuk seperti silinder.

Di Afrika Tengah ciri khasnya termasuk wajah yang berbentuk seperti hati yang melengkung ke dalam serta pola lingkaran dan titik. Meskipun beberapa kelompok lebih menyukai penciptaan wajah dengan bentuk geometris dan bersudut. Bahan yang digunakan adalah kayu, yang paling banyak digunakan, juga gading, tulang, batu, tanah liat serta logam. Kawasan Afrika Tengah memiliki gaya patung yang menyolok yang dengan mudah dapat diidentifikasi dari mana asal patung itu dibuat.

Satu jenis karya tiga dimensi yang dibuat di kawasan Afrika Timur adalah patung tiang. Tiang dipahat berbentuk manusia dan dihias dengan bentuk-bentuk geometris, sementara bagian puncaknya dipahat dengan figur orang, binatang atau objek-objek lain. Tiang ini ditaruh di dekat makam dan diasosiasikan dengan kematian.

Patung figur dari tanah liat tertua yang dikenal di Afrika Selatan berasal dari tahun 400 sampai 600 AD dan memiliki kepala berbentuk silindris. Figur dari tanah liat ini memiliki tampilan berupa gabungan antara manusia dan binatang. Selain patung tanah liat ada juga sandaran kepala dari kayu yang dikuburkan bersama pemiliknya dalam makam. Sandaran kepala ini berupa bentuk geometris atau figur binatang.

- *Sejarah seni patung di Mesir*

Karya seni patung Mesir kuno dikembangkan untuk merepresentasikan dewa-dewa Mesir kuno, juga para Fir'aun, dalam bentuk fisik. Aturan-aturan yang sangat ketat diikuti ketika menciptakan karya patung; patung laki-laki dibuat lebih gelap daripada patung perempuan; dalam patung berposisi duduk, tangan harus diletakkan pada lutut dan aturan-aturan tertentu dalam menggambarkan para dewa. Peringkat artistik didasari atas kesesuaian dengan aturan, dan aturan tersebut diikuti secara ketat selama ribuan tahun, sehingga penampilan patung tidak banyak berubah kecuali selama periode singkat semasa pemerintahan Akhenaten dan Nefertiti, diperbolehkan penggambaran secara naturalistik.

- *Sejarah seni patung di Eropa*

- a. **Romawi Yunani Klasik**

Seni patung klasik Eropa merujuk pada seni patung dari zaman Yunani Kuno, Romawi kuno serta peradaban Helenisasi dan Romanisasi atau pengaruh mereka dari sekitar tahun 500 SM sampai dengan kejatuhan Roma di tahun 476 AD, istilah patung klasik juga dipakai untuk patung modern yang dibuat dengan gaya klasik. Patung-patung klasik Eropa memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Figur badan penuh: berupa laki-laki muda atletis atau wanita telanjang.
2. Portrait: menunjukkan tanda-tanda usia atau karakter yang kuat.
3. Memakai kostum serta atribut dewa-dewi klasik
4. Peduli dengan naturalisme didasari dengan observasi, seringkali memakai model sungguhan.

Bentuk patung telanjang biasanya diterima secara luas oleh masyarakat, didasari pada lamanya tradisi yang mendukungnya. Tapi adakalanya, ada yang berkeberatan dengan tema ketelanjangan ini, biasanya dari kalangan fundamentalis moral dan religius. Contohnya, beberapa patung Yunani koleksi Vatikan dihilangkan penisnya.

b. Periode Gothik

Mata rantai yang menghubungkan seni, dalam hal ini adalah arsitektur, Eropa zaman pertengahan (Gothik) dengan seni arsitektur Romawi disebut dengan periode Romanesque. Karya seni patung Gothik awal adalah dari pengaruh agama Kristen, serta lahir dari dinding gereja dan biara. Patung yang terdapat di Chartres Cathedral (sekitar th. 1145) di Perancis merupakan karya patung awal zaman Gothik. Di Jerman, terdapat di Cathedral Bamberg dari tahun 1225. Di Inggris, karya patung hanya terbatas pada yang dipakai pada batu nisan serta dekorasi non figur (sebagian ini disebabkan karena ikonoklasme Cistercian). Di Italia, masih dipengaruhi bentuk-bentuk zaman klasik, seperti yang terdapat pada mimbar Baptistery di Pisa serta di Siena.

c. Renaissance

Pada zaman renaissance, seni patung juga turut dihidupkan kembali, bahkan dalam beberapa kasus lebih dulu dibandingkan dengan karya seni lain. Salah satu tokoh penting dalam masa ini adalah Donatello, dengan karya patung perunggunya, *David* (jangan rancu dengan Davidnya Michelangelo). Ini merupakan karya patung awal zaman Renaissance. Demikian juga dengan Michelangelo yang selain membuat patung *David*, juga membuat *Pietà*. Patung David dari Michelangelo merupakan satu contoh gaya kontraposto dalam menggambarkan figur manusia. Masih ada beberapa periode dari zaman renaissance ke modernisme yang dipengaruhi oleh perubahan politik, gerakan kebudayaan atau hal lain, yaitu periode mannerisme, baroque dan neo klasik.

d. Modernisme

Auguste Rodin merupakan salah satu pematung Eropa terkenal dari awal abad 20. Ia seringkali disebut sebagai seniman patung Impresionis. Seni patung modern klasik kurang berminat pada naturalisme, detail anatomi atau kostum dan lebih tertarik pada stilisasi bentuk, demikian juga pada irama volume dan ruang. Seiring dengan perkembangan waktu, gaya seni patung modern klasik kemudian diadopsi oleh dua penguasa totalitarian Eropa: Nazi Jerman dan Uni Soviet. Sementara di kawasan Eropa lain, gaya ini berubah menjadi bersifat dekoratif/art deco (Paul Manship, Carl Milles), stilisasi abstrak (Henry Moore, Alberto Giacometti) atau lebih ekspresif. Gerakan modernis dalam karya seni patung menghasilkan karya Kubisme, Futurisme, Minimalisme, Instalasi dan Pop art.

e. Seni Patung Kontemporer

Di zaman sekarang dimana seni kontemporer mulai berkembang pesat, patung bisa menjadi semacam 'seni pertunjukan'. Misalnya di beberapa tempat seperti Tiongkok, Jepang, Kanada, Swedia dan Rusia diadakan festival patung es yang diselenggarakan secara berkala. Istilah *patung kinetik* dipakai untuk patung yang dirancang untuk bisa bergerak. Beberapa seniman yang membuat karya patung kinetik adalah: Marcel Duchamp, Alexander Calder, George Rickey dan Andy Warhol.



Gambar 2.4. Patung domba
(sumber: www.wikipedia.org, 2009)

Tabel 2.1. Perkembangan seni patung beserta ciri-cirinya
(Sumber: hasil olahan penulis dari www.wikipedia.org, 2010)

BENUA	SEJARAH	PERIODE	CIRI
ASIA Biasanya dipengaruhi oleh agama Hindu dan Buddha	India Ditemukan di peradaban Lembah Indus (3300-1700) SM.		patung-patung tembaga serta pahatan batu dengan tingkat kerumitan yang besar
	RRC Berasal dari sekitar tahun 10.000 SM Pada masa dinasti Tang, patung-patung figur dekoratif dibuat dalam jumlah banyak dan diekspor untuk dana peperangan. Pada pergantian abad 20, para pengrajin Tiongkok mulai mendominasi genre karya patung komersial dan seniman garda depan Tiongkok mulai berpartisipasi dalam seni kontemporer Eropa Amerika.	Dinasti Zhou (1066-221 SM) Dinasti Qin (221-206 SM) Dinasti Han (206 SM - 220AD) Tiga Kerajaan (abad ketiga)	menghasilkan bermacam-macam jenis bejana perunggu cetak dengan hiasan yang rumit patung barisan tentara yang dibuat dari terracota patung-patung figur yang mengesankan kekuatan pertama kali ditemukannya patung Buddha
	Jepang Kebanyakan patung di Jepang dikaitkan dengan agama.	Periode Kofun (abad ketiga)	patung tanah liat yang disebut haniwa didirikan di luar makam
	AFRIKA Seni rupa di Afrika memiliki penekanan pada seni patung.	Patung diciptakan dan disimbolkan mencerminkan tempat asal di mana	Barat figur patung memiliki tubuh memanjang, bentuk bersudut, dan

