

BAB II

TINJAUAN HAKIKAT MUSEUM SENI KONTEMPORER

2.1 Tinjauan Museum

2.1.1 Pengertian Museum

Kata museum berasal dari bahasa Yunani yaitu *mouseion* yang berarti tempat para muse. Muse adalah sembilan anak wanita Dewa Zeus yang memberikan inspirasi pada seniman. Yang kemudian *mouseion* tersebut dijadikan nama kuil tempat memuja dewi-dewi tersebut. Pada perkembangannya, *mouseion* dipakai sebagai tempat penyimpanan hadiah dan persembahan untuk dewa dari para umat (Encarta Researcher, 2003).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (edisi III, 2013), museum didefinisikan sebagai gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda – benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno.

Museum merupakan sebuah lembaga yang bersifat permanen, melayani kepentingan masyarakat dan kemajuannya, terbuka untuk umum, tidak bertujuan mencari keuntungan yang mengumpulkan, memelihara, meneliti, memamerkan, dan mengkomunikasikan benda-benda pembuktian material manusia dan lingkungannya, untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi (Schouten, 1992: 3).

2. Tinjauan Museum

2.1.2 Klasifikasi Museum

Museum memamerkan berbagai koleksinya berdasarkan klasifikasi tertentu. Berdasarkan situs Museum Indonesia tahun 2013, terdapat beberapa jenis museum, yaitu museum arkeologi, museum benteng, museum biologi, museum militer, museum negeri / daerah, museum pribadi, museum sejarah, museum seni, museum tokoh, dan museum transportasi.

Berdasarkan The International Council of Museum (ICOM), pengklasifikasian museum dibagi menjadi 6 kategori, yaitu:

1. Art Museum (Museum Seni)

2. Archeologi and History Museum (Museum Sejarah dan Arkeologi)
3. Ethnographical Museum (Museum Nasional)
4. Natural History Museum (Museum Ilmu Alam)
5. Science and Technology Museum (Museum IPTEK)
6. Specialized Museum (Museum Khusus)

Museum dapat dibedakan menjadi 3 kategori berdasarkan tingkatan koleksinya, yaitu:

1. Museum Nasional, yaitu museum yang memiliki benda koleksi dalam taraf nasional atau dari berbagai daerah di Indonesia.
2. Museum Regional, yaitu museum yang benda koleksinya terbatas dalam lingkup daerah regional.
3. Museum Lokal, yaitu museum yang benda koleksinya hanya terbatas pada hasil budaya daerah tersebut.

Menurut Josep Montaner (1990) jika museum ditinjau dari berbagai aspek secara bersama-sama, baik dari aspek program, ukuran, bentuk, maupun kompleksitasnya, tipe-tipe museum dapat dibagi menjadi 5, yaitu:

1. Kompleks Kebudayaan

Kompleks kebudayaan merupakan suatu tempat yang di dalamnya terdapat museum dan ruang-ruang yang digunakan untuk kegiatan pameran. Di dalam kompleks kebudayaan ini kegiatan museum merupakan bagian dari seluruh kegiatan yang ada. Selain itu, ada ruang-ruang seperti perpustakaan, auditorium, teater, pusat administrasi, lembaga lembaga kebudayaan, pusat kegiatan komersial seperti restoran, pertokoan, dan sebagainya.

2. Galeri Seni Nasional

Jenis galeri ini termasuk dalam kelompok tipe museum yang ada di dalamnya mewadahi koleksi-koleksi berbagai macam seni. Jenis seni yang diwadahi berkaitan erat dengan kebudayaan wilayah setempat yang memiliki nilai historis.

3. Museum Seni Kontemporer

Museum difungsikan sebagai wadah koleksi benda-benda seni kontemporer. Benda-benda seni yang dipamerkan merupakan hasil perkembangan seni yang telah mulai meninggalkan kesan tradisionalnya. Contohnya aliran seni kubisme¹, romantisme², surealisme dan lain sebagainya yang semuanya berpengaruh pula pada karakteristik ruang-ruang pamernya, menjadi lebih fleksibel dengan penekanan pada aspek-aspek kualitas pendukung visualisasi obyek-obyek yang dipamerkan.

4. Museum IPTEK dan Industri

Karakteristik museum ini terdapat pada koleksinya yang berupa bendabenda yang berhubungan dengan kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi serta hasil-hasil kemajuan industri. Museum ini juga berfungsi sebagai pusat pendidikan atau pusat penelitian. Secara umum ruang-ruang untuk kegiatan pameran dipergunakan juga sebagai ruang peraga, sehingga alat-alat yang digunakan sebagai sarana pameran biasanya berupa panel-panel, foto-foto, diorama, slide, presentasi secara audiovisual, perlengkapan alat demonstrasi, model, dan hasil-hasil reproduksinya.

