

BAB II

TINJAUAN HAKIKAT OBYEK STUDI

2.1. Tinjauan Museum

2.1.1. Pengertian Museum

Museum menurut ICOM (Internasional Council of Museum) adalah sebuah lembaga bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

Museum menurut Peraturan Pemerintah RI no19. Tahun 1995 adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

2.1.2. Fungsi Museum

Berdasarkan peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 : dalam buku Pedoman Museum Indonesia, 2008. Museum memiliki tugas menyimpan, merawat, mengamankan dan memanfaatkan koleksi museum berupa benda cagar budaya. Dengan demikian museum memiliki dua fungsi besar yaitu :⁹

- a. Sebagai tempat pelestarian, museum harus melaksanakan kegiatan sebagai berikut :
 - Penyimpanan, yang meliputi pengumpulan benda untuk menjadi koleksi, pencatatan koleksi, sistem penomoran dan penataan koleksi.
 - Perawatan, yang meliputi kegiatan menegah dan menanggulangi kerusakan koleksi.

⁹ <http://belajartutiadaakhir.blogspot.com/2011/08/museum-di-indonesia.html>

- Pengamanan, yang meliputi kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi dari gangguan atau kerusakan oleh faktor alam dan ulah manusia.
- b. Sebagai sumber informasi, museum melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian :
 - Penelitian dilakukan untuk mengembangkan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi.
 - Penyajian harus memperhatikan aspek pelestarian dan pengamanannya.

2.1.3. Klasifikasi Museum

Berdasarkan buku Pedoman Pendirian Museum, 2000. Museum dapat di tinjau dari berbagai segi, yaitu : segi koleksi, segi kedudukan, dan segi penyelenggaranya.

Jenis museum ditinjau dari segi koleksi dibagi menjadi dua yaitu :

- a. Museum Umum, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi.
- b. Museum Khusus, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan suatu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi. Bila koleksi suatu museum mewakili dua kriteria atau lebih, maka museum khusus tersebut berubah menjadi museum umum.

Jenis museum ditinjau dari kedudukannya dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Museum Nasional, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili, dan berkaitan dengan bukti manusia atau lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional.
- b. Museum Propinsi, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili, dan berkaitan dengan

bukti material manusia atau lingkungannya dari wilayah propinsi dimana museum tersebut berada.

- c. Museum Lokal, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia atau lingkungannya dari wilayah kabupaten atau kota madya dimana museum tersebut berada.

Jenis museum ditinjau dari penyelenggaranya dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. Museum Pemerintah, museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah. Museum ini dapat dibagi lagi menjadi museum yang dikelola oleh Pemerintah Pusat dan Pemerintah Daerah.
- b. Museum Swasta, museum diselenggarakan oleh swasta.

Menurut International Council of Museum (ICOM), museum bisa diklasifikasikan menjadi 6 jenis di antaranya yaitu:

- a. Art Museum

Art museum atau museum seni adalah museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpulkan benda yang berkaitan dengan kesenian.

- b. Arkeologi and History Museum

Arkeologi and History Museum adalah museum di dalamnya ada benda arkeologi dan benda bersejarah yang menyimpan tentang sejarah manusia beserta peradabannya.

- c. National Museum

National Museum atau museum nasional umumnya menyimpan benda yang berasal dari berbagai wilayah dari Negara tempat museum itu berdiri.

- d. Natural History Museum

Natural History Museum adalah museum ilmu alam yang didalamnya ada hal-hal yang berkaitan dengan peradaban ilmu pengetahuan alam.

e. Science and Technology Museum

Science and Technology Museum adalah museum yang isinya berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

f. Specialized Museum

Specialized museum atau museum khusus ini umumnya dikhususkan untuk satu benda khusus tertentu yang mungkin berbeda dari kelima jenis museum sebelumnya

2.1.4. Pengguna dan Kegiatan Museum

Terdapat dua kategori pengguna dalam sebuah museum (Pedoman Museum Indonesia, 2008) yakni sebagai berikut :¹⁰

a. Pengelola

Pengelola museum adalah petugas yang berada dan melaksanakan tugas museum dan dipimpin oleh seorang kepala museum. Kepala museum membawahkan dua bagian yaitu bagian administrasi dan bagian teknis.

- Bagian administrasi

Petugas administrasi mengelola ketenagaan, keuangan, surat-menyurat, kerumahtanggaan, pengamanan, dan registrasi koleksi.

- Bagian teknis

Bagian teknis terdiri dari tenaga pengelola koleksi, tenaga konservasi, tenaga preparasi, tenaga bimbingan dan humas.

b. Pengunjung

Berdasarkan intensitas kunjungannya dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu :

- Kelompok orang yang secara rutin berhubungan dengan museum seperti kolektor, seniman, desainer, ilmuwan, mahasiswa, dan pelajar.

- Kelompok orang yang baru mengunjungi museum.

Berdasarkan tujuannya pengunjung dibedakan atas :

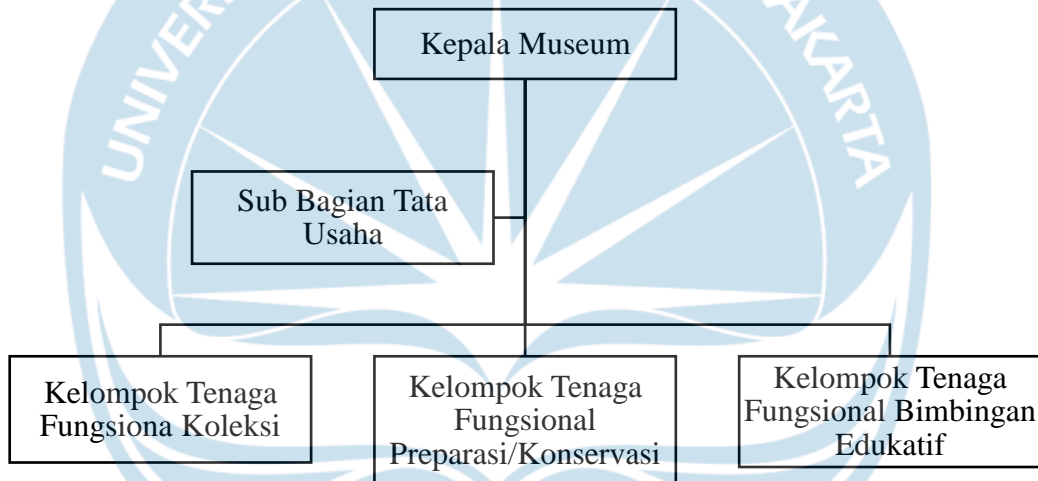
¹⁰

<http://belajartutiadaakhir.blogspot.com/2011/08/pengguna-dan-kegiatan-dalam-museum.html>

- a. Pengunjung pelaku studi
- b. Pengunjung bertujuan tertentu
- c. Pengunjung pelaku rekreasi

2.1.5. Struktur Organisasi Museum

Suatu museum yang ideal selain mempunyai kepala, juga harus mempunyai pembantu utama yang disebut staf dan pelaksana. Pemerintah dalam hal ini Departemen Pendidikan Nasional yang selama ini menyelenggarakan Museum Nasional dan Museum Negeri Propinsi serta beberapa museum khusus sudah mempunyai pembakuan atas struktur. Struktur dapat dilihat pada bagan A.



Bagan 2.1. Bagan Pengelola Museum
 Sumber : Suroso, M. Urip. 2000.

Mengelola museum adalah tugas pokok seorang kepala museum. Kepala museum mempunyai tanggung jawab sebagai pengelola dan juga penggerak badan penyelenggara pengambil keputusan kebijakan dan komponen-komponen lain dibidang fungsional atau kegiatan operasional museum. Untuk itu pengelola museum sebelum merencanakan dan melaksanakan pameran harus membuat desain pameran yang didasarkan prinsip umum penataan pameran.

Dalam pelaksanaannya dituntut adanya prinsip koordinasi integrasi dan sinkronisasi antara masing-masing Kelompok Teknis, seperti diuraikan dibawah ini:

a. Kelompok Tenaga Fungsional Koleksi

- Memberikan pengarahan kepada staf dan pelaksana dilingkungan seksinya mengenai tugas-tugas yang akan dilakukan dalam pameran.
- Membuat skenario pameran berdasarkan tema pameran tembusannya dikirim ke kelompok Konservasi Preparasi dan Kelompok Tenaga Fungsional Edukasi/Bimbingan serta bagian Tata Usaha.
- Memilih koleksi yang akan dipamerkan berdasarkan penelitian dan skenario yang dibuat, kemudian mencatat nomor inventaris koleksi, jenis, tinggi, panjang, lebar serta keterangan singkat mengenai koleksi tersebut. Tembusan catatan tersebut dikirim ke kelompok tenaga fungsional preparasi..
- Apabila mengambil koleksi yang akan dipamerkan dari gudang atau dari ruang pameran tetap, kurator harus mencatat dalam buku pengeluaran koleksi dan membuat Berita Acara serah terima koleksi. Sedangkan si penerima koleksi dari kurator akan diberi data lengkap koleksi
- Apabila koleksi kurang lengkap atau kurang sesuai kurator dapat meminta persetujuan kepada kepala Museum untuk melakukan pembelian, peminjaman, atau penukaran koleksi. Seluruh kegiatan ini bila dilaksanakan harus disertai Berita Acara yang dibuat oleh kurator, dan pelaksanaannya oleh bagian tata usaha.