BENUA	SEJARAH	PERIODE	CIRI
<p>Meskipun para antropolog berpendapat bahwa patung yang mula-mula dikenal di Afrika berasal dari kebudayaan Nok di Nigeria sekitar tahun 500 SM, karya-karya seni Afrika <i>Pharaonic</i> (berkaitan dengan zaman Mesir kuno), kurun waktunya lebih awal daripada periode Nok.</p>	<p>patung tersebut dibuat. Berdasarkan bahan dan teknik yang digunakan serta fungsinya, karya patung berlainan dari satu daerah ke daerah lain.</p>		<p>tampilan wajah yang lebih merepresentasi bentuk ideal daripada individual. dipakai dalam ritual keagamaan seringkali permukaannya dilapisi bahan lewat upacara sesaji.</p>
			<p>Tengah wajah yang berbentuk seperti hati yang melengkung ke dalam serta pola lingkaran dan titik bahan yang digunakan adalah kayu, gading, tulang, batu, tanah liat, logam</p>
			<p>Timur Patung tiang. tiang dipahat berbentuk manusia dan dihias dengan bentuk-bentuk geometris bagian puncaknya dipahat dengan figur orang, binatang atau objek-objek lain. ditaruh di dekat makam dan diasosiasikan dengan kematian.</p>
			<p>Selatan patung figur dari tanah liat gabungan antara manusia dan binatang memiliki kepala berbentuk silindris berasal dari tahun 400 sampai 600 AD.</p>

BENUA	SEJARAH	PERIODE	CIRI
MESIR	Karya seni patung Mesir kuno dikembangkan untuk merepresentasikan dewa-dewa Mesir kuno, juga para Fir'aun, dalam bentuk fisik. Aturan-aturan yang sangat ketat diikuti ketika menciptakan karya patung.		Patung laki-laki dibuat lebih gelap daripada patung perempuan patung berposisi duduk, tangan harus diletakkan pada lutut dan aturan-aturan tertentu dalam menggambarkan para dewa
EROPA	Seni patung klasik Eropa merujuk pada seni patung dari zaman Yunani Kuno, Romawi kuno serta peradaban Helenisasi dan Romanisasi atau pengaruh mereka dari sekitar tahun 500 SM sampai dengan kejatuhan Roma di tahun 476 AD.	Yunani Klasik	Figur badan penuh: berupa laki-laki muda atletis atau wanita telanjang. Portrait: menunjukkan tanda-tanda usia atau karakter yang kuat. Memakai kostum serta atribut dewa-dewi klasik Peduli dengan naturalisme didasari dengan observasi, seringkali memakai model sungguhan.
	Karya seni patung Gothik awal adalah dari pengaruh agama Kristen, serta lahir dari dinding gereja dan biara.	Gothik	
	Pada zaman renaissance, seni patung juga turut dihidupkan kembali. Salah satu tokoh penting dalam masa ini adalah Donatello, dengan karya patung perunggunya, <i>David</i> (jangan rancu	Renaissance	

BENUA	SEJARAH	PERIODE	CIRI
	dengan David-nya Michelangelo). Ini merupakan karya patung awal zaman Renaissance.		
	Auguste Rodin merupakan salah satu pematung Eropa terkenal dari awal abad 20. Ia seringkali disebut sebagai seniman patung Impresionis. Gaya seni patung modern klasik kemudian diadopsi oleh Nazi Jerman dan Uni Soviet. Sementara di kawasan Eropa lain, gaya ini berubah menjadi bersifat dekoratif/art deco (Paul Manship, Carl Milles), stilisasi abstrak (Henry Moore, Alberto Giacometti) atau lebih ekspresif.	Modern	Seni patung modern klasik kurang berminat pada naturalisme, detail anatomi atau kostum dan lebih tertarik pada stilisasi bentuk, demikian juga pada irama volume dan ruang. Gerakan modernis dalam karya seni patung menghasilkan karya Kubisme, Futurisme, Minimalisme, Instalasi dan Pop art.
	Patung bisa menjadi semacam 'seni pertunjukan'	Kontemporer	

2. **Seni grafis** adalah cabang seni rupa yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak, biasanya di atas kertas. Kecuali pada teknik Monotype, prosesnya mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak, ini yang disebut dengan proses cetak. Tiap salinan karya dikenal sebagai 'impression'. Lukisan atau drawing, di sisi lain, menciptakan karya seni orisinal yang unik. Cetakan diciptakan dari permukaan sebuah bahan, secara teknis disebut dengan matrix. Matrix

yang umum digunakan adalah: plat logam, biasanya tembaga atau seng untuk engraving atau etsa; batu digunakan untuk litografi; papan kayu untuk *woodcut*/cukil kayu. Masih banyak lagi bahan lain yang digunakan dalam karya seni ini. Tiap-tiap hasil cetakan biasanya dianggap sebagai karya seni orisinal, bukan sebuah salinan. Karya-karya yang dicetak dari sebuah plat menciptakan sebuah edisi, di masa seni rupa modern masing-masing karya ditandatangani dan diberi nomor untuk menandai bahwa karya tersebut adalah edisi terbatas.



Gambar 2.5. *Gunung Fuji*, dari Tiga puluh Enam Pemandangan Gunung Fuji, cukilan kayu berwarna karya Katsushika Hokusai (sumber: www.wikipedia.org, 2009)

- **Media**

Seniman grafis berkarya menggunakan berbagai macam media dari yang tradisional sampai kontemporer, termasuk tinta ber-basis air, cat air, tinta ber-basis minyak, pastel minyak, dan pigmen padat yang larut dalam air seperti crayon Caran D'Ache. Karya seni grafis diciptakan di atas permukaan yang disebut dengan plat. Teknik dengan menggunakan metode digital menjadi semakin populer saat ini. Permukaan atau matrix yang dipakai dalam menciptakan karya grafis meliputi papan kayu, plat logam, lembaran kaca akrilik, lembaran linoleum atau batu litografi. Teknik lain yang disebut dengan serigrافي

atau cetak saring (*screen-printing*) menggunakan lembaran kain berpori yang direntangkan pada sebuah kerangka, disebut dengan *screen*. Cetakan kecil bahkan bisa dibuat dengan menggunakan permukaan kentang atau ketela.

- **Warna**

Pembuat karya grafis memberi warna pada cetakan mereka dengan banyak cara. Seringkali pewarnaannya -- dalam etsa, cetak saring, cukil kayu serta linocut -- diterapkan dengan menggunakan plat, papan atau screen yang terpisah atau dengan menggunakan pendekatan reduksionis. Dalam teknik pewarnaan multi-plat, terdapat sejumlah plat, screen atau papan, yang masing-masing menghasilkan warna yang berbeda. Tiap plat, screen atau papan yang terpisah akan diberi tinta dengan warna berbeda kemudian diterapkan pada tahap tertentu untuk menghasilkan keseluruhan gambar. Rata-rata digunakan 3 sampai 4 plat, tapi adakalanya seorang seniman grafis menggunakan sampai dengan tujuh plat. Tiap penerapan warna akan berinteraksi dengan warna lain yang telah diterapkan pada kertas, jadi sebelumnya perlu dipikirkan pemisahan warna. Biasanya warna yang paling terang diterapkan lebih dulu kemudian ke warna yang lebih gelap.

Pendekatan reduksionis untuk menghasilkan warna dimulai dengan papan kayu atau lino yang kosong atau dengan goresan sederhana. Kemudian seniman mencukilnya lebih lanjut, memberi warna lain dan mencetaknya lagi. Bagian lino atau kayu yang dicukil akan mengekspos (tidak menimpa) warna yang telah tercetak sebelumnya.

Pada teknik grafis seperti *chine-collé* atau *monotype*, pegrafis kadang-kadang hanya mengecat warna seperti pelukis kemudian dicetak.

Konsep warna subtraktif yang juga digunakan dalam cetak offset atau cetak digital, di dalam *software vektorial* atau *bitmap* ditampilkan dalam CMYK atau ruang warna lain.

- **Teknik**

Teknik seni grafis dapat dibagi dalam kategori dasar sebagai berikut:

- a. *Cetak relief*, di mana tinta berada pada permukaan asli dari matrix. teknik relief meliputi: cukil kayu, engraving kayu, cukil linoleum/linocut, dan cukil logam/metalcut.
- b. *Intaglio*, tinta berada di bawah permukaan matrix. Teknik ini meliputi: engraving, etsa, mezzotint, aquatint, chine-collé dan drypoint;
- c. *Planografi* di mana matrix permukaannya tetap, hanya mendapat perlakuan khusus pada bagian tertentu untuk menciptakan image/gambar. teknik ini meliputi: litografi, monotype dan teknik digital
- d. *Stensil*, termasuk cetak saring dan *pochoir*.

