

BAB II

MUSEUM SENI RUPA

DENGAN TAMPILAN GAYA ARSITEKTUR KOLONIAL

2.1. MUSEUM

2.1.1. Pengertian

Kata museum berasal dari bahasa Yunani “*Museion*” yang berarti “kuil” para “*Muse*” yang merupakan salah satu nama dari kesembilan dewi perlambang cabang kegiatan atau ungkapan ilmu dan kesenian. Pengertian awam tentang museum adalah tempat mengumpulkan barang antik, kuno, dan aneh. Dalam perkembangannya pengertian museum dapat didefinisikan dengan pendekatan aktifitasnya, meliputi:

- a. Menurut Badan Musyawarah ICOM (International Council of Museum) ke II di Copenhagen¹, tanggal 14 juni 1974, museum merupakan sebuah lembaga yang bersifat tetap tidak mencari keuntungan dalam melayani masyarakat dan perkembangannya, dan terbuka untuk umum yang bertugas mengumpulkan, merawat, mengkomunikasikan dan memamerkan barang-barang pembuktian manusia dan lingkungannya untuk tujuan pengkajian, pendidikan, serta kesenangan.
- b. Menurut Sutarga (1989)², museum adalah setiap badan yang tetap diusahakan untuk kepentingan umum, dengan tujuan untuk memelihara,

¹ 1992, *Ensiklopedia Nasional Indonesia*, Jilid 1, hal 100

² Drs. M. Amir Sutarga, 1989, *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*, Jakarta, hal 19.

menyelidiki dan memperbanyak, serta memamerkan kepada khalayak ramai guna rekreasi dan pendidikan.

- c. Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (1986)³, museum adalah tempat menyimpan benda-benda sejarah dan sebagainya.

2.1.2. Fungsi Dan Peranan Museum

a. Fungsi

Sebagai lembaga yang melayani masyarakat, maka fungsi museum sesuai dengan definisi dari anggaran dasar ICOM, dapat diklasifikasikan menjadi tiga fungsi utama, yaitu:

1. *Kegiatan utama*; berupa kegiatan menyelenggarakan pameran tetap, pameran temporal, pameran keliling, ceramah, pemutaran film, demonstrasi dan program-program pembinaan pendidikan.
2. *Kegiatan tambahan*; berupa pengumpulan, perawatan, pengawetan, penelitian, penyajian koleksi, dan penerbitan hasil penelitian.
3. *Kegiatan manajemen*; berupa kegiatan perangkat lunak museum dalam administrasi dan personalia museum.

Sedangkan menurut sifatnya, kegiatan di dalam museum dapat dibedakan sebagai berikut:

1. *Kegiatan rekreatif*, yaitu kegiatan pameran tetap yang didukung rekreasi sehingga tidak membosankan dan melelahkan, namun menyenangkan.

³ W.J.S. Poerwadarminta, 1986, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, cetakan IX, Balai Pustaka, Jakarta, hal 669.

2. *Kegiatan peragaan*, yaitu kegiatan komunikasi satu arah antar benda koleksi kepada koleksi kepada pengunjungnya.
3. *Kegiatan edukatif*, yaitu kegiatan komunikasi dua arah antar koleksi dengan pengunjung dimana pengunjung dapat mencoba untuk menggunakan koleksi yang ada.

Dari fungsi-fungsi tersebut lebih jauh dikemukakan 4 fungsi pokok, yaitu:

1. museum sebagai tempat pendidikan.
2. museum sebagai tempat informasi.
3. museum sebagai tempat ilmu pengetahuan.
4. museum sebagai tempat rekreasi.

b. Peranan

Museum sebagai tempat penyajian warisan budaya memberikan kebanggaan nasional dan ilham untuk menciptakan hasil-hasil karya ilmiah yang lebih sempurna dari masa lalu sesuai dengan bidang ilmu pengetahuan. Semuanya untuk segenap lapisan masyarakat nasional maupun internasional.