5. Museum yang bertemakan sejarah dan kebudayaan suatu kota

Pada jenis museum ini karakteristik ruang-ruang pameran berhubungan erat dengan obyek-obyek yang bernilai sejarah. Selain itu, hal-hal berkaitan dengan bidang etnologi, antropologi, seni, dan kerajinan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Museum Seni Kontemporer di Yogyakarta termasuk dalam tipologi museum seni kontemporer pada poin ke 3 yang menampilkan berbagai seni kontemporer, khususnya seni rupa yang semuanya berpengaruh pula pada karakteristik ruang-ruang pamernya, menjadi lebih fleksibel dengan penekanan pada aspek-aspek kualitas pendukung visualisasi obyek-obyek yang dipamerkan.

¹Adalah aliran yang cenderung melakukan usaha abstraksi terhadap objek ke dalam bentuk-bentuk geometri atau bentuk balok-balok untuk mendapatkan sensasi tertentu. Salah satu tokoh terkenal dari aliran ini adalah Pablo Picasso.

²Merupakan aliran tertua di dalam sejarah seni lukis modern Indonesia. Lukisan dengan aliran ini berusaha membangkitkan kenangan romantis dan keindahan di setiap objeknya. Pemandangan alam adalah objek yang sering diambil sebagai latar belakang lukisan.

Tugas dan Fungsi Museum

Tugas Museum:

1. Definisi menurut ICOM (International Council of Museum), sebuah Organisasi Permuseuman Internasional dibawah Unesco menyatakan bahwa museum merupakan suatu badan yang mempunyai tugas dan kegiatan untuk memamerkan dan menerbitkan hasil-hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda-benda yang penting bagi Kebudayaan dan Ilmu Pengetahuan.
2. Mengumpulkan benda-benda koleksi, merawat dan mengawetkannya, memamerkan benda-benda koleksi, serta menghubungkannya kepada pengunjung dengan berbagai cara, baik berupa buku terbitan, ceramah, seminar, diskusi, dan lomba yang berhubungan dengan museum serta mengadakan bimbingan edukatif cultural kepada siswa dan masyarakat.

Fungsi Museum:

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 : dalam Pedoman Museum Indoneisa,2008 museum memiliki 2 fungsi besar yaitu:

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

Menurut Majalah Ilmu Permuseum tahun 1998 (*A Good Museum Includes These Basic Function*) fungsi utama yang harus dimiliki sebuah museum meliputi 4 aspek yaitu:

1. Fungsi Kuratorial (Curatorial)
2. Fungsi Pameran (Display)
3. Fungsi Persiapan Pameran (Display Preparation)
4. Fungsi Pendidikan (Education)

ICOM (International Council of Museum) menegaskan bahwa fungsi museum ada 9, yang sering dikenal dengan sebutan Nawa Darma, yaitu:

1. Tempat pengumpulan dan pengamanan warisan budaya dan alam.
2. Tempat dokumentasi dan penelitian ilmiah.
3. Konservasi dan preservasi.
4. Media penyebaran dan penyerataan ilmu untuk umum.
5. Tempat pengenalan dan penghayatan kesenian.
6. Visualisasi warisan budaya dan alam.
7. Media perkenalan budaya antar daerah dan antar bangsa.
8. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
9. Pembangkit rasa bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan YME.

2.1.3 Kegiatan Museum

Kegiatan pelayanan museum kepada pengunjung museum meliputi kegiatan pameran tetap dan temporer, bimbingan dan pemanduan keliling museum, ceramah, bimbingan karya tulis, pemutaran film dan slide, dan museum keliling.³

Menurut Sutaarga, 1989/1990 kegiatan yang terjadi di dalam museum secara garis besar meliputi 6 hal, yaitu:

1. Pengumpulan koleksi, kegiatan ini antara lain jual beli koleksi, peminjaman koleksi, pembuatan film dokumenter, dan kegiatan lainnya.
2. Penyimpanan dan pengelolaan koleksi, kegiatan ini antara lain penampungan, penyimpanan, penelitian, dan penggandaan (reproduksi).

³Ayo Kita Mengenal Museum :2009

3. Preservasi, kegiatan ini antara lain meliputi:
 - Reproduksi, sebagai cadangan koleksi untuk menyelamatkan koleksi aslinya.
 - Penyimpanan, untuk menyelamatkan koleksi asli dari faktor merugikan.
 - Registrasi, pemberian dan penyusunan keterangan menyangkut benda koleksi.
4. Observasi, penyeleksian koleksi untuk disesuaikan dengan persyaratan koleksi museum.
5. Apresiasi, kegiatan ini antara lain meliputi :
 - Pendidikan, menunjang fungsi museum sebagai sarana pendidikan bagi masyarakat yang sifatnya non formal.
 - Rekreatif, museum sebagai obyek rekreasi yang menyajikan acara yang menghibur.
6. Komunikasi, kegiatan ini antara lain meliputi :
 - Pameran, ruang pamer merupakan sarana komunikasi antara masyarakat / pengunjung dengan materi koleksi, yang dibantu dengan guide.
 - Pertemuan, antara pengelola dengan masyarakat sebagai penunjang kegiatan.
 - Administrasi.