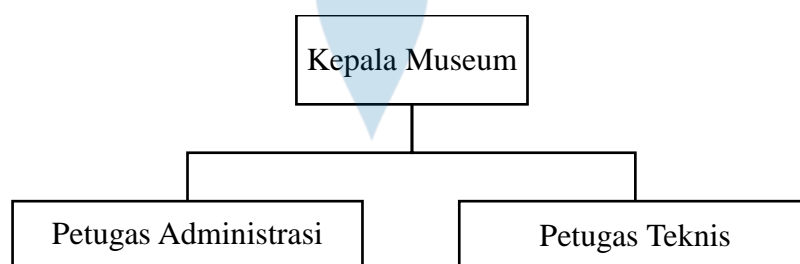
- Mengumpulkan koleksi yang akan dipamerkan di ruangan karantina, kemudian koleksi tersebut diperiksa dan dipilih keutuhan serta kesehatannya. Koleksi yang mempunyai penyakit dikirim ke laboratorium untuk dikonservasi, sedangkan yang rusak dan perlu direstorasi dikirim ke bengkel preparasi. Setiap proses pengiriman koleksi harus selalu menggunakan Berita Acara.
 - Mempersiapkan konsep label baik isi, jenis, dan bentuk label pameran untuk didiskusikan dengan seksi Edukasi dan seksi Preparasi/Konservasi.
 - Kurator harus selalu memeriksa koleksi sesuai dengan catatan-catatan koleksi yang keluar/masuk dengan tertib.
 - Membuat laporan intern kepada Kepala Museum mengenai tugas-tugas yang telah diselesaikan dalam pelaksanaan pameran.
 - Memegang serta membawa koleksi harus selalu memakai sarung tangan.
- b. Kelompok Preparasi/Konservasi
- Kelompok ini mengadakan rapat staf mengenai tugas-tugas dan pembagian jadwal waktu yang dikerjakan dalam pameran :
1. Petugas Konservasi:
 - Melakukan konservasi koleksi sebelum dan sesudah pameran.
 - Melaksanakan konservasi menurut petunjuk resmi.
 2. Petugas Preparasi:
 - Merestorasi koleksi, melakukan pencatatan dalam Buku Penerimaan, dan menyerahkan koleksi ke tenaga koleksi dengan Berita Acara
 - Kegiatan preparasi dalam mempersiapkan acara pameran dengan membuat desain tata pameran berdasarkan sinopsis dari kurator.

- Membuat sarana, ilustrasi, huruf, foto penunjang kegiatan pameran dalam mempermudah pemahaman pengunjung terhadap pameran.
- c. Bagian Tata Usaha
- Melakukan rapat staf mengenai pameran yang akan diadakan
 - Membuat kelompok kerja untuk membantu kegiatan pameran
 - Menyampaikan rencana mengenai pameran kepada kepala museum
 - Membuat surat undangan, menentukan siapa yang diundang, dan menyambut undangan untuk pembukaan serta penutupan pameran.
 - Mengatur administrasi dalam pembelian, penukaran dan peminjaman koleksi.
 - Mengusahakan barang-barang untuk keperluan pameran yaitu pengadaan vitrin, panil dan lain-lain
 - Memelihara, membersihkan serta mengamankan ruang pameran.
 - Menyediakan sarana transportasi untuk pengangkutan barang.
 - Mengusahakan penerbitan katalog, folder/leaflet untuk keperluan pameran.
 - Mendokumentasikan semua kegiatan pameran sejak persiapan sampai pelaksanaan pameran.
 - Mengatur penjagaan, menyiapkan buku tamu dan buku kesan.
 - Menggandakan dan mengirimkan laporan mengenai pameran yang diselenggarakan.
- d. Kelompok Tenaga Fungsional Bimbingan Edukatif
- Melakukan rapat staf mengenai pameran yang akan diadakan.
 - Membentuk kelompok kerja untuk menjadi pemandu pameran.
 - Memberi pengarahan kepada pemandu pameran mengenai materi pameran; pelayanan terhadap pengunjung.
 - Menentukan jenis, isi dan mendistribusi publikasi serta memilih slide untuk pemutaran slide program.

- Menyempurnakan kembali bahasa konsep label, papan judul pameran, dan spanduk, serta bahan informasi lainnya.
- Ikut aktif dalam membahas/membicarakan konsep pameran.
- Mengatur pertunjukan, peragaan, dan ceramah yang relevan dengan tema pameran.
- Mengadakan evaluasi pengunjung mengenai pameran, termasuk pesan/kesan.
- Membuat program-program untuk umum sehingga mereka datang melihat pameran di museum.

Semua uraian yang telah dijabarkan di atas merupakan pembagian kerja ideal untuk museum kecil. Bila struktur museum tidak mungkin melaksanakan pekerjaan-pekerjaan yang telah dijabarkan di atas, maka pembagian kerja dapat dilakukan oleh dua kelompok kerja seperti yang digambarkan pada bagan ini, yaitu:

- a. Petugas bersifat administrasi membidangi ; administrasi perkantoran, keuangan, kepegawaian, urusan rumah tangga, pengamanan.
- b. Petugas bersifat teknis menangani kegiatan kuratorial, preparasi/konservasi dan edukatif. Kelompok ini membidangi ; kurator/penelitian koleksi, konservasi dan prestasi, bimbingan edukatif, perpustakaan.

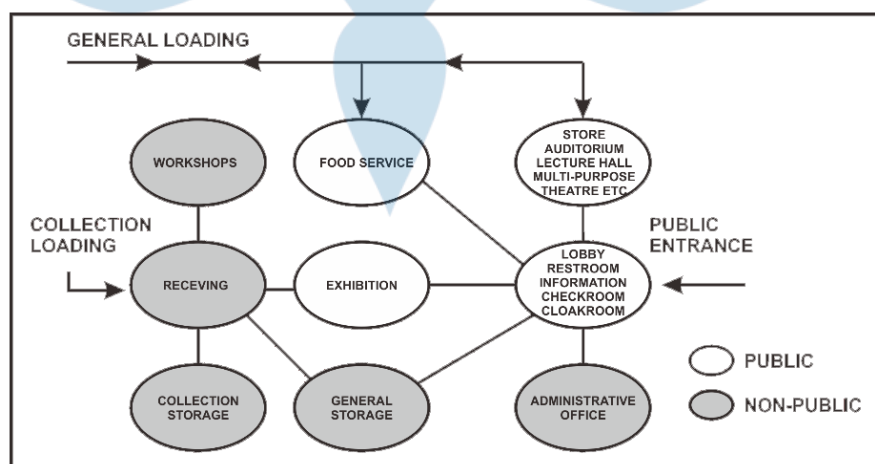


Bagan 2.2. Bagan Struktur Organisasi Museum Sederhana
Sumber: Suroso, M. Urip. 2000.

2.1.6. Organisasi Spasial Museum

Museum berjalan dengan baik jika rencana tata ruang dan denah yang simpel. Diagram organisasi utama harus berdasarkan pada 5 zona standar berdasarkan paparan publik dan kehadiran koleksi, yaitu :

- a. Public - no collections
Merupakan area publik yang dapat diakses untuk umum tetapi tidak terdapat koleksi museum.
- b. Public – collections
Merupakan area publik yang dapat diakses untuk umum dan terdapat koleksi museum.
- c. Non Public - no collection
Merupakan area privat, atau area tidak untuk umum, dan tidak ada koleksi museum.
- d. Non Public – collections
Merupakan area privat, tidak dapat diakses untuk umum, tetapi terdapat koleksi museum.
- e. Super Secure Space (Ruang barang koleksi)
Merupakan area yang difungsikan untuk menyimpan barang koleksi museum.



Gambar 2.1. Hubungan Ruang Pengelolaan Museum
Sumber : Joseph De Chiara, Michael J. Crosbie. 2001.

Tabel 2.1. Pengelompokan Ruang Museum

Public Areas	Non Public Areas
Non Collection	Collection Related
Checkroom Theater Food Services Information Desk Main Public Toilets Museum Lobby Retail (Museum Store)	Workshop Crating/Uncrating Freight Elevator Collections Loading Dock Receiving
Collection Spaces	Non Collection Related
Classroom Exhibition Galleries Orientation	Catering Kitchen Electrical room Food Service/ Kitchen General Storage Mechanical Room Museum Store Office Offices Conference Rooms Security Office
	Super Secure Spaces
	Collections Storage Computer Network Room Security Equipment Room

Sumber :
Chiara,
Crosbie.

Joseph De
Michael J.
2001.

2.1.7. Desain Ruang dan Spasial Museum

1. Area Penerimaan Pengunjung
2. Area Pameran
 - Penataan pameran dan jalur sirkulasi disusun flexibel sehingga memberi berbagai rute pengamatan oleh pengunjung. Museum juga menawarkan vista sebagai penghubung antar area (vertikal dan horizontal)
 - Idealnya ruang pameran terletak diletakkan bersama sehingga memudahkan sistem keamanan. Pada museum multi massa harus mempunyai kesinambungan antar masa
 - Museum sejarah mempunyai tempat pajangan yang seutuhnya menutupi dinding.

- Beberapa area pameran tidak membutuhkan pencahayaan alami. Bila dibutuhkan maka dibuat bukaan skylight atau jendela tinggi.
- Bidang pameran tidak bertekstur dan berpola.
- Untuk fleksibilitas, ruang pameran disarankan berbentuk persegi.

3. Sirkulasi Pengunjung

Alur sirkulasi pengunjung harus kuat dan langsung serta dilengkapi dengan sign. Sirkulasi harus fleksibel sehingga rute memiliki banyak pilihan dan membawa banyak nuansa baru. Hindari hubungan ruang pameran yang membingungkan

4. Area Lavatori

- Harus dapat diakses dari lobby
- Dapat juga diletakkan didekat auditorium, theater, retail, ruang makan.

5. Area Koleksi (Pemeliharaan)

- Museum memiliki koleksi permanen maupun non yang merupakan pinjaman dari museum atau kolektor.
- Area koleksi memungkinkan adanya ruang gerak aman untuk memindahkan benda besar dan jendela tidak dibutuhkan.
- Pintu biasanya mempunyai dimensi lebar 8ft (2,5m) dan tinggi 12ft (3,65m) Memiliki sirkulasi yang jelas dari loading deck ke ruang pameran
- Untuk keamanan koleksi, dianjurkan mempunyai area loading tertutup hanya untuk 1 moda angkut. Area dock ini hanya digunakan untuk penerimaan koleksi saja. Menghindari jamur. Moda angkut tidak diparkir diluar ruang.
- Karya dikemas dan dibuka di area tersendiri. Area harus terhindar dari binatang dan serangga. Ruang minimal harus

seukuran satu truk angkutan dengan sirkulasi bergerak di sekeliling.