Museum sebagai pusat pendidikan non formal memenuhi suatu kewajiban dalam membantu mencerdaskan seluruh bangsa. Museum dapat mempererat persahabatan antar bangsa. Museum juga berfungsi sebagai tempat rekreasi atau mendukung sadar wisata dengan obyek sajian wisata hasil budaya.

2.1.3. Prinsip-prinsip Perancangan Museum

Sebagai tempat perlindungan dan pengembangan karya budaya, museum harus mempunyai syarat-syarat sebagai berikut:

Museum Seni Rupa Dengan Tampilan Gaya Arsitektur Kolonial

- a. Museum harus mempunyai ruang kerja untuk konservatornya, staff perpustakaan dan administrasi.
- b. Museum harus mempunyai ruang koleksi, untuk penyelidikan yang disusun menurut sistem metoda tertentu.
- c. Museum harus mempunyai ruang pameran tetap dan pameran sementara.
- d. Museum harus mempunyai ruang laboratorium.
- e. Museum harus mempunyai studio pemotretan dan studio audio visual.
- f. Museum harus mempunyai ruang penerangan dan pendidikan.
- g. Museum harus menyediakan fasilitas penikmatan seni dan rekreasi.

2.1.4 . Organisasi Ruang Dan Pengelolaan Ruang Museum

a. Organisasi ruang museum

Organisasi ruang museum pada umumnya sebagai berikut:

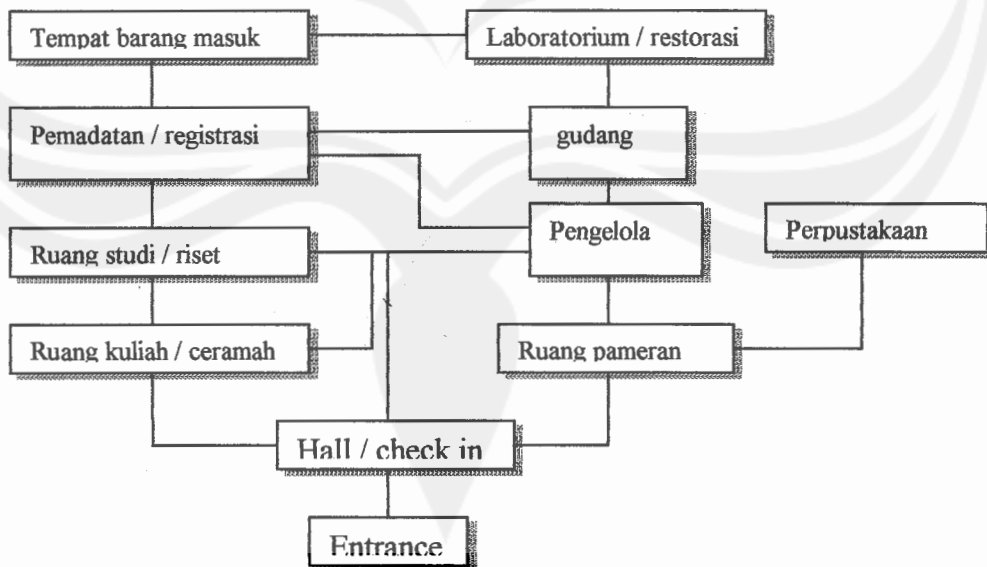


Diagram 2.1 : Organisasi Ruang Museum

Sumber Ernst Neuert, Architect's Data, Crocby Lockwod and Sond Ltd, 1970

b. Pengelolaan museum

Museum-museum di Indonesia pada umumnya ditangani oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, termasuk Di dalamnya Direktorat Sejarah dan Kepurbakalaan dan juga Unit Pembinaan Teknis yang ditugaskan oleh Direktorat Jenderal Kebudayaan⁴.