2.1.4 Struktur Organisasi Museum

Struktur organisasi museum merupakan poin penting keberhasilan suatu museum. Museum diharapkan mempunyai suatu struktur organisasi yang baik dan cocok dengan tema yang ingin diusung oleh suatu museum. Menurut Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Departemen kebudayaan dan Pariwisata 2007, struktur organisasi museum nasional meliputi 7, yaitu:

1. Kepala/ Direktur Museum
Memimpin pelaksanaan tugas dan fungsi museum.
2. Kepala Bagian Tata usaha Museum
Memimpin penyelenggaraan urusan tata usaha, urusan rumah tangga dan ketertiban museum.
3. Kepala Bagian Kuratorial
Memimpin penyelenggaraan pengumpulan, penelitian dan pembinaan koleksi.
4. Kepala Bagian Konservasi dan Preparasi
Memimpin penyelenggaraan konservasi, restorasi dan reproduksi koleksi serta

preparasi tata pameran.

5. Kepala Bagian Bimbingan dan Publikasi

Memimpin penyelenggaraan kegiatan bimbingan dengan metode dan sistem edukatif kultural dalam rangka menanamkan daya apresiasi dan penghayatan nilai warisan budaya dan ilmu pengetahuan serta menyelenggarakan publikasi tentang koleksi museum.

6. Kepala Bagian Registrasi dan Dokumentasi

Memimpin penyelenggaraan registrasi dan dokumentasi seluruh koleksi

7. Perpustakaan

Menyelenggarakan perpustakaan, dan menyimpan hasil penelitian dan penerbitan museum.

2.1.5 Organisasi Spasial Museum

Museum akan berjalan baik dengan rencana tata denah yang simpel. Diagram organisasi utama harus berdasarkan akan 5 zona standar berdasarkan paparan publik dan kehadiran koleksi, yaitu⁴:

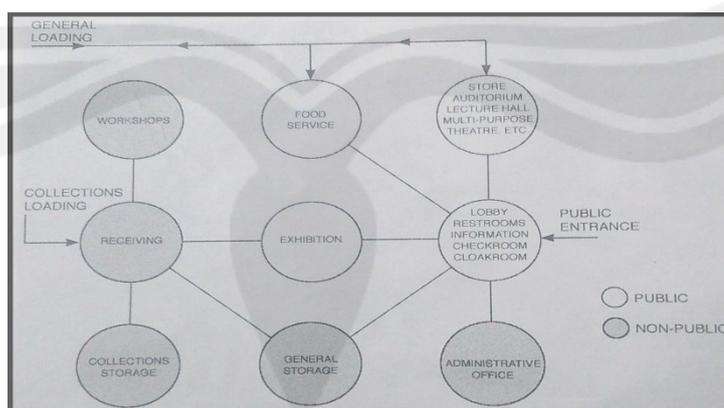
Public/ no collections

Public/ collections

Non Public/ no collections

Non Public/ collections

Collections storage



Gambar 2.1. Diagram Organisasi Museum

Sumber: De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001.p.680

⁴De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001

Berdasarkan fungsinya, zona-zona dalam museum dapat dikelompokkan menjadi⁵:

Public Areas	Non-Public Areas
<i>non collection</i>	<i>collection-related</i>
Checkroom	Workshop
Theater	Crating/ Uncrating
Food Services	Freight Elevator
Information Desk	Collections Loading
Main Public Toilets	Dock
Museum Lobby	Receiving
Retail (Museum Store)	<i>non-collection-related</i>
<i>collection spaces</i>	Catering Kitchen
Classroom	Electrical Room
Exhibition Galleries	Food Service/ Kitchen
Orientation	General Storage
	Mechanical Room
	Museum Store Office
	Offices
	Conference Rooms
	Security Office
	<i>super-secure spaces</i>
	Collections Storage
	Computer Network Room
	Security Equipment Room