- Biasanya terdapat elevator barang untuk pemindahan barang. Dapat juga dilakukan dengan menggunakan fork-lit

6. Area Gudang Koleksi

- Gudang digunakan untuk penyimpanan barang permanen dalam jangka waktu panjang.
- Ruang tidak boleh terekspos oleh dinding luar dan atap.
- Pintu biasanya mempunyai dimensi lebar 8ft (2,5m) dan tinggi 12ft (3,65m). Tidak boleh ada sistem pemipaan di ruang ini.
- Ruang harus memiliki penghawaan stabil. Lampu dapat otomatis bila tidak dipakai. Tiap objek harus memiliki pencahayaan 5-7 footcandles.
- Dinding harus kuat dan tidak mudah goyang.
- Ruang dapat diekspansi
- Area harus bebas debu.

7. Area Loading Deck

- Jika memungkinkan, ada pemisahan loading deck untuk: kebutuhan kantor, pemasokan makanan, stok retail, sampah, material dan kebutuhan pameran, surat menyurat.
- Loading deck harus dijauhkan dari drop off dan area masuk pengunjung.

8. Area Fasilitas Tambahan

- Fasilitas tambahan dapat berupa auditorium, panggung pertunjukan, theater film, amphiteater, air mancur, coffee bar, cafe, cafetaria, restoran, bar, lounge, roof terrace, etc.
- Biasanya museum lebih memilih theater atau auditorium sehingga dapat disewa oleh kelompok lain.
- Retail Museum biasanya diletakkan berdekatan dengan lobi atau publik area yang banyak digunakan.
- Museum juga menyediakan area yang digunakan untuk event tertentu.

2.1.8. Tata Pameran Museum

Pameran adalah satu atau lebih koleksi dimuseum yang ditata berdasarkan tema dan sistematika tertentu yang bertujuan untuk mengungkapkan keadaan, isi dan latar belakang koleksi-koleksi tersebut untuk diperlihatkan kepada pengunjung.

Desain pameran yang menarik untuk semua golongan pengunjung dilihat dari empat faktor, yaitu :

1. Faktor Cerita

Museum merupakan salah satu infrastruktur media informasi. Informasi yang diberikan merupakan informasi dari semua aspek alam, manusia, termasuk semua unsur sosial budaya, teknologi dan sejarah, baik masa lalu, sekarang, maupun masa datang. Museum merupakan cermin manusia dimana museum tersebut berada, dan juga tontonan yang mempunyai fungsi edukatif. Museum merupakan ajang komunikasi benda pameran kepada pengunjung museum. Agar benda dapat berkomunikasi dengan pengunjung tentu harus dibuat satu sinopsis atau cerita. Cerita ini merupakan sebuah cerita utuh dari masuk sampai keluar pameran. Konsep cerita bagi setiap museum tidak sama, karena harus disesuaikan dengan keperluan setempat.

2. Faktor Koleksi

Cerita yang akan disajikan harus merupakan konsepsi detail atau sistematika karena harus menjelaskan dengan pasti semua koleksi yang diperlukan dalam menunjang jalannya cerita pameran. Tujuan pokok pengadaan koleksi baru selain penyelamatan juga sebagai bahan penyebaran informasi mengenai kekayaan warisan sejarah alam, budaya. Oleh karena itu koleksi baru harus dapat mendukung cerita yang akan disajikan, maka pengadaan koleksi tidak boleh dilakukan tanpa suatu konsep.

3. Faktor Sarana dan Biaya

Penyajian pameran memerlukan sarana dasar dan penunjang. Sarana dasar berupa bangunan lengkap dengan ruang pameran, vitrin, panil, ruang evokatif dan dilengkapi dengan tata lingkungan serta pertamanan yang menarik. Sarana penunjang antara lain berupa foto penunjang, labelling, tata lampu, tata warna. Semua sarana ini tentu memerlukan biaya tidak sedikit.

4. Faktor Teknik Penyajian dan Metode Penyajian

Setiap petugas teknis penataan pameran di museum harus memegang teguh suatu standar teknik penyajian. Standar itu sangat mengikat sehingga tidak tergantung pada selera satu orang saja. Standar teknik penyajian ini terutama meliputi :

- Ukuran minimal vitrin dan panil
- Tata cahaya
- Tata warna
- Tata letak
- Tata pengamanan
- Tata suara
- Labelling
- Foto-foto penunjang.

Penataan dapat dilaksanakan bila semua standar terpenuhi dan dibuat desain penataan dengan metode tertentu. Pameran museum harus mempunyai daya tarik tertentu sedikitnya dalam waktu 5 tahun.

Metode penataan pameran dilihat berdasarkan motivasi pengunjung museum. Terdapat 3 kelompok besar motivasi pengunjung museum, yaitu :

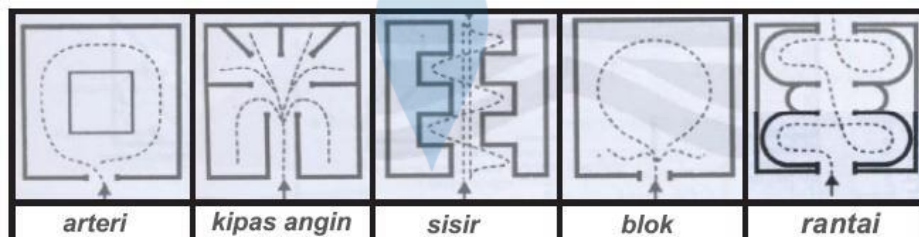
1. Motivasi pengunjung untuk melihat keindahan koleksi-koleksi yang dipamerkan.
2. Motivasi pengunjung untuk menambah pengetahuan setelah melihat koleksi-koleksi dipamerkan.

3. Motivasi pengunjung untuk melihat serta merasakan suatu suasana tertentu pada pameran museum.

Berdasarkan hal-hal tersebut diatas, maka untuk dapat memuaskan ketiga motivasi tersebut maka museum harus dapat memamerkan koleksi-koleksinya dengan menciptakan metode-metode pameran menarik. Metode-metode yang dimaksud adalah :

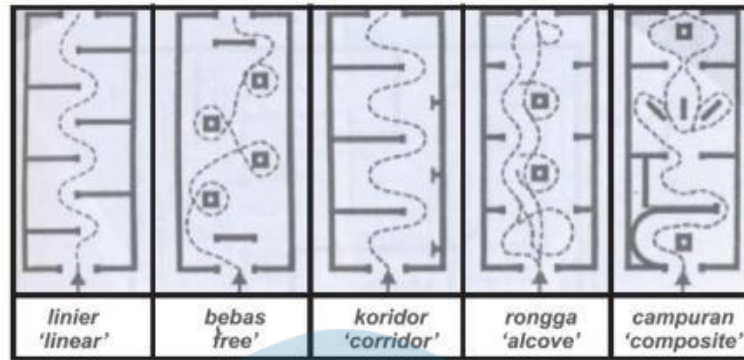
1. Metode penyajian Artistik, yaitu memamerkan koleksi terutama yang mengandung unsur keindahan.
2. Metode penyajian Intelektual atau Edukatif, yaitu memamerkan koleksi-koleksi tidak bendanya saja, tetapi juga semua segi yang bersangkutan dengan koleksi tersebut, misal urutan proses terjadinya sampai pada cara penggunaan dan fungsinya,
3. Metode penyajian Romantik atau Evokatif, yaitu memamerkan koleksi-koleksi disertai semua unsur lingkungan dimana koleksi-koleksi tersebut berada.

Desain pola perencanaan sirkulasi perlu memperhatikan terlebih dahulu jenis-jenis pola sirkulasi yang akan diterapkan pada ruang eksibisi. Pola sirkulasi mempengaruhi efektifitas pemaparan karya dengan kenyamanan visual pengunjungnya terhadap keberadaan ruang pameran. Terdapat 5 jenis pola sirkulasi pengunjung, yaitu:



Gambar 2.2. Jenis Pola Sirkulasi Pengunjung
Sumber : Susanto,M,2004.

Sebuah ruang pameran juga memiliki 5 jenis pola sirkulasi ruang pameran dalam bentuk persegi panjang, yaitu:



Gambar 2.3. Jenis Pola Sirkulasi Ruang
Sumber : Susanto,M,2004.

2.1.9. Jenis Pameran Museum

Berdasarkan jangka waktu pelaksanaan pameran dimuseum dibagi menjadi 2 jenis, yaitu :

1. Pameran Tetap

Pameran tetap ialah pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang0kurangnya 5 tahun. Tema pameran ini untuk museum umum adalah penggambaran kesatuan wilayah dalam bidang sejarah alam, sejarah budaya dan wawasan nusantara. Sedangkan untuk museum khusus adalah penggambaran suatu aspek tertentu dari sejarah alam, sejarah budaya, wawasan nusantara atau teknologi.

2. Pameran Temporer

Pameran Temporer dibagi lagi menjadi dua, yaitu :

- Pameran (khusus)

pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu tertentu yaitu satu minggu sampai satu tahun dengan mengambil tema sesuai dengan jenis tema tersebut. Pameran khusus bertujuan untuk mengundang lebih banyak pengunjung ke museum, dan untuk mengenal serta menghayati jenis koleksi yang disajikan.

- Pameran Keliling

Pameran diselenggarakan di luar museum pemilik koleksi, dalam jangka waktu tertentu dengan tema

khusus, sesuai koleksi yang dimiliki dan koleksi tersebut dipamerkan atau dikelilingkan dari satu tempat ke tempat lain. Pameran keliling bertujuan untuk memperkenalkan koleksi yang dimiliki oleh suatu museum kepada masyarakat jauh di luar lokasi museum tersebut.