Teknik lain dalam seni grafis yang tidak termasuk dalam kelompok ini adalah 'kolografi' (teknik cetak menggunakan kolase), proses digital termasuk *giclée*, medium fotografi serta kombinasi proses digital dan konvensional.

Kebanyakan dari teknik di atas bisa juga dikombinasikan, khususnya yang berada dalam kategori sama. Misalnya, karya cetak Rembrandt biasanya secara mudah disebut dengan "etsa", tapi seringkali dipakai juga teknik engraving dan drypoint, dan bahkan kadang-kadang tidak ada etsa-nya sama sekali.

- ❖ **Cukil Kayu**

Cukil kayu, adalah salah satu teknik cetak relief, merupakan teknik seni grafis paling awal, dan merupakan satu-satunya yang dipakai secara tradisional di Asia Timur. Kemungkinan pertama kali dikembangkan sebagai alat untuk menciptakan pola cetak pada kain, dan pada abad ke-5 dipakai di Tiongkok untuk mencetak teks dan gambar pada kertas. Teknik cukil kayu di atas kertas dikembangkan sekitar tahun 1400 di

Eropa, dan beberapa waktu kemudian di Jepang. Di dua tempat ini, teknik cukil kayu banyak digunakan untuk proses membuat gambar tanpa teks.

Seniman membuat skets terlebih dulu pada sebidang papan kayu, atau di kertas yang kemudian ditransfer ke papan kayu. Tradisionalnya, seniman kemudian menyerahkan rancangannya ke ahli cukil khusus, yang menggunakan peralatan tajam untuk mencukil bagian papan yang tidak akan terkena tinta. Bagian permukaan tinggi dari papan kemudian diberi tinta dengan menggunakan *roller*, lalu lembaran kertas, yang mungkin sedikit lembab, ditaruh di bawah papan. Kemudian papan digosok dengan *baren* (alat yang digunakan di Jepang) atau sendok, atau melalui alat press. Jika memakai beberapa warna, papan yang terpisah dipakai untuk tiap warna.

Seniman yang menggunakan teknik ini: Albrecht Dürer, Werner Drewes, Hiroshige, Hokusai.

❖ Engraving

Proses ini dikembangkan di Jerman sekitar tahun 1430 dari engraving (ukiran halus) yang digunakan oleh para tukang emas untuk mendekorasi karya mereka. Penggunaan alat yang disebut dengan burin merupakan ketrampilan yang rumit.

Pembuat engraving memakai alat dari logam yang diperkeras yang disebut dengan *burin* untuk mengukir desain ke permukaan logam, tradisionalnya memakai plat tembaga. Alat ukir tersebut memiliki bermacam-macam bentuk dan ukuran menghasilkan jenis garis yang berbeda-beda.

Seluruh permukaan plat diberi tinta, kemudian tinta dibersihkan dari permukaan, yang tertinggal hanya tinta yang berada di garis yang diukir. Kemudian plat ditaruh pada alat press bertekanan tinggi bersama dengan lembaran kertas (seringkali dibasahi untuk melunakkan). Kertas kemudian mengambil tinta

dari garis engraving (bagian yang diukir), menghasilkan karya cetak.



Gambar 2.6. "Melancholia I", engraving karya Albrecht Dürer, salah seorang seniman grafis. (sumber: www.wikipedia.org, 2009)

❖ Etsa



Gambar 2.7. "Tidurnya Pikiran menciptakan monster-monster" etsa dan aquatint karya Francisco Goya (sumber: www.wikipedia.org, 2009)

Etsa adalah bagian dari kelompok teknik intaglio bersama dengan *engraving*, *drypoint*, *mezzotint*, dan *aquatint*. Proses ini diyakini bahwa penemunya adalah Daniel Hopfer (sekitar 1470-

1536) dari Augsburg, Jerman, yang mendekorasi baju besinya dengan teknik ini. Etsa kemudian menjadi tandingan engraving sebagai medium seni grafis yang populer. Kelebihannya adalah, tidak seperti engraving yang memerlukan ketrampilan khusus dalam pertukangan logam, etsa relatif mudah dipelajari oleh seniman yang terbiasa menggambar.



*Gambar 2.8. Tiga Salib, etsa karya Rembrandt
(sumber: www.wikipedia.org, 2009)*

Hasil cetakan etsa umumnya bersifat linear dan seringkali memiliki detail dan kontur halus. Garis bervariasi dari halus sampai kasar. Teknik etsa berlawanan dengan teknik cukil kayu, pada etsa bagian permukaan tinggi bebas tinta, bagian permukaan rendah menahan tinta. Mula-mula selembar plat logam (biasanya tembaga, seng atau baja) ditutup dengan lapisan semacam lilin. Kemudian seniman menggores lapisan tersebut dengan jarum etsa yang runcing, sehingga bagian logamnya terbuka. Plat tersebut lalu dicelupkan dalam larutan asam atau larutan asam disapukan di atasnya. Asam akan mengikis bagian plat yang digores (bagian logam yang terbuka/tak terlapisi). Setelah itu, lapisan yang tersisa dibersihkan dari plat, dan proses pencetakan selanjutnya sama dengan proses pada engraving.

Seniman yang menggunakan teknik ini: Albrecht Dürer, Rembrandt, Francisco Goya, Whistler, Jim Dine, Otto Dix, James Ensor, Lucian Freud, Paul Klee, Einar Hakonarson, Edward Hopper, Horst Janssen, Käthe Kollwitz, Mauricio Lasansky, Brice Marden, Henri Matisse, Giorgio Morandi, Pablo Picasso, Peter Milton, Paula Rego, dan Cy Twombly.

❖ **Mezzotint**

Salah satu cara lain dalam teknik intaglio di mana plat logam terlebih dahulu dibuat kasar permukaannya secara merata; gambar dihasilkan dengan mengerok halus permukaan, menciptakan gambar yang dibuat dari gelap ke terang. Mungkin juga menciptakan gambar hanya dengan mengkasarkan bagian tertentu saja, bekerja dari warna terang ke gelap.

Mezzotint dikenal karena kualitas tone-nya yang kaya: pertama, karena permukaan yang dikasarkan secara merata menahan banyak tinta, menghasilkan warna cetak yang solid; kedua, karena proses penghalusan tekstur dengan menggunakan burin, atau alat lain menghasilkan gradasi halus untuk mengembangkan tone.

Metode mezzotint ditemukan oleh Ludwig von Siegen (1609-1680). Proses ini dipakai secara luas di Inggris mulai pertengahan abad delapanbelas, untuk mereproduksi foto dan lukisan.

❖ **Aquatint**

Adalah variasi dari etsa. Seperti etsa, aquatint menggunakan asam untuk membuat gambar cetakan pada plat logam. Pada teknik etsa digunakan jarum untuk menciptakan garis yang akan menjadi warna tinta pekat, aquatint menggunakan serbuk resin yang tahan asam untuk menciptakan efek tonal.

Kebanyakan karya-karya grafis Goya menggunakan teknik aquatint.

❖ **Drypoint**

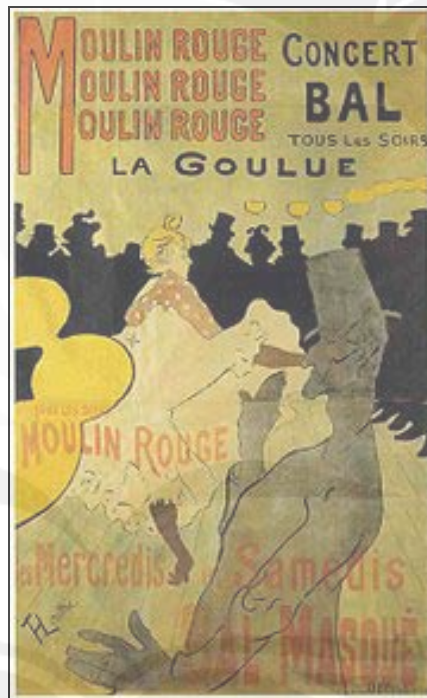
Merupakan variasi dari engraving, dikerjakan dengan alat runcing, bukan dengan alat burin berbentuk "v". Sementara garis pada engraving sangat halus dan bertepi tajam, goresan drypoint meninggalkan kesan kasar pada tepi garis. Kesan ini memberi ciri kualitas garis yang lunak, dan kadang-kadang berkesan kabur, pada drypoint. Karena tekanan alat press dengan cepat merusak kesan tersebut, drypoint hanya berguna untuk jumlah edisi yang sangat kecil; sekitar sepuluh sampai duapuluh karya. Untuk mengatasi ini, penggunaan electro-plating (pelapisan secara elektrik dengan bahan logam lain) telah dilakukan sejak abad sembilanbelas untuk mengeraskan permukaan plat.