Tabel 2.1. Pembagian Zona Museum

Sumber: De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001.p.680

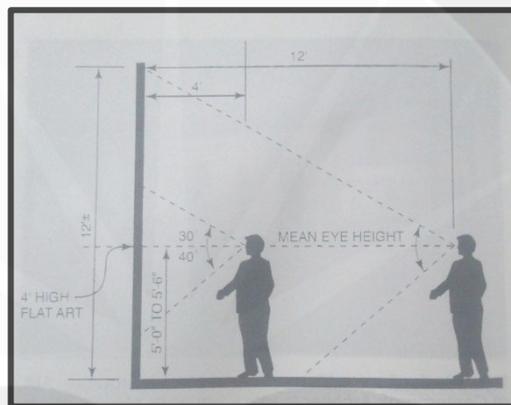
2.1.6 Desain Ruang dan Sirkulasi Museum

Sebuah museum memiliki sebuah tatanan ruang yang terbagi menjadi tatanan ruang dan dalam. Tatanan ruang maupun dalam memiliki suatu penanganan yang berbeda dan khusus, terutama pada penanganan ruang dalam. Pada ruang pameran dalam, kondisi visual yang baik wajib dimiliki guna menunjang kualitas nilai maupun fisik suatu karya seni. Berikut adalah 6 poin penting dalam penciptaan kualitas ruang⁵:

1. Ruang pameran harus mampu mempromosikan serta memperkuat pengalaman tangkapan visual pengunjung dengan karya seni yang dipamerkan

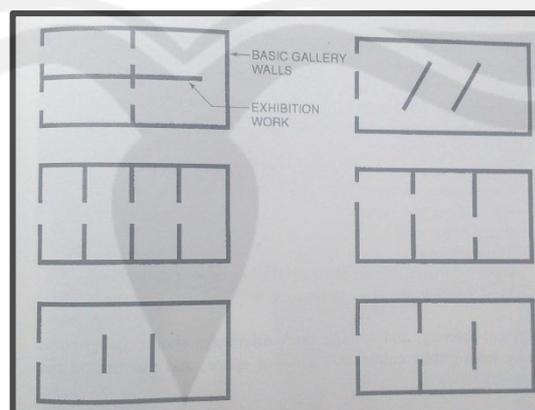
⁴De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001

2. Ruang pameran sebaiknya berdekatan, untuk mempermudah kerja pengamanan dan pengkondisian lingkungan
3. Menerapkan prinsip sirkulasi bebas pada pengunjung untuk durasi kunjung yang dinamis
4. Tinggi dinding display minimal 12 kaki / 3,7 meter, dan tinggi plafon (pada galeri kontemporer) mencapai 12 meter
5. Pengelompokan karya materi dengan dinding temporer dengan jarak normal 12 meter hingga 15,25 meter
6. Perhatian khusus terhadap beberapa karya seni yang rentan dengan paparan cahaya alami



Gambar 2.2 Standar Jarak Pandang ke Dinding

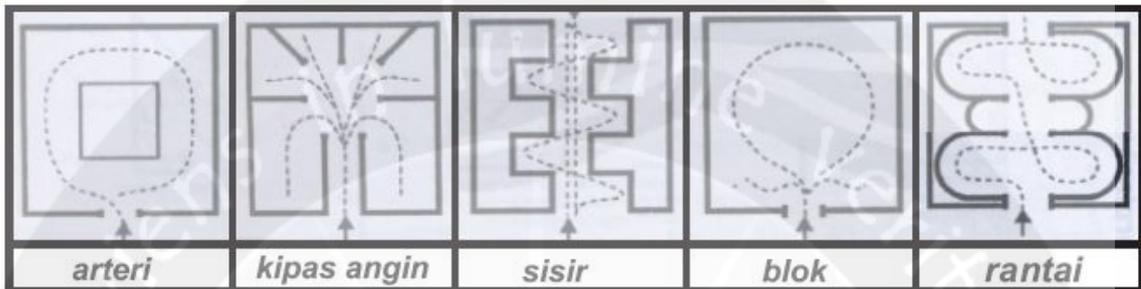
Sumber: De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001.p.684