2.1.10. Syarat Pendirian Museum

Pendirian sebuah museum memiliki acuan hukum, yaitu:

- 4.1. Undang-undang RI Nomor 5 Tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya
- 4.2. Peraturan Pemerintah Nomor 10 Tahun 1993 tentang Pelaksanaan Undang-undang RI Nomor 5 Tahun 1992
- 4.3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum
- 4.4. Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor KM.33/PL.303/MKP/2004 tentang Museum.

Adapun persyaratan berdirinya sebuah museum adalah¹¹:

1. Lokasi museum
Lokasi harus strategis dan sehat (tidak terpolusi, bukan daerah yang berlumpur/tanah rawa).
2. Bangunan museum
Bangunan museum dapat berupa bangunan baru atau memanfaatkan gedung lama. Harus memenuhi prinsip-prinsip konservasi, agar koleksi museum tetap lestari. Bangunan museum minimal dapat dikelompok menjadi dua kelompok, yaitu bangunan pokok (pameran tetap, pameran temporer,

auditorium, kantor, laboratorium konservasi, perpustakaan, bengkel preparasi, dan ruang penyimpanan koleksi) dan bangunan penunjang (pos keamanan, museum shop, tiket box, toilet, lobi, dan tempat parkir).

3. Koleksi

Koleksi merupakan syarat mutlak dan merupakan rohnya sebuah museum, maka koleksi harus:

- Mempunyai nilai sejarah dan nilai-nilai ilmiah (termasuk nilai estetika)
- Harus diterangkan asal-usulnya secara historis, geografis dan fungsinya.
- Harus dapat dijadikan monumen jika benda tersebut berbentuk bangunan
- yang berarti juga mengandung nilai sejarah
- Dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal
- secara historis dan geografis, genus (untuk biologis), atau periodenya (dalam
- geologi, khususnya untuk benda alam).
- Harus dapat dijadikan dokumen, apabila benda itu berbentuk dokumen dan dapat dijadikan bukti bagi penelitian ilmiah
- Harus merupakan benda yang asli, bukan tiruan
- Harus merupakan benda yang memiliki nilai keindahan (master piece).
- Harus merupakan benda yang unik, yaitu tidak ada duanya.

4. Peralatan Museum

Museum harus memiliki sarana dan prasarana museum berkaitan erat dengan kegiatan pelestarian, seperti vitrin,

sarana perawatan koleksi (AC, dehumidifier), pengamanan (CCTV, alarm system), lampu, label, dan lain-lain.

5. Organisasi dan ketenagaan

Pendirian museum sebaiknya ditetapkan secara hukum. Museum harus memiliki organisasi dan ketenagaan di museum, yang terdiri dari kepala museum, bagian administrasi, pengelola koleksi (kurator), bagian konservasi (perawatan), bagian penyajian (preparasi), bagian pelayanan masyarakat dan bimbingan edukasi, serta pengelola perpustakaan.

6. Sumber Dana Tetap

Museum harus memiliki sumber dana tetap dalam penyelenggaraan dan pengelolaan museum.

2.2. Tinjauan Seni Kontemporer

2.2.1. Pengertian Seni Kontemporer

Seni kontemporer adalah 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 modernisasi 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.

Menurut Yasraf Amir Piliang, seorang pemerhati seni, mengatakan bahwa pengertian seni kontemporer adalah seni yang dibuat lebih mengarah pada masa kini atau bersifat modern. Pengertian tersebut berbeda dengan seni postmodern di mana seni kontemporer lebih bersifat modern atau kekinian, sedangkan seni postmodern lebih mengumpulkan atau menciptakan idiom-idiom baru selepas jaman modern, seperti halnya dalam seni lukis, lukisan kontemporer adalah karya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui, contohnya adalah lukisan yang tidak lagi terikat pada Renaissance, begitu pula dengan tarian, seni tari kontemporer lebih kreatif dan modern.

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, music, anarki, omong kosong, hingga aksi politik.
- 2) Punya gairah dan nafsu “moralistic” 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 social, politik dan ekonomi masyarakat yang sedang, pernah ataupun mungkin akan terjadi.

2.2.2. Sejarah Perkembangan Seni Kontemporer di Indonesia

- >1857
Di sekitar tahun 1857, seorang anak Nusantara bernama Raden Saleh pergi belajar melukis di Eropa, ia lalu kembali ke tanah air dan mengajarkan cara melukis, teknik seni rupa barat pun mulai masuk ke tanah Nusantara. Teknis dan medium-medium yang digunakan Raden Saleh kemudian diadopsi oleh seniman-seniman nusantara di generasi berikutnya.
- >1920
Disekitar tahun 1920an, karakter seni rupa Indonesia yang menunjukkan ciri khas bangsa mulai terbentuk bersamaan dengan lahirnya semangat kebangkitan nasional, maka dimulailah sejarah seni rupa bangsa Indonesia.
- >1922
Tahun ini Taman Siswa didirikan oleh Ki Hajar Dewantara dan mendanai usaha pelestarian kebudayaan Indonesia secara serius dan institusional. Taman Siswa memancing munculnya Inisiatif-inisiatif yang dilakukan oleh pelaku kreatif dalam perkembangan seni rupa, salah satu yang pertama adalah komunitas Pita Maha di Bali
- >1938
PERSAGI (Persatuan Ahli-Ahli Gambar Indonesia) mengkritik seni rupa Indonesia sebelumnya yang mereka sebut sebagai Mool India (Hindia Jelita), yaitu karya-karya yang semata-mata menggambarkan keindahan alam dan keharmonisan rakyat Indonesia, sebagai seni yang menjual eksotisisme Indonesia dan tunduk pada pandangan kolonialisme.
- >1943

Pemerintah Jepang mendirikan Pusat Kebudayaan bernama Khelmin Bunks Shidoso yang berfokus pada perkembangan seni budaya Indonesia demi agenda propaganda Jepang.

- >1947
Cikal bakal Fakultas Seni Rupa Institut Teknologi Bandung (ITB) di dirikan.
- >1950
Akademi Seni Rupa Indonesia (sekarang bernama Institut Seni Indonesia) didirikan di Yogyakarta
- >1950-1970
Dimasa pemerintahan presiden Soekarno, banyak bentuk sanggar dan kelompok seniman, seperti LEKRA Sanggar Bumi Tarung dan Sanggar Bambu. Pada masa ini, pemerintah mendirikan beberapa sekolah tinggi yang dikemudian hari menjadi IKIP (Instiut Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Ditahun 1968 didirikan Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki. Dewan Kesenian Jakarta didirikan pada tahun 1969.
- >1970
Dibentuknya Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta yang kini bernama Institut Kesenian Jakarta. Juga dibentuknya Sanggar Dewata
- >1974
Galeri Soemardja di ITB didirikan.
- >1975
Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia (GSRBI) dibentuk sebagai reaksi peristiwa Desember Hitam pada tahun 1974. Dalam peristiwa tersebut, jumlah mahasiswa seni rupa di Indonesia memprotes penjurian Pameran Besar Seni Lukis Indonesia (cikal bakal Jakarta Biennale) yang mereka anggap membatasi perkembangan nilai-nilai seni rupa Indonesia. Tokoh-Tokoh GSRBI di antaranya adalah jim Supangkat, F.X. Harsono, dan Dede Ero Supria.

- >1977
Pasar Seni Ancol diresmikan
- >1988
Galeri Seni Cemeti (kini Rumah Seni Cemeti atau Cemeti Art House) didirikan di Yogyakarta oleh Mella Jaarsma dan Nindityo Adipurnomo. Galeri Seni Cemeti mulai membawa seni rupa kontemporer Indonesia ke kancah Internasional, diantaranya melalui tur pameran AWAS! Recent Art from Indonesia (1999) ke berbagai negara di Eropa dan Asia. Cemeti turut mendirikan lembaga pengarsipan seni rupa Indonesia yaitu Yayasan Seni Cemeti (sekarang Indonesian Visual Art Archive).
- >1989
Festival Kesenian Yogyakarta (FKY) mulai diadakan
- >1990
Museum Seni Rupa dan Keramik diresmikan.
- >1995
Didirikan Yayasan Seni Cemeti yang kemudian pada 2007 berganti nama menjadi Indonesian Visual Art Archive (IVAA).
- 1995-1998
Makin banyak komunitas seni dan ruang inisiatif seniman yang dibentuk, di antaranya Taring Padi dan Kelompok Seni Rupa Jendela.
- 1992-1999
Sejumlah sekolah tinggi seni rupa didirikan di antaranya Sekolah Tinggi Seni Rupa Surakarta didirikan (sekarang dinamakan Institut Seni Indonesia Solo, 1992), Sekolah Tinggi Seni Bandung (1995), dan sekolah Tinggi Seni Padang Panjang (1999).
- >1999
Galeri Nasional Indonesia diresmikan.
- 2000-20008
Muncul lebih banyak komunitas yang mengapresiasi seni rupa lokal dan membawa Industri ini ke kancah global seperti ruang

rupa (2000, Jakarta), Komunitas Daging Tumu (2000, Yogyakarta), Commonroom (2001, Bandung) Klinik Seni Taxu (2001, Bali), komunitas seni fotografi Mes 56 (2002, Yogyakarta), Jatiwangi Art Factory (2005, Jatiwangi), Serrum, Salihara, Kelas Pagi (2006, Jakarta)

- >2003

Ok. Video yang pertama. Ok Video adalah pameran seni media baru terbesar di Asia Tenggara, diselenggarakan oleh ruangrupa dan diadakan setiap dua tahun sekali. Diresmikannya Institut Seni Rupa Indonesia (ISI) di Denpasar. Lebih banyak lagi komunitas, group, dan ruang alternative seni rupa yang didirikan di tahun ini, seperti Forum Lenteng dan group seniman Tromarama.