Secara skematis, organisasi penanganan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

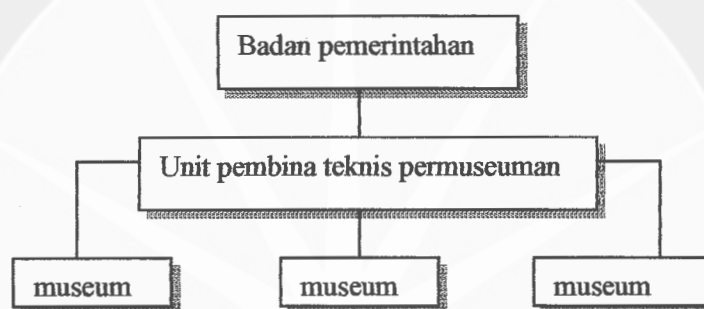


Diagram 2.2 : Organisasi Penanganan Museum

2.2. SENI RUPA**2.2.1. Pengertian**

Seni rupa merupakan suatu hasil visualisasi pengalaman batin yang disajikan dengan indah dan menarik, untuk melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaan yang sifatnya spiritual⁵. Sedangkan seni rupa merupakan cabang seni yang mengekspresikan pengalaman artistik manusia lewat obyek dua dimensi atau tiga dimensi, yang memakan tempat dan tahan waktu. Di Indonesia

⁴ Arief Budiman, *Menduniawikan Nilai Estetika Yang Sakral*, makalah seminar Seni Rupa Baru, 1987

⁵ Soedarso, *Tinjauan Seni II*, (Yogyakarta: Jurusan Seni Rupa, 1984), hal. 34.

mempunyai cabang-cabang, seperti: seni lukis, seni patung, seni printing, seni kriya, seni komunikasi visual, dan seni dekorasi⁶.

2.2.2. Cabang Dalam Seni rupa

a. Seni Lukis

Meliputi elemen-elemen berupa garis, bidang, ruang, bentuk, tekstur, dan warna. Biasanya berupa dua dimensi, misal pada kertas, kanvas, kain, papan, maupun hardboard. Seni lukis ini digolongkan sebagai seni murni (Fine Art).

b. Seni patung

Termasuk dalam seni murni, serta mempunyai elemen seperti seni lukis. Berupa tiga dimensi dan biasa didefinisikan sebagai karya seni monumental.

c. Seni Grafis

Digolongkan dalam seni murni maupun terapan. Ciri seni grafis terdapat pada proses penciptaannya yaitu cetak/prin berupa sablon, offset, silk screen, cetak tinggi. Berupa dua dimensi, berhubungan dengan pembuatan buku dan ilustrasi.

d. Seni Reklame

Berhubungan dengan dunia bisnis, perdagangan atau komersial, cenderung berupa ajakan secara langsung dan dapat dimengerti. Biasanya berupa iklan, poster, slide, foto, dan film.

d. Seni Dekorasi/Desain Ruang Dalam

⁶ Yulimat et al, *Lingkup Seni Rupa*, (Bandung: Jurusan Seni Rupa ITB, 1983), hal. 24.

Berupa seni terapan yang berkaitan dengan interior arsitektur yaitu berhubungan dengan ruang berupa dinding, lantai, plafond, pengaturan ventilasi, pintu dan jendela. Termasuk perangkat interiornya.

e. Seni Kriya/Kerajinan

Tergolong seni terapan, meliputi elemen seperti halnya seni lukis, dengan cara menata sehingga hasilnya berupa ukir-ukiran. Media yang digunakan berupa kayu, rotan, bambu, tembaga, aluminium, timah, perak, dan lain-lain.

2.2.3. Aliran Dan Corak Dalam Seni Rupa

Aliran dan corak dalam seni rupa dapat disebutkan sebagai berikut⁷:

1. Naturalisme

Seniman aliran ini berusaha menggambarkan segala sesuatu sesuai dengan natur atau alam nyata. Unsur komposisi, anatomi, proporsi, perspektif, dan tekstur setepat mungkin. Naturalisme adalah suatu bentuk karya seni yang sangat obyektif, yang biasanya memilih yang indah-indah, sekedar perwujudan fotografis.