Gambar 2.3. Standar Jarak Pandang ke Dinding

Sumber: De Chiara, J; J.Crosbie, M, 2001.p.684

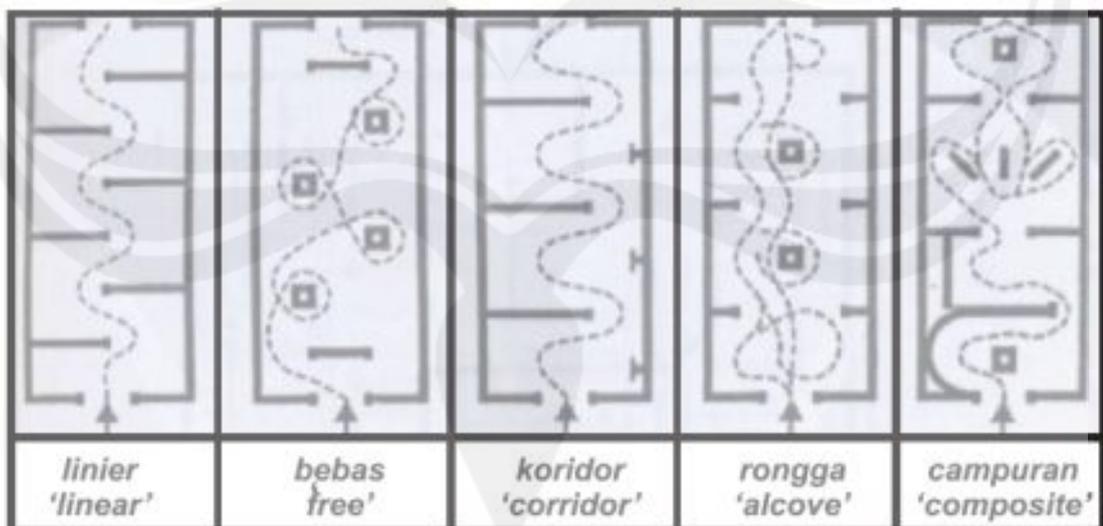
Desain pola perencanaan sirkulasi perlu memperhatikan terlebih dahulu jenis-jenis pola sirkulasi yang akan diterapkan pada ruang eksibisi. Pola sirkulasi mempengaruhi efektifitas pemaparan karya dengan kenyamanan visual pengunjung terhadap keberadaan ruang pameran. Terdapat 5 jenis pola sirkulasi pengunjung, yaitu⁵:



Gambar 2.4 5 Jenis Pola Sirkulasi Pengunjung

Sumber: Susanto,M,2004.

Sebuah ruang pameran juga memiliki 5 jenis pola sirkulasi ruang pameran dalam bentuk persegi panjang, yaitu⁵:



Gambar 2.5. 5 Jenis Pola Sirkulasi Ruang pameran

Sumber: Susanto,M,2004.

⁵Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.

2.2 Tinjauan Seni Kontemporer

2.2.1 Pengertian Seni Kontemporer

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.

Seni kontemporer adalah satu cabang seni yang terpengaruh dampak modernisasi. Kontemporer berarti 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 aturanaturan 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.

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.

2.2.2 Sejarah dan Perkembangan Seni Kontemporer

Pada perkembangannya, di zaman modern seni mengalami perubahan atau pembagian, menurut Theodor Adorno seorang tokoh pemerhati seni, seni dibagi menjadi seni murni (seni tinggi) dan seni terapan atau desain (seni rendah). Dikatakan seni murni merupakan seni tinggi karena seniman tidak dipengaruhi oleh faktor-faktor

eksternal (kebutuhan pasar atau tujuan komersial) dalam menciptakan sebuah karya seni, karya seni yang diciptakan murni ekspresi. Seni rupa terapan (seni rendah) adalah seni yang dalam penciptaannya dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal. Theodor Adorno menganggap seni harus berbeda dengan benda atau barang lain, seni harus memiliki sesuatu, sesuatu yang tidak hanya menghasilkan komoditas semata, karena sebuah karya atau benda yang hanya menghasilkan komoditas akan menghancurkan semangat sosial, sebab pola produksi yang menjadi komoditas adalah pola yang ditentukan oleh produsen atau tuntutan pasar. Pada jaman Postmodern/kontemporer, pada jaman ini bentuk kesenian banyak berubah, baik secara kebendaan maupun kajian estetikanya, yang paling mendasar adalah landasan logika.

Seni kontemporer mulai muncul di Indonesia awal 70-an, ketika Gregorius Sidharta menamai pameran seni patung pada saat itu dengan nama Seni Patung Kontemporer. Suwarno Wisetrotomo, 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. Yustiono, seorang staf pengajar FSRD ITB, melihat perkembangan seni kontemporer di Indonesia tidak lepas dari pecahnya isu postmodernisme pada akhir tahun 1993 dan awal tahun 1994, sepanjang tahun 1993 menyulut perdebatan dan perbincangan luas mengenai isu postmodernisme, baik di seminar-seminar maupun di media massa.

2.3 Tinjauan Seni 2 Dimensi dan 3 Dimensi

2.3.1 Seni Lukis

Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang 2 dimensi (2 matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, shape, dan sebagainya. Pada mulanya seni gambar merupakan karya ilustrasi, yaitu untuk menerangkan atau memberi keterangan terhadap orang lain atau lebih tepat sebagai gambar keterangan. Di sisi lain menggambar merupakan medium untuk mencapai simbol figuratif dalam pencapaian bentuk seni lukis. Beberapa aliran seni lukis yang menjadi dasar perkembangan seni lukis yaitu Surrealisme, Kubisme dan Romantisme. Beberapa aliran yang pernah berkembang di dunia seni lukis antara lain Ekspresionisme, Impresionisme, Fauvisme, Neo-Impresionisme, Realisme, Naturalisme dan De Stijl.