Teknik ini ditemukan oleh seorang seniman Jerman selatan abad limabelas yang memiliki julukan Housebook Master, di mana semua karya-karyanya menggunakan drypoint. Di antara seniman *old master print* yang menggunakan teknik ini: Albrecht Dürer memproduksi 3 karya drypoint sebelum akhirnya berhenti menggunakannya; Rembrandt sering menggunakannya, tapi biasanya digabungkan etsa dan engraving.

❖ **Litografi**

Litografi adalah teknik yang ditemukan pada tahun 1798 oleh Alois Senefelder dan didasari pada sifat kimiawi minyak dan air yang tak bisa bercampur. Digunakan permukaan berpori, biasanya sejenis batu yang disebut limestone/batu kapur; gambar dibuat pada permukaan batu dengan medium berminyak. Kemudian dilakukan pengasaman, untuk mentransfer minyak ke batu, sehingga gambar 'terbakar' pada permukaan. Lalu dilapisi gum arab, bahan yang larut air, menutupi permukaan batu yang tidak tertutupi medium gambar (yang berbasis minyak). Batu lantas

dibasahi, air akan berada pada bagian permukaan yang tidak tertutup medium gambar berbasis minyak tadi; selanjutnya batu di-roll dengan tinta berbasis minyak ke seluruh permukaan; karena air menolak sifat minyak pada tinta maka tinta hanya menempel pada bagian gambar yang berminyak. Kemudian selembar kertas lembab diletakkan pada permukaan, image/gambar ditransfer ke kertas dengan menggunakan alat press. Teknik litografi dikenal dengan kemampuannya menangkap gradasi halus dan detail yang sangat kecil.



Gambar 2.9. *Ti La Goulue*, Poster litografi karya Toulouse-Lautrec.
(sumber: www.wikipedia.org, 2009)

Variasi dari teknik ini adalah adalah foto-litografi, di mana gambar ditangkap lewat proses fotografis pada plat logam; kemudian pencetakan dilakukan dengan cara yang sama.

Seniman yang menggunakan teknik ini: George Bellows, Pierre Bonnard, Honoré Daumier, M.C. Escher, Ellsworth Kelly, Willem de Kooning, Joan Miró, Edvard Munch, Emil Nolde, Pablo Picasso, Odilon Redon, Henri de Toulouse-Lautrec and Stow Wengenroth

❖ Cetak Saring

Cetak saring dikenal juga dengan sablon atau serigrafie menciptakan warna padat dengan menggunakan teknik stensil. Mula-mula seniman menggambar berkas pada selembar kertas atau plastik (kadang-kadang dipakai juga film.) Gambar kemudian dilubangi untuk menciptakan stensil. (Bagian yang berlubang adalah bagian yang akan diwarnai.) Sebuah *screen* dibuat dari selembar kain (asalnya dulu menggunakan sutra) yang direntangkan pada rangka kayu. Selanjutnya stensil ditempelkan pada screen. Kemudian screen diletakkan di atas kertas kering atau kain. Tinta dituangkan di sisi dalam screen. Sebuah rakel dari karet digunakan untuk meratakan tinta melintasi screen, di atas stensil, dan menuju ke kertas atau kain. Screen diangkat ketika gambar sudah ditransfer ke kertas/kain. Tiap warna memerlukan stensil yang terpisah. Screen bisa dipakai lagi setelah dibersihkan.

Seniman yang menggunakan teknik ini: Josef Albers, Chuck Close, Ralston Crawford, Robert Indiana, Roy Lichtenstein, Julian Opie, Robert Rauschenberg, Bridget Riley, Edward Ruscha, dan Andy Warhol.

❖ Cetak Digital

Cetak digital merujuk pada *image/citra* yang diciptakan dengan komputer menggunakan gambar, teknik cetak lain, foto, *light pen* serta *tablet*, dan sebagainya. Citra tersebut bisa dicetak pada bahan yang bervariasi termasuk pada kertas, kain atau kanvas plastik. Reproduksi warna yang akurat merupakan kunci yang membedakan antara digital print berkualitas tinggi dengan yang berkualitas rendah. Warna metalik (emas, perak) sulit untuk direproduksi secara akurat karena akan memantul-balikkan sinar pada scanner digital. Cetak digital berkualitas tinggi biasanya direproduksi dengan menggunakan file data ber-resolusi sangat tinggi dengan printer berpresisi tinggi.

Cetak digital bisa dicetak pada kertas printer desktop standar dan kemudian ditransfer ke *art paper* tradisional (misalnya, Velin Arch atau Stonehenge 200gsm). Salah satu cara mentransfer berkas adalah dengan meletakkan hasil cetakan menghadap permukaan, *art paper* kemudian diolesi dengan *Wintergreen oil* di belakang cetakan, kemudian dipress.

Sosiolog Jean Baudrillard memiliki pengaruh besar dalam seni grafis digital lewat teori yang diuraikannya dalam *Simulacra and Simulation*.

Tabel 2.2. Macam, sejarah, dan teknik seni grafis
(Sumber: hasil olahan penulis dari www.wikipedia.org, 2010)

No.	MACAM SENI GRAFIS DAN SEJARAHNYA	TEKNIK
a.	<p>Cukil Kayu</p> <p>Salah satu teknik cetak relief. Merupakan teknik seni grafis paling awal. Merupakan satu-satunya yang dipakai secara tradisional di Asia Timur. Dikembangkan sebagai alat untuk menciptakan pola cetak pada kain. Pada abad ke-5 dipakai di Tiongkok untuk mencetak teks dan gambar pada kertas. Teknik cukil kayu di atas kertas dikembangkan sekitar tahun 1400 di Eropa, dan beberapa waktu kemudian di Jepang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ membuat skets pada papan kayu, atau di kertas yang kemudian ditransfer ke papan kayu. ▪ mencukil bagian papan yang tidak akan terkena tinta. bagian permukaan tinggi dari papan kemudian diberi tinta dengan menggunakan <i>roller</i>, lalu lembaran kertas, yang mungkin sedikit lembab, ditaruh di bawah papan. ▪ papan digosok dengan <i>baren</i> (alat yang digunakan di Jepang) atau sendok, atau melalui alat press
b.	<p>Engraving</p> <p>Dikembangkan di Jerman sekitar tahun 1430 dari engraving (ukiran halus) yang digunakan oleh para tukang emas untuk mendekorasi karya mereka. Pembuat engraving memakai alat dari logam yang diperkeras yang</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seluruh permukaan plat diberi tinta ▪ kemudian tinta dibersihkan dari permukaan, yang tertinggal hanya tinta yang berada di garis yang diukir. ▪ Kemudian plat ditaruh pada alat press bertekanan tinggi bersama

No.	MACAM SENI GRAFIS DAN SEJARAHNYA	TEKNIK
	<p>disebut dengan <i>burin</i> untuk mengukir desain ke permukaan logam, tradisionalnya memakai plat tembaga. Alat ukir tersebut memiliki bermacam-macam bentuk dan ukuran menghasilkan jenis garis yang berbeda-beda.</p>	<p>dengan lembaran kertas (seringkali dibasahi untuk melunakkan).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ambil tinta dengan kertas dari garis engraving (bagian yang diukir), menghasilkan karya cetak.
c.	<p>Etsa</p> <p>Penemu: Daniel Hopper (sekitar 1470-1536) dari Augsburg, Jerman.</p> <p>Etsa kemudian menjadi tandingan engraving sebagai medium seni grafis yang populer. Etsa relatif mudah dipelajari oleh seniman yang terbiasa menggambar.</p> <p>Hasil cetakan etsa umumnya bersifat linear dan seringkali memiliki detail dan kontur halus. Garis bervariasi dari halus sampai kasar.</p> <p>Teknik etsa berlawanan dengan teknik cukil kayu, pada etsa bagian permukaan tinggi bebas tinta, bagian permukaan rendah menahan tinta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ selembar plat logam (biasanya tembaga, seng atau baja) ditutup dengan lapisan semacam lilin ▪ lapisan tersebut digores dengan jarum etsa yang runcing, sehingga bagian logamnya terbuka. ▪ Plat tersebut lalu dicelupkan dalam larutan asam atau cukup disapukan. Asam akan mengikis bagian plat yang digores. ▪ Setelah itu, lapisan yang tersisa dibersihkan dari plat, dan proses pencetakan selanjutnya sama dengan proses pada engraving.
d.	<p>Mezzotint</p> <p>Ditemukan oleh Ludwig von Siegen (1609-1680). Proses ini dipakai secara luas di Inggris mulai pertengahan abad delapanbelas, untuk mereproduksi foto dan lukisan.</p>	<p>Plat logam terlebih dahulu dibuat kasar permukaannya secara merata, gambar dihasilkan dengan mengerok halus permukaan, menciptakan gambar yang dibuat dari gelap ke terang. Mungkin juga menciptakan gambar hanya dengan mengkasarkan bagian tertentu saja, bekerja dari warna terang ke gelap.</p>
e.	<p>Aquatint</p> <p>Adalah variasi dari etsa.</p>	<p>Sama seperti etsa. Hanya pada teknik etsa digunakan jarum untuk menciptakan garis yang akan</p>