- 2007-2008

Ledakan seni rupa (art boom) di Indonesia. – Penjualan (pasar) seni rupa kontemporer Indonesia berada di puncaknya, ditunjukkan dengan partisipasi galeri-galeri Indonesia yang semakin meningkat di berbagai forum bergengsi di dunia, seperti Art Basel Miami, Art Hong Kong, Art Dubai, dan Art Stage Singapore. Galeri-galeri di luar negeri pun semakin banyak yang memamerkan karya seniman Indonesia. Pada tahun 2008, kurator Jim Supangkat mengadakan Pameran Besar Seni Rupa Indonesia: Manifesto di Galeri Nasional Indonesia di Jakarta yang melibatkan 354 seniman Indonesia.

- >2009

Jakarta Biennale di adakan

- >2011

Dibentuknya Yayasan Biennale Jogja, Biennale Jogja internasional yang pertama. di masa ini seni rupa Indonesia konsisten terlibat dalam forum wacana maupun pasar seni rupa internasional. Pelaku seni Indonesia semakin unjuk gigi di ajang acara seni dunia.

- >2011-2015

Seni rupa Indonesia semakin sering terlibat dalam forum wacana maupun pasar seni rupa internasional. Pelaku seni Indonesia semakin unjuk gigi di anjang acara seni dunia dan galeri-galeri lokal pun tetap aktif terlibat dalam art fair internasional. Kurator maupun seniman Indonesia mulai banyak terlibat dalam berbagai acara penting di forum internasional, seperti Asia Pasific Triennale, Singapore Biennale, Gwangju Biennale, Venice Biennale, Sao Paolo Biennale, Art Basel HK, dan lain-lain.

Berdasarkan rangkaian alur sejarah perkembangan seni kontemporer diatas, dapat disimpulkan bahwa :

- Seni rupa barat masuk ke Indonesia dibawa oleh Raden Saleh lalu berkembang dimulai pada tahun 1857
- Pembangunan infrastruktur pendidikan seni muncul dimulai pada tahun 1947 dan akan selalu bertambah
- Seni Rupa Baru Indonesia muncul pada tahun 1974 yang menyebabkan seni rupa lebih bebas tanpa ikatan baku
- Pada tahun 2000an muncul lebih banyak lagi komunitas seni rupa lokal dan bahkan dibawa ke kancah global.
- Pada tahun 2007 seni rupa kontemporer menjadi booming dan berada di puncaknya.
- Pada tahun 2009 seni rupa kontemporer Indonesia mulai berdifusi dengan acara global.

2.2.3. Perkembangan Wujud Karya Seni Era Kontemporer

Para era kontemporer, para seniman mencoba membuat karya seni yang dapat menanggapi situasi dan kondisi di dalam masyarakat dengan media-media yang konvensional atau pun media yang berada di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu selain medium konvensional, terdapat wujud karya baru yang muncul yaitu : Instalasi, Happening art, Performance art, Video art.

- Instalasi

Instalasi adalah karya seni rupa yang dibuat dengan menggabungkan berbagai media baik dua dimensi maupun tiga dimensi dan tidak terbatas pada pengelompokan jenis seni rupa (seni lukis, patung, dll) sehingga membentuk kesatuan baru.

Karya seni ini juga biasanya menawarkan interaktifitas bagi pengunjung pameran, misalnya pengunjung dapat menulis pendapatnya pada kanvas atau sesederhana pengunjung dapat menekan tombol untuk menggerakkan sesuatu.

Interaktifitas tersebut menimbulkan dialog langsung, sehingga memberikan perspektif dan nilai lain yang selama ini kurang mendapatkan sorotan dari seni yang telah mapan sebelumnya (seni klasik).



Gambar 2.4. Contoh Karya Instalasi
Sumber : <https://serupa.id/seni-rupa-kontemporer/>

- Happening Art
Happening Art adalah persilangan antara pameran seni rupa dan pertunjukan teatral. Biasanya bentuk seni ini menghindari penggunaan unsur-unsur teater tradisional, seperti: alur cerita, karakter pemain dan adegan. Meskipun begitu tema dan naskah tetap dibuat pada karya ini, hanya saja lebih banyak terjadi monolog pada karya ini.
- Performance Art
Banyak masyarakat bahkan kalangan seniman sendiri sering keliru membedakan antara Performance Art dan Happening Art.

Performance art memang mirip dengan happenings art, yaitu gabungan seni pertunjukan dan seni rupa, tetapi penekanan representasinya tetap menjurus pada aspek visual. Performance Art tidak membutuhkan dialog atau monolog sama sekali.



Gambar 2.5. Performance Art

Sumber : <https://serupa.id/seni-rupa-kontemporer/>

- Video Art

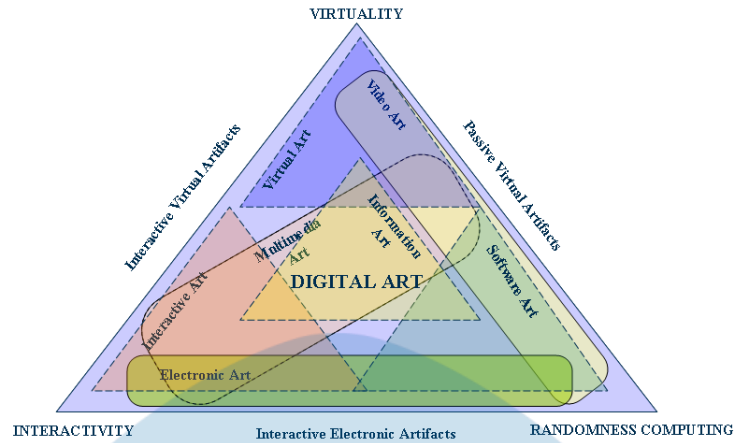
Sebetulnya media seni ini tidak begitu baru, namun kemunculannya lebih banyak di ‘era masa kini’ yang mengacu pada tahun 1970-an – hingga sekarang (setidaknya hingga saat artikel ini ditulis). Intinya Video Art menampilkan gambar bergerak pada layar monitor.

2.3. Tinjauan Seni Digital

2.3.1. Pengertian Seni Digital

Seni digital (*Digital Art*) merupakan seni yang menggunakan komputer, teknologi, dan konten informasi digital sebagai alat dan medium kreativitas seni. Seni digital dapat dikenal sebagai *computer art* (pada tahun 1970), *multimedia art*, *interactive art*, *electronic art*, dan *new media art* (sebutan era modern ini). Seni digital melibatkan komputer dalam proses pembuatannya, namun hasil akhirnya tidak terlihat menggunakan komputer atau elemen digital.

2.3.2. Elemen Karya Seni Digital

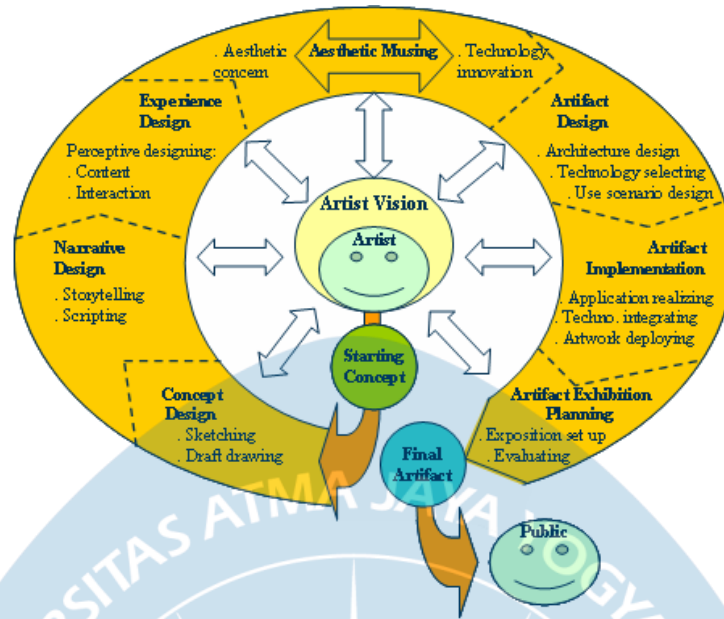


Gambar 2.6. Klasifikasi metode seni digital
 Sumber: Marcos, Adérito, Nelson Zagalo, dan Pedro Branco. 2009

Seni digital dasarnya berdasarkan tiga konsep utama : *controlled randomness access*, *presentation virtuality*, dan *interactivity*. Elemen-elemen ini selalu terdapat pada karya seni digital mulai dari tahun 1960an hingga karya instalasi saat ini.

- *Randomness Access*
 Instruksi yang berbasis algoritma membuka banyak kemungkinan secara instan ke elemen media. Sehingga hasilnya terlihat memberi kombinasi yang tidak terhingga.
- *Presentation Virtuality*
 Objek fisik seni dipindahkan ke objek virtual atau konseptual. Konsep seni itu sendiri ditampakkan secara virtualisasi.
- *Interactivity*
 Pengamat seni terlihat dapat aktif terlibat dan mengubah karya seni itu sendiri

2.3.3. Proses Seni Digital



Gambar 2.7. Diagram proses menciptakan seni digital
 Sumber :Marcos, Adérito, Nelson Zagalo, dan Pedro Branco. 2009

- *Concept Design*

Seniman mengkonversi ide dan konsep dalam bentuk sketsa. Sketsa seniman bukan merupakan hasil akhir karya, namun sketsa digunakan sebagai langkah percobaan untuk menghasilkan komposisi yang lebih kompleks.

- *Narrative Design*

Seniman membuat komposisi dan menyusun rangkaian peristiwa yang memungkinkan para pengamat seni merasakan sensasi emosional. Hasil kegiatan ini berupa pesan yang akan disampaikan dalam karya seni.

- *Exprience Design*

Seniman menyusun pesan dengan pertimbangan konsep narasi dan karakteristik setiap peristiwa pada narasi dari sudut pandang pengalaman manusia. Desain rancangan pengalaman manusia berdasarkan pertimbangan kebutuhan, keinginan, kepercayaan, pengetahuan, keterampilan, pengalaman, dan persepsi individu atau kelompok.