2. Realisme

Gaya seni yang berusaha untuk menggambarkan obyeknya seperti keadaan yang sesungguhnya yang dapat dilihat. Bentuk lukisan benar-benar nyata dari situasi manusia dengan kebudayaannya dalam corak yang sesuai dengan pencerapan mata. Terlebih pada gejala sosial.

3. Impresionisme

⁷ Drs. R.A. Murianto dkk., *Tinjauan Seni Rupa I*, Buku I untuk SMSR Yogyakarta

Kelompok ini tenggelam pada warna. Bentuk tidak begitu mendapat perhatian, menghilangkan cara menggunakan kontur garis. Perasaan dan pikiran pelukis tidak masuk perhitungan, seolah-olah pelukis hanya kamera belaka.

4. Fauvisme

Fauvisme dapat ditandai oleh pengutamaannya kepada warna yang sering mengesankan panas dengan coraknya yang dekoratif.

5. Ekspresionisme

Aliran yang mengutamakan curahan batin sendiri secara bebas dan mengungkap perwatakan suatu gejala, lebih jauh sampai kepada pengungkapan renungan batin yang bebas dari kenyataan di luar dirinya.

6. Kubisme

Adanya pandangan baru terhadap alam, seniman melihat bentuk konseptual yang struktural, monumental, dan padat padu.

7. Surealisme

Penampilan karya dengan wujud yang amat menyimpang dari bentuk yang nyata, kebebasan yang sebebaskan-bebasnya. Pengungkapannya cenderung yang aneh-aneh, bahkan menampilkan kejanggalan-kejanggalan.

8. Futurisme

Futurisme mengabdikan diri pada gerak, ingin menjangkau masa depan atau waktu yang akan datang.

9. Abstraksionisme

Corak ini lahir dari kreatifitas seniman, tampil dari penggalian ide, fantasi artistiknya, daya imajinasinya, juga dari sumber renungan batinnya. Karya

abstrak ini membuat orang awam sulit untuk memahami maksud penampilannya. Corak abstrak ini banyak ragamnya, seperti:

- Op Art (Optical Art)
Susunan rapi yang khas berbentuk geometris dan diulang-ulang.
- Konstruktivisme
Melibatkan pada seni 3 D, khususnya seni patung.
- Mobilisme/kinetik
Aliran sejenis konstruktivisme, namun diciptakan dengan kemungkinan yang mudah bergerak sebagai pernyataan dinamisasi.
- Minimal Art
Corak yang lebih dasar dan penting daripada konstruktivisme. Lahir karena kemajuan teknologi dan industri yang maju.

10. Primitivisme

Aliran ini tidak pernah mendekati perwujudan yang realistik atau naturalistik. Dapat dipastikan sesuatu yang diungkapkan adalah cenderung ke simbolisme.

11. Dekoratifisme

Dekoratif adalah bentuk atau wujud yang diungkapkan berirama dan mendetail bahkan ada kalanya menampilkan yang rumit-rumit, yang menyebabkan kesan menghias.

12. Dadaisme

Dadaisme merupakan produk yang sifatnya anti seni, anti perasaan, dekat pada kekerasan. Timbulnya kelompok ini sebagai protes terhadap nilai-nilai sosial yang merosot akibat peperangan.

13. Popular Art

Seni “pop art” tidak memisahkan bentuk, warna, garis. Bahkan berusaha terbebas dari kaidah-kaidah dan tidak pula terikat oleh isi ataupun simbol.

14. Pointillisme

Seni ini menganalisis warna ke komponennya yang primer kemudian disajjarkan secara murni diatas bidang gambar atau bagian dalam komposisi.