No.	MACAM SENI GRAFIS DAN SEJARAHNYA	TEKNIK
		menjadi warna tinta pekat, aquatint menggunakan serbuk resin yang tahan asam untuk menciptakan efek tonal.
f.	<p>Drypoint</p> <p>Merupakan variasi dari engraving, dikerjakan dengan alat runcing, bukan dengan alat burin berbentuk "v".</p> <p>Teknik ini ditemukan oleh seorang seniman Jerman selatan abad limabelas yang memiliki julukan Housebook Master.</p>	<p>Drypoint hanya berguna untuk jumlah edisi yang sangat kecil; sekitar sepuluh sampai duapuluh karya. Untuk mengatasi ini, penggunaan electro-plating (pelapisan secara elektrik dengan bahan logam lain) telah dilakukan sejak abad sembilanbelas untuk mengeraskan permukaan plat.</p>
g.	<p>Litografi</p> <p>Ditemukan pada tahun 1798 oleh Alois Senefelder.</p> <p>Didasari pada sifat kimiawi minyak dan air yang tak bisa bercampur.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gambar dibuat pada permukaan batu kapur dengan medium berminyak. ▪ Kemudian lakukan pengasaman. ▪ Lalu dilapisi gum arab, menutupi permukaan batu yang tidak tertutupi medium gambar. ▪ Batu dibasahi, air akan berada pada bagian permukaan yang tidak tertutup medium gambar berbasis minyak tadi; selanjutnya batu di-roll dengan tinta berbasis minyak ke seluruh permukaan. ▪ Letakkan selembar kertas lembab pada permukaan, image/gambar ditransfer ke kertas dengan menggunakan alat press.
h.	<p>Cetak Saring (Sablon)</p> <p>Dikenal juga dengan sablon atau serigrafis menciptakan warna padat dengan menggunakan teknik stensil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggambar berkas pada selembar kertas atau plastik. ▪ Gambar kemudian dilubangi untuk menciptakan stensil. (Bagian yang berlubang adalah bagian yang akan diwarnai.) ▪ Sebuah <i>screen</i> dibuat dari selembar kain yang direntangkan pada rangka kayu.

No.	MACAM SENI GRAFIS DAN SEJARAHNYA	TEKNIK
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Stensil ditempelkan pada screen. ▪ Kemudian screen diletakkan di atas kertas kering atau kain. ▪ Tuang tinta di sisi dalam screen. ▪ Sebuah rakel dari karet digunakan untuk meratakan tinta melintasi screen, di atas stensil, dan menuju ke kertas atau kain. ▪ Screen diangkat ketika gambar sudah ditransfer ke kertas/kain. Tiap warna memerlukan stensil yang terpisah.
i.	<p>Cetak Digital</p> <p>Cetak digital merujuk pada <i>image/citra</i> yang diciptakan dengan komputer menggunakan gambar, teknik cetak lain, foto, <i>light pen</i> serta <i>tablet</i>, dan sebagainya. Citra tersebut bisa dicetak pada bahan yang bervariasi termasuk pada kertas, kain atau kanvas plastik.</p>	<p>Cetak digital bisa dicetak pada kertas printer desktop standar dan kemudian ditransfer ke <i>art paper</i> tradisional.</p> <p>Salah satu cara mentransfer berkas adalah dengan meletakkan hasil cetakan menghadap permukaan, <i>art paper</i> kemudian diolesi dengan <i>Wintergreen oil</i> di belakang cetakan, kemudian dipress.</p>

- c. **Seni instalasi** (installation = pemasangan) adalah seni yang memasang, menyatukan, dan mengkonstruksi sejumlah benda yang dianggap bisa merujuk pada suatu konteks kesadaran makna tertentu. Biasanya makna dalam persoalan-persoalan sosial-politik dan hal lain yang bersifat kontemporer diangkat dalam konsep seni instalasi ini.

Seni instalasi dalam konteks visual merupakan perupa-an yang menyajikan visual tiga dimensional yang memperhitungkan elemen-elemen ruang, waktu, suara, cahaya, gerak dan interaksi spektator (pengunjung pameran) sebagai konsepsi akhir dari olah rupa (*sumber: Wikipedia, ensiklopedia bebas, 2009*).

Seni ini termasuk dalam seni kontemporer dan pada masa sekarang ini telah banyak seniman yang menggeluti cabang seni instalasi.



Gambar 2.10. Seni instalasi Pitstop Fet Kreo karya Eddy Prabandono dari velg dan ban asli mobil Ferrari. (sumber: www.wikipedia.org, 2009)

Hal penting lain yang cukup signifikan dalam Karya Seni Rupa Instalasi adalah dimana proses berkarya merupakan kesatuan unit penilaian yang turut menentukan ukuran dan nilai seni. Unsur “peristiwa” atau tepatnya proses kejadian suatu peristiwa telah dianggap sebagai representasi sehingga di sini secara otomatis akan terjadi kontak antara objek dan penonton. Secara kebetulan Seni Rupa Instalasi masih merupakan sebuah seni yang mengalami banyak perkembangan, mulai dari ekspresi yang dilahirkan hingga pada tingkat praktisnya. Seperti penggunaan efek teknologi multimedia, gerakan-gerakan (kinetik), mesin, lampu (laser), musik (bunyi), tari (gerak) dan video sampai pada respon terhadap alam yang dibentuk dalam efek sebuah perakitan atau penginstalan. (sumber : www.mainsmains.blogspot.com, 2010).

Berikut jenis karya seni rupa instalasi beserta perkembangannya:

a. Site specific Art (Site Work)

Dalam tulisan Agung Hujatmikajenong yang dimuat dalam harian Kompas (*Minggu, 25 Juli 2004*) menyebutkan bahwa “Site specific Art (Site Work) adalah seni rupa instalasi yang di tampilkan secara khusus melalui pemanfaatan dan penggunaan suatu tempat atau ruang dengan berbagai karakter yang spesifik”. Karya Seni Rupa Instalasi ini berkembang di Amerika sekitar tahun 1977 dengan tokohnya Richard Serra.

b. Video Installation

Video Installation adalah Seni Rupa Instalasi yang memanfaatkan televisi yang disusun menjadi sebuah patung dengan monitor yang banyak dengan berbagai bahasa tayang televisi yang spontan, tak ada sambungannya, menghibur. Dalam buku *Style, School and Movements* disebutkan bahwa Seni Rupa Instalasi semacam ini muncul pada tahun 1965 disaat negara Amerika dilanda “kegilaan” terhadap televisi. Dengan tokohnya seorang seniman dan musisi kebangsaan Korea yang lahir di Amerika yaitu Nam June Paik. (*Dempsey, 2000 : 257*)

c. Indigenouse Art

Indigenouse Art adalah Seni Rupa Instalasi yang mempergunakan potensi lingkungan alam semesta yang tumbuh disuatu tempat, baik dalam keadaan yang alamiah maupun berupa material mentah yang dapat diproses menjadi karya seni. Menurut Moelyono karya Seni Rupa jenis ini berkembang pertama kali di Asia khususnya di Filipina, yang melahirkan seniman seperti Junyee, dan Hermisanto. (*2001 : 55-56*)

Berikut medium seni rupa instalasi yang sedang berkembang baik di barat maupun timur, antara lain:

- **Assemblage**, yaitu sebuah gambar tiga-dimensi yang dibuat dari berbagai material, terutama yang digunakan sehari-hari.
- **Conceptual Art**, muncul pada tahun 1960-an. Keutamaannya terletak pada ide mendasar dari sebuah karya. Hal ini sering diwujudkan semata-mata lewat bahasa (misalnya teks atau catatan). Eksekusi karya dilihat sebagai hal sekunder, bahkan kadang-kadang kurang berarti. (*Lihat definisi mengenai seni konseptual oleh Sol Le Witt: "In conceptual art the idea or concept is the most important aspect of the work. When an artist uses a conceptual form of art, it means that all of the planning and decisions are made beforehand and the execution is a perfunctory affair. The idea becomes a machine that makes the art."*)
- **Minimalis Art**, yaitu sebuah tren seni 1960-an yang membawa lukisan atau patung kembali pada bentuk-bentuk dasar geometrik

dan menempatkannya dalam sebuah relasi yang kuat dengan ruang dan pengamat.