- *Aesthetic Concern*

Proses mengintegrasikan konsep ke dalam artefak karya seni yang akhirnya memberi pengalaman dengan bentuk, warna, suara, desain, ritme, dan suasana.

- *Technology Innovation*

Proses mengintegrasikan konsep dengan teknologi digital. Teknologi dapat menjadi medium kreativitas dan dialog estetika baru.

- *Artifact Design*

Seniman membuat sebuah desain sistem komputer atau aplikasi yang mendukung hasil karya seni. Desain yang dimaksud dapat berupa sistem arsitektur, *interface*, interaksi, serta pemilihan teknologi. Desain merupakan campuran dari aspek seni dan *engineering*, sehingga menerapkan prinsip-prinsip teknologi sains dan matematika serta memperhatikan estetika.

- *Artifact Implementation*

Seniman melanjutkan implementasi artefak seni itu sendiri dengan kegiatan *programming*, *testing*, *debugging*, dan integrasi teknologi. Kegiatan ini dibutuhkan kemampuan dalam bidang teknologi, sehingga seniman akan dibantu tim yang ahli dalam teknologi.

- *Artifact Exhibition Planning*

Artefak karya seni akan dibawa ke pameran dan dapat dilihat pengamat karya seni. Keberhasilan akan tergantung pada daya tarik karya, tata ruang pameran, dan logistik dari berbagai komponen di kelola. Karya seni dapat dipajang di museum, ruang seni, klub seni, galeri seni privat, atau area virtual dalam internet.

2.3.4. Wujud Penyajian Seni Digital

Wujud penyajian karya seni digital dapat berdiri sendiri ataupun dipadukan dengan berbagai elemen seperti perpaduan instalasi dan suara). Objek karya seni digital sering dipadukan oleh karena itu seni digital tidak ada klasifikasi secara formal bagaimana bentuk pengelompokan seni digital. Namun penggabungan ini dapat ditentukan bila kita melihat elemen yang

sering digunakan dalam karya seni digital. Wujud karya seni digital yang biasanya dimuat adalah instalasi; film, video, dan animasi; internet; software; virtual reality; dan musik/suara.

- Instalasi (*installation*)

Instalasi pada dasarnya merupakan karya seni yang dibuat dari berbagai bentuk media. Pada instalasi seni digital mempunyai tujuan yaitu menciptakan suasana kepada pengunjung. Suasana yang diciptakan bisa memberi makna kesenian, arsitektur, atau simbolis. Bentuk instalasi dapat dalam bentuk model arsitektur, model sensor komunikasi dan gerakan, model eksplorasi dunia virtual, model yang dikendalikan dari jarak jauh.



Gambar 2.8. Contoh Karya Instalasi Seni Digital
Sumber : <https://zkm.de/en/artwork/the-legible-city-0>

- Film, Video, dan Animasi

Film, Video, dan Animasi merupakan media yang disebut sebagai gambar bergerak (*digital cinema*). Pada perkembangannya media ini akan berkembang dengan menggunakan “*special effect*” dan juga 3d model animasi. Perkembangan *digital cinema* tidak hanya sebatas pada mediumnya namun juga dapat diperluas hingga menanggapi dan menyikapi situasi kekinian yang disebut sebagai (*expanded cinema*)



Gambar 2.9. Contoh Video art oleh Wolf Vostell berjudul Grasshoppers (instalasi menggunakan video monitor dan kamera)

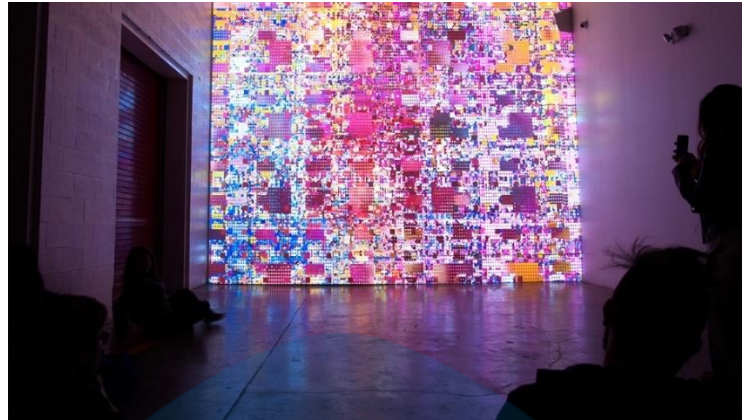
Sumber: Wikipedia

- Seni Internet (*Internet/Networked Art*)

Seni Internet atau *Internet/Networked Art* adalah bentuk karya seni digital yang ditampilkan melalui internet. Seni ini menghindari menggunakan wadah tradisional seperti museum atau galeri sebagai pameran seni, namun menggunakan dan mengelola media internet sebagai pengalaman estetik bagi pengguna internet.

- *Software Art*

Seni perangkat lunak (*Software Art*) merupakan karya seni yang dimana melibatkan instruksi dijalankan komputer. Karya seni digital menggunakan bahasa algoritma dengan perangkat lunak khusus yang dikustomisasi. Yang membedakan seni digital ini dengan karya seni digital lain adalah bahwa para seniman harus dapat memasukkan data dan code secara matematis sendiri. Sehingga karya ini hanya bisa dilakukan bila seniman mengetahui bahasa pemrograman komputer.



Gambar 2.10. Contoh Karya Software Art menggunakan Layar dan dikendalikan Software Komputer
 Sumber : <http://reas.com/knbc/>

- *Virtual Reality*

Realitas virtual (*Virtual Reality*) merupakan sebuah ruang yang dibuat dan di akses melalui komputer sehingga pengguna dapat memasuki realitas dunia secara virtual. Seniman seni digital mengajak para pengamat seni untuk masuk sebuah dunia tiga dimensi yang dihasilkan komputer dan berinteraksi dengan objek virtual di dalam dunia itu.



Gambar 2.11. Seniman membuat karya seni dengan teknologi VR (dengan aplikasi *tilt brush*)
 Sumber: <https://www.roadtovr.com/artist-fuses-real-virtual-art-tilt-brushed-mixed-reality/>

- Suara dan Musik

Pengaplikasian suara dan musik pada seni digital diwujudkan dalam seni pertunjukan atau instalasi. Seniman dapat memadukan dan memanipulasi suara dan visual secara bersamaan. Visual dan suara yang diciptakan saling berhubungan. Selain itu dapat juga

diaplikasikan dalam instalasi yang dapat memberi efek suara dengan interaksi atau sudah dipasang dari awal oleh seniman.

2.3.5. Tema Penyajian Seni Digital

Sejumlah tema karya seni digital dapat dikhususkan untuk karya seni digital, namun tidak memungkinkan bahwa tema pada karya seni digital tidak muncul di medium tradisional. Beberapa tema pada karya seni digital yang akan dibahas adalah *artificial life and intelligence*; *telepresence and telerobotics*; *database data aesthetics and visualization*; *(clean) activism and tactical media*; *game and narrative environment*; *redefinition public space through local and public media interactive*; *augmented reality and mix*; and *social media and the Web 2.0 era*.

- *Artificial life*

Seniman mencoba menghubungkan relasi mesin dan manusia. Karya seni digital dapat berwujud untuk meniru ciptaan alam yang ada di bumi atau dapat mengambil perilaku dan karakter nya sebagai tema karya seni.

- *Artificial intelligence*

Karya yang bertujuan tidak hanya meniru kecerdasan yang dimiliki manusia bahkan dapat melawan kelemahan pada manusia dan juga melampaui kekuatan manusia.

- *Telepresence and telerobotics*

Karya digital yang bertujuan mengkombinasikan teknologi digital komputer dan teknologi komunikasi. Karya seni dapat dikendalikan dari jarak jauh atau bertujuan untuk menerima segala bentuk sinyal dan frekuensi.

- *Body and identity*

Seniman menyampaikan maksud karya seni digital dengan melibatkan deteksi gerakan dan wujud fisik pengamat.

- *Database aesthetics and data visualization*

Seniman menyampaikan maksud karya seni digital dengan mengajak pengamat seni untuk memberi input teks dan data sehingga karya menampilkan hasil visual atau teks.

- *Beyond the book: Narrative environments*

Seniman menyampaikan maksud karya seni digital dengan mengajak pengamat seni untuk berinteraksi dengan karya seninya sehingga karya seni dapat memberi sejumlah kata, kalimat, atau paragraf yang bisa dibaca oleh pengamat dari hasil interaksi yang telah dilakukan.

- *Gaming*

Seniman menyampaikan maksud karya seni digital dengan mengajak pengamat seni untuk bermain dan berinteraksi untuk mencapai goal dan misi yang diberikan oleh seniman.

- *Tactical media, activism, and hacktivism*

Seniman menyampaikan maksud karya seni digital yang berhubungan dengan media, isu kontroversi, isu konspirasi melalui software, hardware, atau internet.

- *Technologies of the future*

Seniman mencoba membuat karya seni yang berhubungan dengan teknologi yang akan dipakai pada masa depan, seperti : bio, digital, dan nanotechnology.

- *Redefining public space: Locative media and public interactives*

Seniman menggunakan ruang publik sebagai kanvas untuk mengimplementasikan karya seninya. Karya seni menjadi media foto yang dapat disebarakan melalui media sosial.

- *Augmenting the real: Augmented reality and mixed reality*

Ponsel pintar dan tablet menjadi media utama dalam teknologi augmented reality di era modern ini. Sehingga seniman memanfaatkan teknologi ini sehingga para pengunjung lebih

mudah melihat hasil karya cukup dengan bantuan ponsel atau tablet.

- *Social media and the Web 2.0 era*

Seniman menggunakan media sosial dan website sebagai kanvas untuk mengimplementasikan karya seninya. Para pengamat mengakses dan berinteraksi secara online dengan karya seni.