15. Hypper Realisme

Aliran yang berusaha melukiskan sesuatu kepuasan dan kecenderungan akan kebanggaan individu dalam pribadi utuhnya tanpa menimbulkan nilai sosial, kesadaran akan kesan mata dan menanggapi dunia sebagai alam yang megah penuh warna.

2.3. MUSEUM SENI RUPA

2.3.1. Pengertian

Suatu lembaga pendidikan non formal yang diusahakan bagi kepentingan umum dengan tujuan untuk melindungi, melestarikan, mengawetkan, memelihara, merawat dan memamerkan karya seni rupa, serta untuk dikomunikasikan secara visual kepada masyarakat sebagai media informasi, penyaluran ilmu pengetahuan dan pendidikan seni, apresiasi seni dan rekreasi.

2.3.2. Klasifikasi Obyek Museum Seni Rupa

1. Secara internal

- a. Tugas pengumpulan koleksi

Sumbangan, pembelian, hibah/wasiat dari perorangan maupun lembaga, pertukaran antar museum.

b. Tugas konservasi

Melindungi dan memelihara koleksi karya seni rupa dari faktor-faktor kerusakan, baik dari dalam maupun luar.

c. Tugas preservasi

Mengarah pada maintenance part, yaitu pemeliharaan dan perawatan koleksi.

d. Tugas penelitian

Mempelajari benda-benda koleksi, yang bertujuan untuk mengetahui asal-usul materi serta seluk-beluk benda koleksi, sehingga akan membantu proses penikmatan dengan suasana rekreatif dan komunikatif.

e. Tugas bengkel kerja

Mengadakan perlindungan dan perawatan terhadap koleksi secara berkala.

2. Secara eksternal

a. Tugas konservasi

Melindungi karya seni rupa dari kerusakan dan gangguan secara fisik (terlindungi kelestarian serta keasliannya).

b. Tugas menyalurkan ilmu pengetahuan

Memberikan informasi, contoh-contoh, penjelasan-penjelasan melalui pameran tetap, temporer, perpustakaan dan bimbingan kepada pengunjung.

c. Tugas pameran

Merupakan tugas utama museum, dapat dibedakan menjadi pameran tetap dan pameran tidak tetap.

d. Tugas memberikan aspirasi kepada pengunjung

Menyalurkan ilmu pengetahuan secara aktif, menumbuhkan serta meningkatkan rasa cinta dan pemahaman terhadap karya seni rupa.

2.3.3. Unsur Pelaku Kegiatan Museum Seni Rupa

Unsur pelaku kegiatan di dalam museum seni rupa adalah sebagai berikut:

A. Pengelola

Pengelola adalah pihak yang bertanggung jawab dan bertugas dalam mengelola museum yang dikoordinir oleh seorang direktur sebagai pimpinan museum. Dalam tugasnya direktur di bantu oleh tenaga ahli sebagai staff pengelola.

Bagian pengelolaan museum seni rupa:

❖ *Bagian Administras /Tata Usaha*

- Melaksanakan surat-menyurat.
- Melaksanakan urusan perlengkapan.
- Melaksanakan urusan ketertiban.
- Melaksanakan urusan kepegawaian.
- Melaksanakan urusan keuangan.
- Melaksanakan urusan dokumentasi koleksi.
- Melaksanakan registrasi.

❖ Bagian Pembinaan Koleksi

- Mengadakan, pengumpulan, penelitian, pembinaan koleksi.
- Melakukan identifikasi dan klasifikasi koleksi.
- Melaksanakan katalogisasi koleksi.
- Menyusun konsep kegiatan pameran.
- Melakukan penelitian yang berhubungan dengan koleksi museum, serta menyusun karya ilmiah.

❖ Bagian Preservasi dan Konservasi

- Melaksanakan kegiatan preservasi dan konservasi.
- Melaksanakan restorasi/perbaikan koleksi museum.
- Melaksanakan pembuatan reproduksi koleksi.

❖ Bagian Preparasi

- Melaksanakan persiapan pameran.
- Mengadakan alat untuk menunjang kegiatan edukatif kultural.