- **Internet Art**, yaitu sebuah bentuk seni yang menggunakan media digital seperti komputer dan internet.
- **Environmental Art**, yaitu ruang interior maupun eksterior yang secara keseluruhan dipadukan oleh seniman yang pada akhirnya menyatukan pengamat seni dalam sebuah pengalaman estetik.
- **Sound Art**,
- **Land Art**, dan
- **Earth Art**.

2.1.3. ALIRAN SENI RUPA

Seni rupa mempunyai banyak macam (cabang). Dalam kaitannya dengan masa / waktu, seni rupa itu sendiri dapat dibagi menjadi 3 macam seni, yaitu seni modern, seni tradisional, dan seni kontemporer. Kategori ini merupakan kategori pokok yang meliputi seluruh macam seni rupa. Sedangkan menurut wujudnya, seni rupa menampung diantaranya adalah seni patung, seni grafis (termasuk di dalamnya adalah lukisan dan masih ada beberapa macam lainnya), dan seni instalasi.

Klasifikasi seni rupa yang dikategorikan menurut masa merupakan klasifikasi pokok dalam setiap cabang seni rupa, pembagian tersebut adalah:

a. Seni Modern

Seni modern juga dikenal dengan istilah *avant-garde* merupakan istilah dimana aturan-aturan dalam seni tradisional dikesampingkan dalam rangka mengembangkan ide-ide baru dan semangat percobaan. Seni modern dapat dirujuk terhadap karya-karya yang tercipta kira-kira dari tahun 1860 sampai 1970 walaupun beberapa ahli tidak setuju. Seni modern mengedepankan ide-ide dan cara berpikir baru terhadap bermacam-macam hal. Seni modern yang karyanya muncul lebih baru disebut seni kontemporer. Kontribusi terpenting dari bentuk seni abad ke-20 adalah ditemukannya abstraksi yaitu seni yang tidak meniru

benda-benda, teknik-teknik material artistik dan bahkan ruang lingkup dan definisi dari seni itu sendiri.

Ciri Khusus :

- Cenderung terdapat abstraksi
- Bahan-bahan pembuatan beragam, tidak terikat hanya pada minyak kanvas.
- Merupakan sarana ekspresi diri senimannya
- Tidak mengatasnamakan institusi politik ataupun religius, walaupun ada tapi sedikit
- Selalu mengutamakan orisinalitas
- Terdapat hubungan dengan teknologi modern



Gambar 2.11. *Three Musicians (1921)* Karya Pablo Picasso
(sumber: www.wikipedia.org, 2009)



Gambar 2.12. *Nude Descending a Staircase No.2 (1912)* Karya Marcel Duch
(sumber: www.wikipedia.org, 2009)

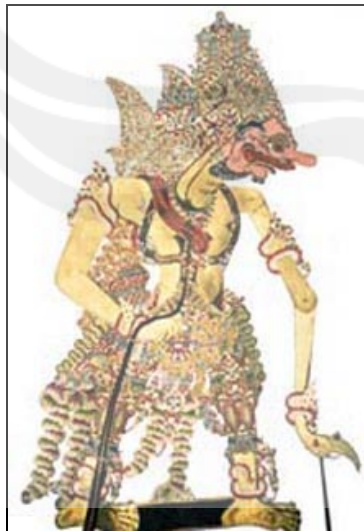
b. Seni Tradisional

Seni tradisional, dapat disebut dengan seni rakyat merupakan bentuk seni yang diproduksi oleh suatu kebudayaan tertentu oleh rakyat jelata, pekerja atau orang lain. Seni tradisional dibuat utamanya untuk kegunaan, lebih dari estetika. Seni tradisional biasanya hanya mengacu pada suatu kebudayaan tertentu dan berbeda antara satu dengan yang lain, walaupun terkadang bisa sama karena pengaruh kebudayaan. Keragaman lokasi geografis dan keragaman jenis seni tradisional tidak memungkinkan untuk mendeskripsikannya secara keseluruhan.

Seni tradisional kian menghilang dikarenakan modernisasi, industrialisasi ataupun pengaruh luar. Hal tersebut dianggap sebagai fenomena bagi kalangan tertentu.

Ciri khusus

- Bersifat distinktif, antara kebudayaan satu dengan yang lain berbeda
- Mengutamakan kegunaan, lebih dari estetika
- Dianggap naif karena tidak mengindahkan kaidah seni
- Bersifat impulsif, hanya spontanitas saja
- Tidak terpengaruh aliran dalam akademisi dan ruang lingkup seni murni



Gambar 2.13. Wayang Kulit
(sumber: www.wikipedia.org, 2009)



Gambar 2.14. Batik
(sumber: www.wikipedia.org, 2009)

c. Seni Kontemporer

Seni kontemporer atau seni masa kini merupakan suatu istilah yang digunakan untuk mengelompokkan gaya-gaya seni rupa yang sezaman dengan pengamat atau yang menjadi kecenderungan populer dan dipilih oleh para seniman dalam rentang waktu 50 tahun terakhir. Istilah tersebut juga dapat merujuk kepada karya-karya seni rupa yang tercipta pada zaman sekarang

Secara garis besar, seni kontemporer dapat dibagi 2 yaitu *pop art* dan *optic art*.

- Pop art

Popular art diaplikasikan dalam berbagai hal diantaranya kaleng minuman, bungkus makanan, poster film, komik, mainan, barang-barang industri, dll.

- Optic art

Optic art menekankan pada permainan ilusi optic dari mata si pengamat, optic art berkembang pada paruh kedua abad ke-20



Gambar 2.15. *Emo Obama* (gambar Obama yang diedit menjadi bergaya 'emo', yakni salah satu style rambut berponi dengan bentuk seperti di atas)
(sumber: www.wikipedia.org, 2009)

2.1.4. SENI RUPA KONTEMPORER

Seni Kontemporer adalah salah satu cabang seni yang terpengaruh dampak modernisasi. Kontemporer itu artinya kekinian, modern atau lebih

tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini; jadi seni kontemporer adalah seni yang tidak terikat oleh aturan-aturan zaman dulu dan berkembang sesuai zaman sekarang. Lukisan kontemporer adalah karya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui. Misalnya lukisan yang tidak lagi terikat pada *Renaissance*. Begitu pula dengan tarian, lebih kreatif dan modern.

Kata “kontemporer” yang berasal dari kata “co” (bersama) dan “tempo” (waktu). Sehingga menegaskan bahwa seni kontemporer adalah karya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui. Atau pendapat yang mengatakan bahwa “seni rupa kontemporer adalah seni yang melawan tradisi modernisme Barat”. Ini sebagai pengembangan dari wacana pascamodern (*postmodern art*) dan pascakolonialisme yang berusaha membangkitkan wacana pemunculan *indigenous art* (seni pribumi). Atau khasanah seni lokal yang menjadi tempat tinggal (negara) para seniman.

Secara awam seni kontemporer bisa diartikan sebagai berikut:

1. Tiadanya sekat antara berbagai disiplin seni, alias meleburnya batas-batas antara seni lukis, patung, grafis, kriya, teater, tari, musik, anarki, omong kosong, hingga aksi politik.
2. Punya gairah dan nafsu "moralistik" yang berkaitan dengan matra sosial dan politik sebagai tesis.
3. Seni yang cenderung diminati media massa untuk dijadikan komoditas pewacanaan, sebagai aktualitas berita yang fashionable.

Berikut ini adalah karakteristik dari seni rupa kontemporer, yaitu :

1. Adanya *pluralism* dalam estetika, dalam prakteknya seniman mendapatkan kebebasan untuk berorientasi pada masa depan, masa lalu ataupun sekarang.
2. Berorientasi karya bebas, tidak menghiraukan batasan-batasan kaku seni rupa yang dianggap baku.
3. Penggunaan media atau bahan apapun dalam berkarya seni
4. Berani menyentuh situasi sosial, politik dan ekonomi masyarakat yang sedang, pernah ataupun mungkin akan terjadi.