2.4. Tinjauan Museum Seni Digital Kontemporer

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah ada, Museum Seni Digital Kontemporer merupakan museum yang menyajikan dan memamerkan hasil karya seni para seniman dalam era kontemporer dengan medium digital. Karya seni digital dapat disajikan dalam bentuk instalasi, video, dan sebuah performance dengan berbagai tema teknologi era sekarang. Dengan medium digital, karya seni yang dihasilkan akan berbentuk rekayasa kecerdasan, sebuah pancaran cahaya proyektor, sebuah instalasi yang menggunakan perangkat elektronik, dan juga dalam bentuk dunia virtual dari komputer.

2.5. Studi Preseden

2.5.1. Amos Rex Museum

Ibu kota Finlandia, Helsinki, telah memperoleh institusi budaya baru yang besar dan ruang publik baru yang mencolok dengan selesainya Amos Rex. Museum seni ini dibuka setelah proyek lima tahun senilai €50juta yang dirancang oleh perusahaan arsitektur JKMM. Di pusat museum, 13.000 meter kubik batu telah digali untuk menciptakan ruang galeri fleksibel berkelas dunia seluas 2.200 meter persegi di atasnya dengan serangkaian kubah dan skylight yang membentuk lanskap bergelombang baru di Lasipalatsi Square.



Gambar 2.12. Amos Rex Museum

Sumber : <https://www.archdaily.com/900928/amos-rex-jkmm-architects>

Program pameran Amos Rex meluas dari seni kontemporer terbaru, sering eksperimental, ke modernisme abad ke-20 dan budaya kuno. Amos Rex bertujuan untuk menghadirkan seni yang menawan dan ambisius menyegarkan dan gembira. Tujuannya adalah untuk masa lalu, sekarang dan masa depan untuk menghasilkan pengalaman unik dan pertemuan mengejutkan di bawah dan di atas tanah, dan di layar.

Galeri akan didukung oleh ruang penyimpanan dan teknis berkelas dunia di lantai dasar tambahan di bawah galeri, memberikan Amos Rex fasilitas yang diperlukan untuk meminjamkan artefak dari lembaga lain secara internasional. Tim pameran pembukaan Lab: Massless menampilkan lima karya seni digital: empat ruang yang sepenuhnya mendalam dibuat menggunakan proyeksi digital, termasuk karya baru yang memulai debutnya di Amos Rex, dan tampilan berbasis layar LCD. Pameran ini akan menjadi salah satu yang terbesar yang diselesaikan oleh kolektif di luar Jepang dan pameran teamLab pertama di wilayah Nordik.



Gambar 2.13. Ruang Pameran Museum
 Sumber : <https://design-chronicle.com/amos-rex-museum-opens-up/>



Gambar 2.14. Pameran Seni Digital oleh TeamLab
 Sumber : <https://design-chronicle.com/amos-rex-museum-opens-up/>

Bio Rex, bioskop 590 kursi di dalam gedung Lasipalatsi telah dikembalikan ke kejayaannya di tahun 1930-an dan dimasukkan ke dalam institusi baru, memberikan setengah dari namanya untuk menciptakan identitas Amos Rex. Dari serambi Lasipalatsi yang telah diperbarui, pengunjung turun dari tangga melewati jendela gambar yang memberi pemandangan ke alun-alun umum, ke galeri bawah tanah. Atap galeri baru dibentuk oleh serangkaian kubah dengan lampu atap miring yang membingkai pemandangan bangunan di sekitarnya dan memungkinkan pameran untuk diterangi dengan cahaya alami jika kurator memilih. Bentuk kubah diekspresikan dalam topografi alun-alun publik yang baru saja ditata

yang terletak di atas galeri, sebagai serangkaian bentuk-bentuk lembut yang digulung dibalut ubin beton.



Gambar 2.15. Ruang Auditorium

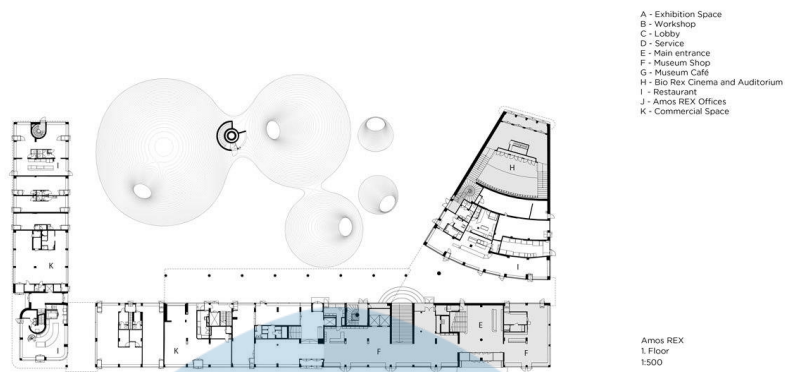
Sumber : <https://design-chronicle.com/amos-rex-museum-opens-up/>

Restoran dan toko yang ada di Lasipalatsi akan terus berdagang dan akan membantu berkontribusi pada kehidupan dan aktivitas alun-alun umum, yang merupakan titik fokus bagi kehidupan sosial pusat kota Helsinki dan salah satu ruang publik paling penting dalam berbelanja. dan distrik hiburan. Alun-alun ini juga memberikan kesempatan bagi Amos Rex untuk membuat program acara di luar ruangan untuk mendukung pertunjukan galeri.



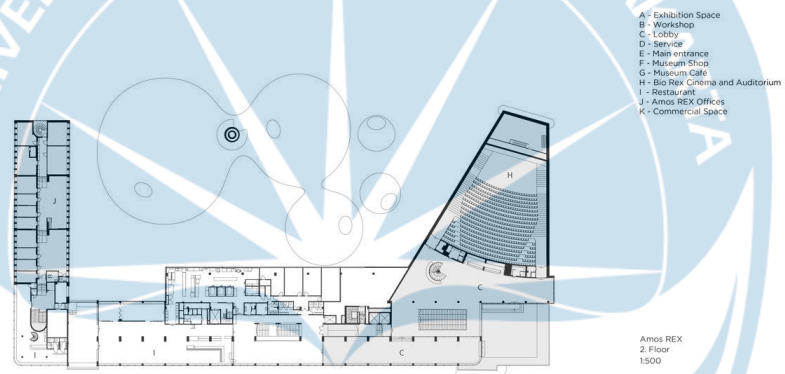
Gambar 2.16. Diagram Museum

Sumber : <https://design-chronicle.com/amos-rex-museum-opens-up/>



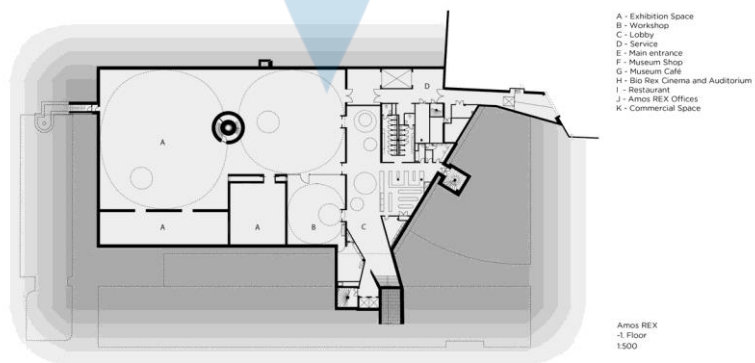
Gambar 2.17. Denah Lantai 1

Sumber : <https://design-chronicle.com/amos-rex-museum-opens-up/>



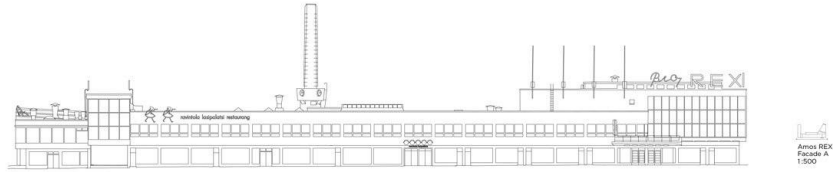
Gambar 2.18. Denah Lantai 2

Sumber : <https://design-chronicle.com/amos-rex-museum-opens-up/>



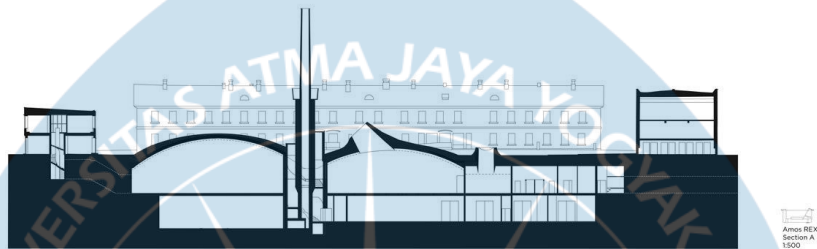
Gambar 2.19. Denah Basement

Sumber : <https://design-chronicle.com/amos-rex-museum-opens-up/>



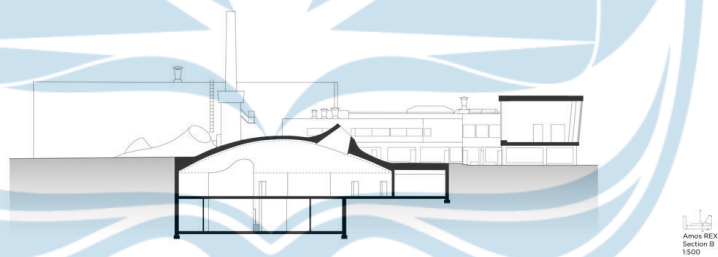
Gambar 2.20. Fasad Museum

Sumber : <https://design-chronicle.com/amos-rex-museum-opens-up/>



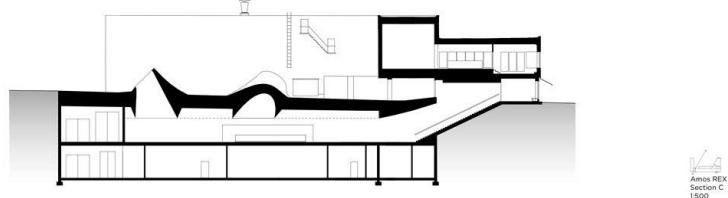
Gambar 2.21. Potongan A

Sumber : <https://design-chronicle.com/amos-rex-museum-opens-up/>



Gambar 2.22. Potongan B

Sumber : <https://design-chronicle.com/amos-rex-museum-opens-up/>



Gambar 2.23. Potongan C

Sumber : <https://design-chronicle.com/amos-rex-museum-opens-up/>

Tabel 2.2. Tabel Studi Preseden Museum Amos Rex

No.	Kajian Arsitekur	Bentuk, Tatahan, Ruang	Penjelasan dan Kualitas	Kesan dan Tanggapan
1.	Ruang Pameran	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pameran persegi • Utama dari skylight • Ruang polos dan dapat didesain sesuai tema pameran • Ruang terkesan tertutup 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Luas dan menyatu • Menekan Fleksibilitas • Pencahayaan Alami cukup 	<ul style="list-style-type: none"> • Seniman bebas berkreasi dengan fleksibilitas ruang
2.	Desain Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> • Desain Modern dengan Ruang Terbuka • Geometri bangunan sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang terbuka bangunan menjadi daya tarik 	<ul style="list-style-type: none"> • Desain Bangunan dirancang tidak biasa sehingga memancing pengunjung