Gambar 2.6. Seni Lukis Kontemporer Karya Semsar Siahaan

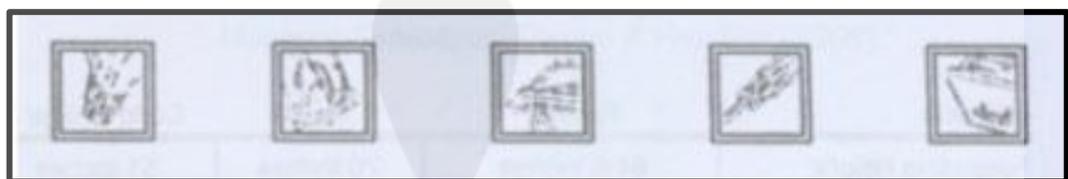
Sumber: <http://cemara6galeri.wordpress.com/event-2008/mengenang-semsar>

2.3.1.1 Metode Presentasi Seni Lukis

Seni lukis dan karya seni grafis berupa 2D cenderung mengikuti kaidah-kaidah kenyamanan visual pada penyampaian karyanya. Pengaturan media penyampaian seperti halnya dinding perlu diperhatikan dan diatur sedemikian rupa agar nyaman dipandang dan dinikmati oleh penikmat karya seni/ pengunjung. Menurut Susanto, terdapat 3 macam penempatan karya seni, yaitu:⁶

1. Linier,

Meupakan suatu penataan dengan format menerus membentuk suatu garis lurus pada tiap-tiap karya.



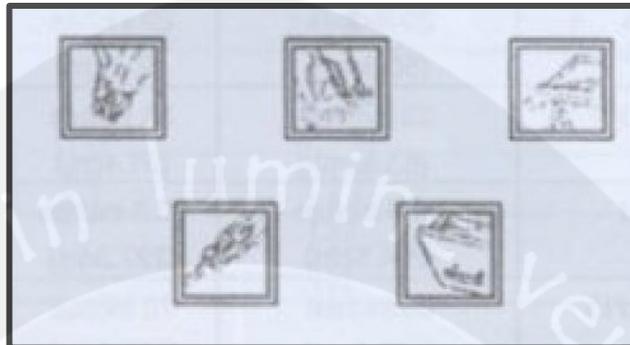
Gambar 2.7. Penempatan Karya Seni Lukis format Linier

Sumber: Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press

⁶Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.

2. Up-Down

Merupakan suatu penataan dengan naik turun pada setiap karya yang memiliki suatu ritme tertentu.

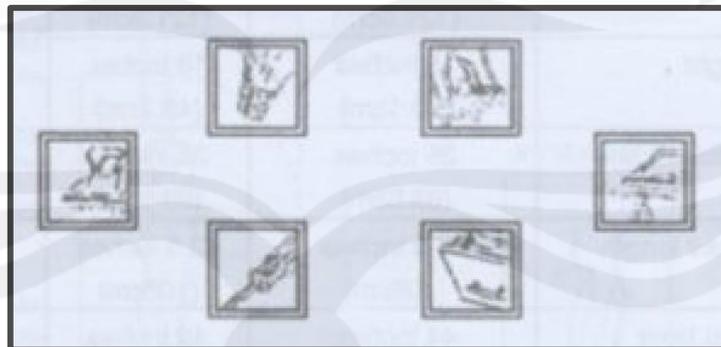


Gambar 2.8. Penempatan Karya Seni Lukis format Up-Down

Sumber: Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press

3. Circular

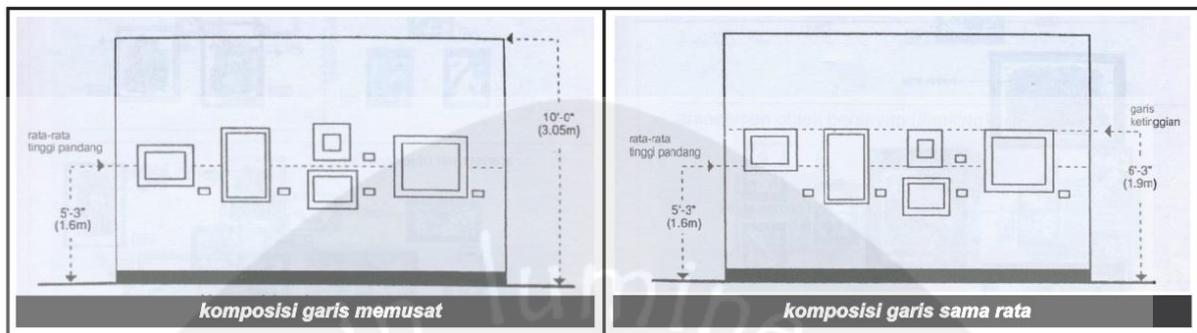
Merupakan suatu penataan dengan pola yang melingkar/ cenderung melingkar dan mempunyai suatu poros.