Perkembangan Seni Rupa Kontemporer di Indonesia

Dalam seni rupa Indonesia, istilah kontemporer muncul awal 70-an, ketika G. Sidharta menggunakan istilah kontemporer untuk menamai pameran seni patung pada waktu itu. Suwarno Wisetetro, seorang pengamat seni rupa, berpendapat bahwa seni rupa kontemporer pada konsep dasar adalah upaya pembebasan dari kontrak-kontrak penilaian yang sudah baku atau mungkin dianggap usang. Pendapat lain dari Yustiono, staf pengajar FSRD ITB, melihat bahwa seni rupa kontemporer di Indonesia tidak lepas dari pecahnya isu postmodernisme (akhir 1993 dan awal 1994), dimana sepanjang tahun 1993 menyulut perdebatan dan perbincangan luas baik di seminar-seminar maupun di media massa pada waktu itu.

Sedangkan kaitan seni kontemporer dan (seni) postmodern, menurut pandangan Yasraf Amior Pilliang, pemerhati seni, pengertian seni kontemporer adalah seni yang dibuat masa kini, jadi berkaitan dengan waktu, dengan catatan khusus bahwa seni postmodern adalah seni yang mengumpulkan idiom-idiom baru. Lebih jelasnya dikatakan bahwa tidak semua seni masa kini (kontemporer) itu bisa dikategorikan sebagai seni postmodern, seni postmodern sendiri di satu sisi memberi pengertian, memungut masa lalu tetapi di sisi lain juga melompat kedepan/bersifat futuris. (sumber : www.sujud.tripod.com; A.Sujud Darnanto Personal Website, 2010)

2.2. TINJAUAN UMUM GALERI SENI RUPA

2.2.1 . DEFINISI GALERI SENI

Arti galeri menurut bahasa :

- Galeri adalah ruangan/gedung tempat untuk memamerkan benda-benda/karya seni (sumber: *Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2003*).
- Galeri adalah sebuah ruang kosong yang digunakan untuk pameran kesenian (sumber: <http://www.wikipedia.com//2009>).
- Galeri adalah sebuah ruang yang digunakan untuk menyajikan hasil karya seni, sebuah area memajang aktifitas publik, area publik yang

kadangkala digunakan untuk keperluan khusus (*sumber: Dictionary of Architecture and Construction*).

Arti seni menurut bahasa:

- Seni adalah aktifitas manusia yang terdiri atas; bahwa satu orang secara sadar, dengan perantara tanda-tanda lahiriah tertentu, menyampaikan kepada orang lain perasaan-perasaan yang telah dihayatinya, dan bahwa orang lain ditulari oleh perasaan-perasaan ini dan juga mempunyai pengalaman yang sama (*sumber: Leo Tolstoi dimuat dalam Problems in Aesthetics : An Introductory Book of Readings, 1964*).
- Seni adalah suatu pengungkapan tentang perasaan manusia (*sumber: John Hospers dimuat dalam The Encyclopedia of Philosophy, 1967*).

Galeri seni rupa di Yogyakarta adalah ruang atau gedung yang mewadahi kegiatan transferisasi perasaan dari seniman kepada pengunjung melalui karya-karya seniman tersebut dan berlokasi di Daerah Istimewa Yogyakarta.

2.2.2. TINJAUAN GALERI DAN MUSEUM SENI RUPA

a. Rumah Seni Cemeti (*Cemeti Art House*)

Rumah Seni Cemeti sejak 1988 hingga saat penulisan paper ini aktif mempromosikan dan mendorong pertumbuhan gagasan dan produksi karya dari seniman-seniman kontemporer baik dari Indonesia maupun mancanegara. Setiap tahun banyak proyek pameran, baik tunggal maupun kelompok, diselenggarakan bersama dengan performans, proyek komunitas dan *site-specific* yang kemudian didukung dengan diskusi, presentasi serta perbincangan antara seniman. Bekerja sama dengan lembaga-lembaga seni budaya lainnya, Rumah Seni Cemeti juga menyelenggarakan proyek pameran nasional di Indonesia maupun internasional di berbagai Mancanegara.

Bangunan Rumah Seni Cemeti didesain oleh arsitek Eko Agus Prawoto. Lokal-global, tradisional-modern, seni-bukan seni, individual-kolektif, industri-kerajinan, konvensional-inovatif adalah paradoks yang tercermin pada konstruksi arsitekturalnya. Rumah Seni Cemeti ini adalah satu-satunya galeri seni di Yogyakarta yang memperoleh penghargaan dari Ikatan Arsitek Indonesia (IAI)



Gambar 2.16. Interior Rumah Seni Cemeti
(sumber: www.cemetiarthouse.com, 2009)

b. Musée du Louvre, Paris

Musée du Louvre berlokasi di pusat kota Paris, museum ini mulai terisi dengan benda-benda seni sejak tahun 1793, dan diperluas pada tahun 1983 hingga 2000. Museum ini berisi benda-benda seni rupa, antara lain lukisan, patung, dan terdapat auditorium tempat memutar film tentang sejarah kesenian.

Museum ini terkenal karena menyimpan lukisan-lukisan jaman Renaissance (salah satunya lukisan Monalisa karya Leonardo da Vinci). Museum kesenian ini memiliki komitmen “*open to everyone*”, museum ini sangat menghargai semua pengunjung termasuk para *difabel*, hingga pada tahun 2002 museum ini mendapat penghargaan "*Tourisme et Handicap*".



Gambar 2.17. Museum Seni Louvre
(sumber: www.wikipedia.org, 2009)

c. Museum of Modern Art, New York

Museum of Modern Art (MoMA) adalah sebuah museum seni yang terletak di Midtown Manhattan, New York City, Amerika Serikat. Dianggap sebagai salah satu museum seni modern paling terkemuka dan berpengaruh di dunia, koleksinya menampilkan tinjauan seni modern dan kontemporer yang tak tertandingi di dunia, termasuk karya arsitektur dan desain, lukisan, pahatan, fotografi, *screen print*, ilustrasi, film, dan media elektronik. Perpustakaanannya memiliki lebih dari 300.000 buku dan majalah mengenai sejarah seni modern dan kontemporer, serta berkas individual tentang lebih dari 70.000 seniman.



Gambar 2.18. MoMA New York
(sumber: e-architect.co.uk, 2010)

Ide untuk mendirikan Museum of Modern Art dicetuskan pada 1928 terutama oleh Abby Aldrich Rockefeller (istri John D. Rockefeller Jr.) dan dua temannya, Lillie P. Bliss dan Mrs Cornelius J. Sullivan. Mereka membuka museum tersebut pada 7 November 1929. Abby mengundang A. Conger Goodyear, mantan presiden Albright Art Gallery di Buffalo, New York, untuk menjadi presiden museum yang baru itu.

Goodyear mengajak Paul J. Sachs dan Frank Crowninshield untuk bergabung dengannya. Sachs adalah kurator Fogg Art Museum di Harvard University, dan ia mengajak Alfred H. Barr Jr. Pada mulanya museum ini bertempat di lantai 12 Heckscher Building. Ketika anak Abby, Nelson Rockefeller, diangkat menjadi presiden pada 1939, ia memindahkan museum ke 53rd Street.

Pada 1937, MoMA pindah ke Time & Life Building di Rockefeller Center. Kemudian pada 10 Mei 1939 pindah lagi ke lokasi sekarang yang dirancang arsitek Philip C. Johnson dan Edward Durell Stone dan dibuka oleh presiden Franklin Roosevelt.



Gambar 2.19. Interior MoMA New York
(sumber: shamash.typepad.com, 2010)

2.2.3. PENDEKATAN PERUANGAN GALERI SENI RUPA

a. Fleksibilitas Ruang Pamer (sumber: www.arsiteka.com, 2010)

Fleksibilitas penggunaan ruang adalah suatu sifat kemungkinan dapat digunakannya sebuah ruang untuk bermacam-macam sifat dan kegiatan, dan dapat dilakukannya perubahan susunan ruang sesuai dengan kebutuhan tanpa mengubah tatanan bangunan. Kriteria pertimbangan fleksibilitas adalah:

- Segi teknik, yaitu kecepatan perubahan, kepraktisan, resiko rusak kecil, tidak banyak aturan, memenuhi persyaratan ruang.
- Segi ekonomis, yaitu murah dari segi biaya pembuatan dan pemeliharaan.