Sumber: Analisis Penulis

2.5.2. Ars Electronica Center

Ars Electronica Center (AEC) merupakan laboratorium seni media Austria untuk seni digital dan multimedia yang dirancang oleh TREUSCH Architecture, Pikiran utama di balik desain adalah untuk membuat bangunan pahatan dengan struktur yang benar-benar dapat diakses dengan berjalan kaki, dan oleh karena itu suasana yang menyenangkan di dalam bangunan. Ars Electronica Center yang lama dan ekstensi baru terhubung untuk membentuk satu unit. Penampilan seperti kristal menghasilkan interaksi yang homogen dengan lingkungannya, sekaligus menjadi landmark yang istimewa.



Gambar 2.24. Ars Electronic Center, Austria

Sumber : https://en.wikipedia.org/wiki/Ars_Electronica_Center

Dengan bangunan baru datang orientasi tematik baru di dalam Ars Electronica Center terdapat topik baru dalam bidang Ilmu kehidupan, perkembangan global (Perubahan iklim, pertumbuhan populasi, polusi lingkungan) dan penjelajahan alam semesta. Museum dapat dipisahkan menjadi beberapa area berikut:

1. Galeri Utama

Galeri Utama dengan sekitar 1000 meter persegi menampung pameran utama yang disebut "Pandangan Baru Manusia", yang berfokus pada topik-topik seperti bioteknologi, robot, prototipe cepat dan tubuh manusia. Ini dipisahkan menjadi empat yang disebut "Labs" berikut:

- Brain-Lab: area ini berfokus pada otak manusia, persepsi dan kemajuan dalam kedokteran.
- Bio-Lab: di lab ini, fokusnya terletak pada bioteknologi dan aplikasinya.
- Fab-Lab: lab ini fokus dengan karya yang diciptakan oleh printer 3D dan prototyping cepat.
- Robo-Lab: lab ini berurusan dengan robotika serta sistem protektif yang berbeda.
- Galeri Utama berisi area khusus untuk anak-anak yang tidak secara tematis terhubung ke pameran utama

2. *Geo City*

Geo City berfokus pada tema perkembangan global yang sudah dilakukan oleh umat manusia, seperti pertumbuhan populasi dan ekstraksi sumber daya alam. Perkembangan global tersebut terhubung dengan kemungkinan reaksi lokal, yang divisualisasikan dalam Sistem Informasi Kota interaktif yang disebut Sim-Linz.

3. Seniman, Kreator, dan *engineers*

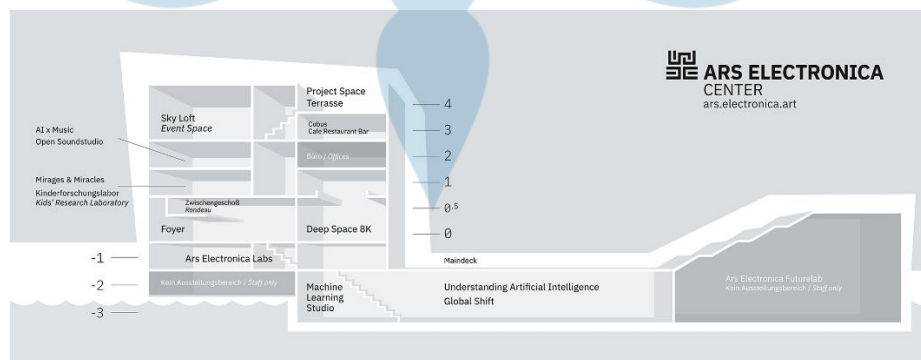
Ini adalah area untuk pameran sementara yang terdiri dari lantai pertama dan kedua dari bangunan asli dan berfokus pada berbagai aspek atau topik

4. *Deep Space*

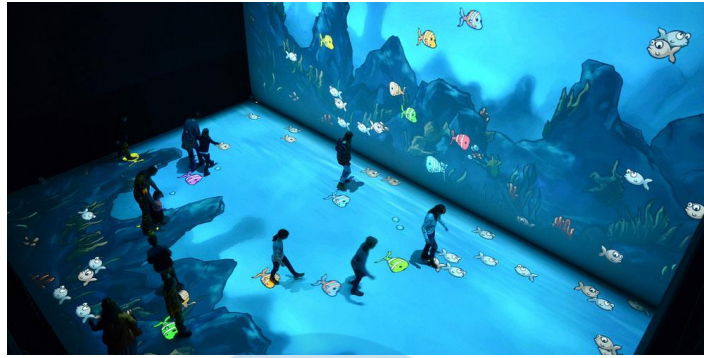
The Deep Space adalah ruang presentasi multifungsi yang menawarkan berbagai kemungkinan tema. Ini terdiri dari dua dinding (depan dan lantai) dengan dimensi 16: 9 meter yang berfungsi sebagai layar untuk proyektor 8 Galaxy NH-12. Rentang proyek berkisar dari video resolusi tinggi hingga visualisasi ilmiah (3D) seperti penerbangan keluar dari tata surya ke seluruh alam semesta yang diketahui dan proyek artistik.

5. *Future Lab*

tempat untuk meneliti dan mencoba teknologi cyberarts (teknologi seni digital) yang baru.



Gambar 2.25. Diagram Potongan Pameran Museum
Sumber : <https://ars.electronica.art/center/en/>



Gambar 2.26. Pameran Deep Space

Sumber : <https://ars.electonica.art/center/en/exhibitions/deepspace/>



Gambar 2.27. Pameran Seni Digital untuk Anak

Sumber : <https://ars.electonica.art/center/en/exhibitions/kids/>

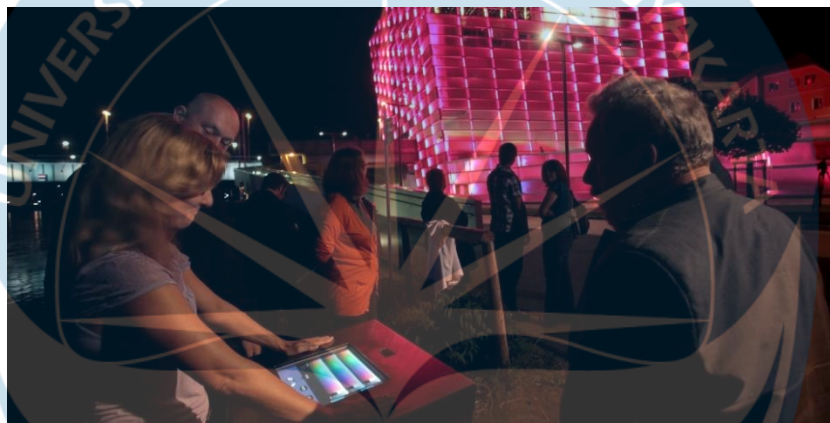


Gambar 2.28. Pameran VR Lab

Sumber : <https://ars.electonica.art/center/en/exhibitions/kids/>



Gambar 2.29. Pameran Galeri Karya Seniman
 Sumber : <https://ars.electonica.art/center/en/exhibitions/kids/>



Gambar 2.30. Pengunjung bermain Fasad Bangunan
 Sumber : <https://ars.electonica.art/center/en/play-the-facade/>

Tabel 2.3. Tabel Studi Preseden Ars Electronica Center

No.	Kajian Arsitekur	Bentuk, Tatahan, Ruang	Penjelasan dan Kualitas	Kesan dan Tanggapan
1.	Ruang Pameran	<ul style="list-style-type: none"> Ruang Pamer tidak terhubung langsung dan memiliki fungsi tersendiri 	<ul style="list-style-type: none"> ruang pameran tidak fleksibel Pencahayaan alami sangat minimal 	<ul style="list-style-type: none"> Tiap ruang pameran memiliki tema sendiri Memanfaatkan kegelapan untuk karya seni digital

2.	Desain Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> •Desain Bangunan Modern •Permainan kaca memberi transparansi •Bentuk Geometri yang kuat 	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan Kaca pada fasad dan pencahayaan buatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Fasad sederhana sehingga memberi kesan arsitektur modern
----	-----------------	---	--	--

Sumber : Analisis Penulis

2.5.3. Studi Komparasi Preseden

Tabel 2.4. Studi Komparasi Preseden

No.	Objek Studi Komprasi	Gaya Arsitektur	Organisasi Ruangan	Bentuk Ruangan	Konfigurasi Sirkulasi	Keunikan
1.	Amos Rex Museum	Modern	Cluster	Linear - Cluster di basement	Cluster – ruang memiliki spot terpisah	Bangunan memiliki ruang terbuka sebagai landmark
2.	Ars Electronica Center	Modern	Linear	Linear	Linear-melewati ruang	Ruangan variatif. Fasad Bangunan interaktif

Sumber : Analisis Penulis