Gambar 2.9. Penempatan Karya Seni Lukis format Circular

Sumber: Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press

Sebuah aransemen dalam presentasi karya juga patut diperhatikan, di mana aransemen presentasi adalah bagaimana cara sebuah karya lukisan diatur sedemikian rupa sehingga mampu mencapai komposisi yang nyaman bagi visual penikmat karya lukis/ pengunjung. Terdapat 2 jenis aransemen yang kerap digunakan, yaitu:



Gambar 2.10. Aransemen Presentasi Karya Lukis

Sumber: Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press

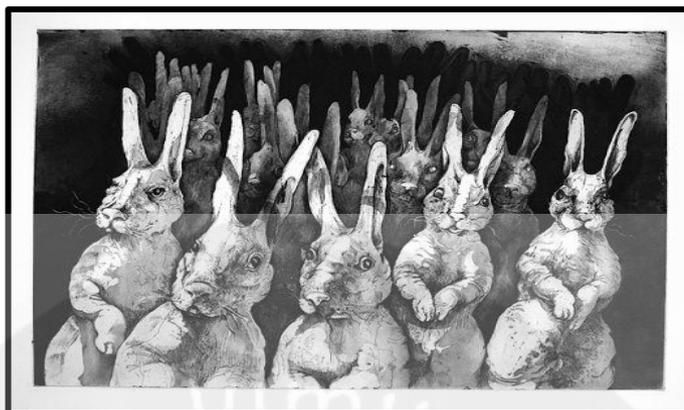
2.3.2 Seni Grafis

Seni 2 dimensional ini pada dasarnya menitikberatkan pada teknik cetak mencetak, sebagai usaha untuk dapat memperbanyak atau melipatgandakan sesuatu, baik gambar atau tulisan dengan cara tertentu pula. Seni grafis terapan sangat berkepentingan dengan fungsi guna. Metode presentasi pameran seni grafis hamper sama dengan metode presentasi karya seni lukis.

Berdasarkan dari teknik pembuatannya seni grafis dapat digolongkan menjadi 4 macam yaitu:

1. Cetak dalam (Intaglio Print)

Merupakan ragam jenis seni grafis yang dalam proses pembuatannya dilakukan dengan tahap cetakan yang terbuat dari plat alumunium yang dibentuk menggunakan alat yang tajam sehingga akan membentuk goresan yang dalam. Teknik cetak dalam dapat digunakan dengan bahan alumunium, tinta, dan juga kertas. Proses pembuatan karya ini dengan menggunakan tinta yang dituangkan didalam goresan yang dalam kemudian diatasnya diletakkan kertas yang sudah dibasahi dengan air biasa, yang kemudian tinta tersebut akan melekat pada kertas dan otomatis terbentuk menyesuaikan ukiran tadi. Alat yang digunakan adalah besi runcing atau paku.



Gambar 2.11. Karya Seni Intaglio Print

Sumber: http://s4.hubimg.com/u/3525927_f520.jpg

2. Cetak Saring (Screen Printing)

Sebuah ragam karya seni grafis yang dibuat melalui tahap cetakan dari bahan screen atau kain yang dilapisi dengan bahan yang peka akan cahaya. Screen kemudian ditutup film dan akan dilakukan penyinaran. Tahap selanjutnya screen akan dicuci yang nantinya akan terbentuk cetakan yang berlubang (saring) sesuai dengan filmnya. Cat dirakel dan dituangkan diatas screen sehingga terbentuk gambar sesuai dengan cetakan yang dibuat. Alat yang digunakan untuk cetak saring ini adalah Screen, rakel, dan meja sablon. Bahan yang digunakan dalam cetak saring ini berupa afdruk seperti ulani, cromatine, film, dan cat sablon,



Gambar 2.12. Karya Seni Screen Printing

Sumber: http://r-o-n-e.com/wp-content/uploads/2012/05/RONE_SilverScreen_Dreams_StreetArtNews_Print_10.jpg

3. Cetak Tinggi (Printing Hight)

Cetak tinggi adalah ragam karya seni grafis yang pembuatannya melalui proses pembataan cetakan dari bahan yang di cuil atau dicungkil sehingga permukaannya akan menjadi tinggi dan juga rendah (relief). Bagian yang tinggi ini akan dilumuri dengan tinta cetak dan alat rol karet. Setelah itu dicetak lagi pada lembaran kertas sehingga nantinya akan membentuk gambar yang sesuai dengan cetakan yang telah dibuat tadi. Bahan yang digunakan untuk cetak tinggi ini adalah karetm hardboard, alumunium, kayu, cat minyak, tinta, kertas karton, kertas tela. Alat yang digunakan adalah pisau dan penggaris.