❖ Bagian Bimbingan Edukatif dan Publikasi

- Melaksanakan bimbingan kepada pengunjung dengan memberi penjelasan, ceramah dan pemutaran film.
- Melaksanakan perencanaan program, bimbingan, pameran, ceramah, diskusi, dan memberikan penerangan museum secara umum.
- Melaksanakan publikasi tentang koleksi museum yang bersifat ilmiah dan populer.

❖ Bagian Perpustakaan

- Membina dan mengembangkan perpustakaan.

- Mengadakan penyelidikan perpustakaan.
- Mengadakan kerjasama dengan perpustakaan lain.
- Melakukan pengolahan administrasi perpustakaan umum.
- Melakukan pemeliharaan dan perawatan koleksi perpustakaan.

B. Pengunjung

1. Berdasarkan Kelompoknya⁸

a. Kelompok Umum

- Datang dengan motivasi rekreasi.
- Waktu berkunjung tidak lama.
- Ingin mengetahui seluk-beluk seni rupa.
- Biasanya datang secara sendiri ataupun berkelompok.

b. Kelompok Pelajar dan Mahasiswa

- Datang untuk mencari sumber ilmu penulisan.
- Motivasi dan tujuan jelas.
- Membutuhkan waktu yang cukup lama.

c. Kelompok Para Ahli, Peneliti dan Seniman

- Biasanya sering datang ke museum.
- Mengadakan penelitian/mendapatkan informasi yang diperlukan, atau mengadakan perbandingan dan mengukur tingkat kreatifitas mereka.

d. Kelompok Wisatawan/Turis

- Terbagi menjadi dua jenis, yaitu turis asing dan turis domestik.

⁸ Luthfi Asiaro, *Sumbangan Museum Dalam Pembinaan Dan Pengembangan Wisata Budaya*, Warta Budaya, no 4 (tahun IV, 1980 / 1981), p.42.

- Sifatnya lebih sekedar berekreasi melalui obyek karya seni rupa yang dipamerkan.

2. Berdasarkan Jenisnya⁹

a. Pengunjung Serius

- Mempunyai motivasi dan tendensi yang jelas.
- Membutuhkan waktu yang relatif lama.
- Pengunjung ini adalah pelajar.

b. Pengunjung Biasa

- Adanya sifat rekreatif dan komunikatif.
- Waktu yang digunakan tidak terlalu lama.
- Pengunjung ini adalah masyarakat umum, wisatawan.

C. Lingkup Kegiatan Museum Seni Rupa

❖ *Kegiatan Utama*

Kegiatan pameran; merupakan kegiatan komunikasi visual antara obyek dan pengunjung.

❖ *Kegiatan Pengunjung*

Kegiatan perpustakaan; merupakan kegiatan pencarian informasi mengenai karya seni rupa dan pengetahuan tentang karya seni rupa melalui membaca dan audio visual.

⁹ M. Yamin Data, *Museum Sebagai Sarana Pendidikan Non Formal*, Museografia, no.2,jilid xiv 1984, p.18.

❖ Kegiatan Pengelola

Kegiatan yang bersifat pengelolaan; kegiatan administrasi, kegiatan teknis, kegiatan kerumah tanggaan.

❖ Kegiatan Yang Bersifat Preservasi dan Konservasi

Kegiatan pengadaan koleksi, penentuan dan pencatatan koleksi, pendokumentasian obyek, perawatan dan perlindungan obyek.

❖ Kegiatan Service

Kegiatan mekanikal – elektrikal, keamanan, service dan pemeliharaan.