Ada tiga konsep fleksibilitas, yaitu ekspansibilitas, konvertibilitas, dan versabilitas.

- a. Konsep ekspansibilitas adalah konsep fleksibilitas yang penerapannya pada ruang atau bangunan yaitu bahwa ruang dan bangunan yang dimaksud dapat menampung pertumbuhan melalui perluasan.

- b. Konsep konvertibilitas, yaitu ruang atau bangunan dapat memungkinkan adanya perubahan tata atur pada satu ruang.
- c. konsep versatibilitas, yaitu ruang atau bangunan dapat bersifat multi fungsi.

Tuntutan fleksibilitas ruang pameran pada dasarnya adalah pengaturan yang harus dapat menyesuaikan dengan banyak sedikitnya obyek yang akan dipamerkan. Perkembangan materi pameran dari waktu ke waktu menurut adanya ruang pameran yang dapat mengantisipasi hal itu. Khusus untuk ruang pameran, selain karena adanya perkembangan materi pameran, tuntutan fleksibilitas ruang juga dikarenakan tuntutan perbaruan tata pameran dan koleksi yang dipamerkan sekurang-kurangnya setiap lima tahun. Hal ini untuk mengantisipasi kebosanan pengunjung, menggairahkan kegiatan pameran, dan juga untuk mengikuti perkembangan jaman. Menurut Feireiss (1998), untuk mengantisipasi hal-hal di atas, ada beberapa cara yang dapat dilakukan, yaitu antara lain :

- Perkembangan materi diantisipasi dengan sistem rotasi koleksi dari ruang pameran ke ruang penyimpanan secara rutin.
- Perubahan materi pameran, menyebabkan perubahan tata pameran. Untuk itu perabot yang digunakan sebagai penunjang perlu dipilih yang praktis, mudah dibongkar dan dipasang, serta fleksibel untuk diletakkan pada tempat-tempat yang berbeda.
- Pemakaian sekat pembatas yang tidak permanen, sehingga mudah untuk diubah sewaktu-waktu.

b. Warna Cat Dinding (sumber: www.balipost.co.id, 2010)

Warna cat dinding berpengaruh terhadap obyek-obyek seni rupa yang dipajang, terutama obyek berupa lukisan. Untuk itu, perlu pertimbangan tertentu dalam menentukan warna dinding ruang pameran. Bertitik tolak dari efek psikologis warna, maka dinding dengan warna hijau atau biru dapat lebih memberikan kesan nyaman, karena kedua warna ini memberikan efek sejuk dan sangat sejuk.

Warna biru dan hijau juga membuat suasana jadi tenang, sejuk, dan tenteram. Namun, hal itu hanya berlaku pada dinding bangunan perkantoran,

pertokoan, maupun rumah tinggal. Untuk ruang pameran, warna cat dinding lebih baik putih atau pun warna-warna pastel, karena warna itu dianggap paling netral dan tidak akan menimbulkan pengaruh berarti terhadap warna-warna yang terdapat pada lukisan. Tentunya hal ini sangat membantu dalam menciptakan kenyamanan pengunjung saat memandang lukisan.

c. Sirkulasi Udara (sumber: *www.balipost.co.id*, 2010)

Sirkulasi udara juga berpengaruh terhadap obyek-obyek yang dipamerkan dan juga terhadap pengunjung. Untuk itu, ventilasi udara maupun jendela semestinya dari awal sudah ditata dengan baik agar sirkulasi udara dalam ruangan dapat berlangsung leluasa. Tingkat kelembaban di dalam ruang pameran diatur tidak lebih dari 70%. Jika lebih dari itu dapat menyebabkan ketidaknyamanan pengunjung pameran. Untuk ruangan yang memakai AC, sebaiknya AC diatur pada kisaran 20°-25°C.

d. Tata Lampu (sumber: *www.balipost.co.id*, 2010)

Tata lampu dan pencahayaan menjadi bagian yang cukup penting. Apalagi jika pameran berlangsung pada malam hari, atau tidak banyak cahaya alam yang bisa masuk ke dalam ruang pameran. Pada umumnya, penerangan atau pencahayaan dapat dibedakan menjadi dua yaitu penerangan buatan (penerangan artifisial) dan penerangan alamiah (cahaya matahari).

Menurut Grandjean dalam bukunya "Fitting the Task to The Man", pencahayaan yang tidak didesain dengan baik akan menimbulkan gangguan atau kelelahan penglihatan selama bekerja. Karenanya, pencahayaan penting dalam pameran lukisan karena dapat menciptakan kenyamanan saat pengunjung memandang lukisan. Perlu ditegaskan, pencahayaan yang baik adalah pencahayaan yang memungkinkan untuk dapat melihat objek-objek secara jelas, dan cepat. Untuk mendapatkan tingkat kenyamanan yang baik, secara umum saat memandang lukisan dalam ruang pameran diperlukan pencahayaan pada kisaran antara 300-500 lux.

e. Sirkulasi Pengunjung (sumber: *www.balipost.co.id*, 2010)

Lalu lintas di dalam ruangan diatur agar tidak terjadi tabrakan. Untuk itu, ruang pameran mesti memiliki dua pintu, pintu satu difungsikan sebagai jalan

masuk dan pintu satunya lagi sebagai jalan keluar. Atau bisa juga dengan menambahkan sketsel atau pot bunga untuk menciptakan jalan dalam ruangan agar bisa menggiring pengunjung pameran menuju arah yang diharapkan.

f. Metode Pamer

Karya 2 Dimensi (lukisan, foto, dan grafis)

Walaupun dalam praktek karya seni lukis kontemporer saat ini banyak menggunakan metode yang non-konvensional, metode yang digunakan dalam memamerkan karya seni lukis dan seni grafis kontemporer dapat digolongkan sebagai berikut:

- *Hanging Object*, benda-benda koleksi dipamerkan dengan cara digantung.
- Karya lukis dipajang dengan meletakkan/menggantungkannya pada dinding galeri.
- Menggunakan panel tambahan yang berfungsi dalam membantu mempresentasikan karya seni lukis. Selain itu panel-panel ini juga dapat digunakan sebagai pembentuk dan pengarah sirkulasi sesuai keinginan sang seniman dalam mempresentasikan karyanya.
- Teknik Audiovisual yaitu metode pameran dengan menggunakan bantuan teknologi maju, yaitu dengan menggunakan editing komputer dan proyektor. Termasuk dalam teknik ini antara lain slide, film dan planetarium, videotape, videodisc, project dioramas.
- Melalui *Live Demonstration*/demonstrasi langsung dari sang seniman, hal ini termasuk ke dalam *performance Art*.

Karya 3 Dimensi (patung dan instalasi)

Metode presentasi karya seni patung dan instalasi kontemporer saat ini banyak menggunakan metode yang non-konvensional dan cenderung unik. Metode yang digunakan dapat melibatkan pengunjung galeri aktif dalam mengapresiasi karya seni yang ada. Metode yang digunakan tersebut dalam memamerkan karya seni instalasi kontemporer yaitu sebagai berikut:

- Metode pengunjung aktif.
Misalnya dengan melibatkan pengunjung untuk menekan tombol atau menggerakkan sesuatu.

- Pengunjung museum dapat memanfaatkan permainan yang merangsang intelektual dan keingintahuan.
- Pengunjung diajak aktif secara fisik, misalnya melihat benda-benda kecil dengan menggunakan mikroskop atau melihat objek melalui lensa tertentu.
- Metode demonstrasi langsung dari seniman lewat *performance art* dengan atau tanpa melibatkan pengunjung.
- Pengunjung diajak untuk ikut aktif secara intelektual.

Sedangkan dari wujud presentasi karyanya sendiri dapat digolongkan sebagai berikut:

- *Unsecured Object*, cara ini diterapkan untuk benda-benda yang tidak membutuhkan penanganan dan pengamanan khusus.
- *Fastened Object*, pada cara ini benda dipertahankan pada suatu posisi tertentu agar tidak berpindah tempat.
- *Enclose Object*, benda-benda yang dipamerkan dilindungi dengan pagar atau kaca.
- *Animed Object*, benda-benda pameran digerakkan sehingga memunculkan atraksi yang menarik bagi pengunjung.
- *Diorama*, yaitu benda-benda yang dipamerkan meniru bentuk benda asli melalui miniaturnya atau seukuran benda aslinya dengan menampilkan suatu sekuen tertentu.
- Teknik Simulasi yaitu dengan mengajak pengunjung untuk berpetualang atau mengalami suatu kondisi atau mengalami pengalaman visual tertentu dalam pameran.