2.4. ARSITEKTUR KOLONIAL**2.4.1. Pengertian**

Gaya arsitektur Belanda antara tahun 1850 sampai tahun 1900 sering disebut sebagai gaya arsitektur *Indische Empire Style* (Akhinary, 1988). Gaya arsitektur ini sebenarnya diambil dari gaya arsitektur Perancis yang pada waktu itu disebut sebagai gaya *Empire Style*. Ada juga yang mengatakan gaya arsitektur tersebut dengan istilah *The Dutch Colonial villa*. Gaya arsitektur *The Empire Style* ini pada abad tersebut dipopulerkan oleh Daendels, seorang bekas jendral Angkatan Darat Napoleon. Gaya arsitektur inilah yang melanda seluruh Jawa pada abad ke 19.

Gaya arsitektur *The Empire Style* tersebut adalah suatu gaya arsitektur neo-klasik yang melanda Eropa (terutama Perancis, bukan Belanda) yang diterjemahkan secara bebas. Hasilnya berbentuk gaya Hindia Belanda yang bercitra kolonial, yang disesuaikan dengan lingkungan lokal dengan iklim dan

tersedianya material pada waktu itu (Akihary, 1988:12)¹⁰. Selama abad ke 19 gaya arsitektur tersebut berkembang pada rumah-rumah orang Belanda yang disebut sebagai *landhuis*, yang merupakan tipe rumah tinggal di seluruh Hindia Belanda pada waktu itu.

2.4.2. Karakteristik

Sebenarnya gaya arsitektur *Indische Empire Style* juga dipengaruhi oleh tipe arsitektur *landhuis* yang banyak terdapat di pinggiran kota Batavia pada abad 18 dan 19. Karakteristik arsitekturnya dapat digambarkan sebagai berikut¹¹:

“Denahnya simetris penuh. Temboknya tebal, langit-langitnya tinggi, lantainya dari marmer. Di tengah ruangnya terdapat *Central Room* yang besar yang berhubungan langsung dengan beranda depan dan belakang. Beranda depan dan belakang tersebut biasanya sangat luas dan terbuka. Di ujung beranda tersebut terdapat barisan kolom Yunani (Doric, Ionic atau Korinthia), berfungsi sebagai pendukung atap yang menjulang ke atas. Di sebelah kiri dan kanan *Central Room* tersebut terdapat kamar-kamar tidur. Dapur, kamar mandi serta fasilitas service lainnya, seperti gudang dan sebagainya, merupakan bagian tersendiri yang letaknya di bagian belakang, yang dihubungkan dengan rumah induk dengan galeri. Keseluruhan bangunan

¹⁰ Ir. Handinoto, “*Perkembangan Kota dan Arsitektur Kolonial Belanda di Surabaya 1870-1940*”, hal 132, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Kristen PETRA Surabaya dan Penerbit Andi Yogyakarta.

¹¹ Ir. Handinoto, “*Perkembangan Kota dan Arsitektur Kolonial Belanda di Malang*”, hal 144.

biasanya terletak pada sebidang tanah yang cukup luas dengan kebun di depan, samping dan belakang”.

Gaya *Indische Empire* tersebut tidak saja diterapkan pada rumah-rumah tinggal, tetapi juga pada bangunan umum yang lain seperti: gedung pengadilan, kantor pos, bank, kantor pemerintahan, hotel, dan sebagainya. Bahkan gaya *Indische Empire* ini kemudian meluas sampai pada semua lapisan masyarakat di kurun waktu tahun 1850-1900.

Pada akhir abad ke 19 di mana kota-kota sudah mulai padat, arsitektur gaya *Indische Empire* yang memerlukan tanah yang cukup luas terpaksa menyesuaikan diri. Detail-detail arsitekturnya pun harus menyesuaikan diri dengan jamannya. Barisan kolom yang mendominasi tampak depan, yang berada di beranda depan, diganti dengan pipa besi sehingga tampak lebih langsing. Seng gelombang yang didatangkan dari luar negeri pada akhir abad 19 dimanfaatkan untuk melindungi jendela-jendela dan teras depan dari air hujan. Sedangkan untuk menyangga *overstek* dari seng gelombang tersebut juga dipakai pipa-pipa besi dengan motif keriting.