Gambar 2.13. Karya Seni Printing Hight

Sumber <http://www.jeffgardner.ca/Images/JG/Canvas-Fire-Birches/Fire-Birches-002-4644-PS.jpg>

4. Cetak Foto (Printing Image)

Cetak foto adalah ragam seni grafis yang pembuatannya melalui pemotretan dengan menggunakan Kamera, pencucian film, dan juga percetakan gambar foto. Teknik cetakan afdruk ini untuk fotografi menggunakan bahan kertas, film, dan bahan-bahan cuci film lainnya. Alat yang digunakan untuk cetak foto ini adalah kamera. Sedangkan bahannya adalah tinta dan kertas dengan alat komputer, kamera, dan juga printer.



Gambar 2.14. Karya Seni Printing Image

Sumber <http://gicleecanvasprinting.co.uk/wp-content/uploads/2010/08/Giclee-Art-Prints2.jpg>

2.3.3 Seni Instalasi

Seni instalasi dalam konteks fenomena perkembangan kesenian, merujuk pada perkembangan seni rupa kontemporer yang tumbuh di negara Barat sejak periode 1970an. Seni instalasi dalam sejumlah hal senantiasa dihubungkan dengan perkembangan filsafat dan teori pemikiran post-modern. Dapat dimengerti bahwa seni instalasi tumbuh berkembang di ranah post-modern hingga kontemporer. Seni instalasi dalam konteks visual merupakan perupa-an yang menyajikan visual 3 dimensional yang memperhitungkan elemen-elemen ruang, waktu, suara, cahaya, gerak dan interaksi spektator (pengunjung pameran) sebagai konsepsi akhir dari olah rupa. Secara kebetukan seni instalasi masih merupakan sebuah seni yang mengalami banyak perkembangan, mulai dari ekspresi yang dilahirkan hingga pada tingkat praktisnya. Seperti menggunakan efek teknologi multimedia, gerakan-gerakan (kinetik), mesin, lampu, musik, tarian, dan video sampai pada respon terhadap alam yang dibentuk dalam efek sebuah perakitan atau penganstalan. Secara garis besar medium seni instalasi dapat dibagi menjadi 3 yaitu:⁷

1. Site Specific Art

Site specific art (site work) merupakan sebuah seni rupa instalasi yang ditampilkan secara khusus melalui pemanfaatan dan penggunaan suatu tempat atau ruang dengan berbagai karakter yang spesifik. Karya instalasi ini berkembang di Amerika sekitar tahun 1977.

2. Indigenouse Art

Indigenouse art merupakan seni instalasi yang mempergunakan potensi lingkungan alam semesta yang tumbuh di suatu tempat, baik dalam keadaan yang alamiah maupun berupa material mentah yang dapat diproses menjadi karya seni.

3. Video Installation

Video installation adalah seni intalasi yang memanfaatkan televisi yang disusun menjadi sebuah patung dengan monitor yang banyak dengan berbagai bahasa televisi yang spontan. Seni instalasi ini muncul di Amerika pada tahun 1965.

⁶Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.

2.3.3.1 Metode Presentasi Seni Instalasi

Suatu karya seni instalasi, khususnya seni instalasi kontemporer cenderung menggunakan suatu metode yang non-konvensional yang dapat terbilang unik. Metode-metode yang digunakan dapat melibatkan pengunjung galeri untuk berpartisipasi secara aktif, metode tersebut secara garis besar dapat digolongkan menjadi 5 yaitu:

1. Active Guest, yang merupakan metode pengunjung aktif, dengan cara seperti melibatkan pengunjung dengan menekan tombol atau menggerakkan sesuatu.
2. Physical Active, yang mengajak pengunjung untuk aktif secara fisik, misalnya melihat benda-benda dengan ukuran sangat kecil menggunakan bantuan mikroskop atau bantuan lensa tertentu.
3. Utilize, yang memanfaatkan berbagai permainan yang merangsang intelektual sekaligus keingintahuan.
4. Intellectual Guest, yang mengajak pengunjung untuk dapat berperan aktif secara intelektual
5. Live Demonstration, yang merupakan metode demonstrasi secara langsung oleh para seniman melalui performance art dengan atau tanpa melibatkan pengunjung.

2.3.3.2 Wujud Presentasi Seni Instalasi

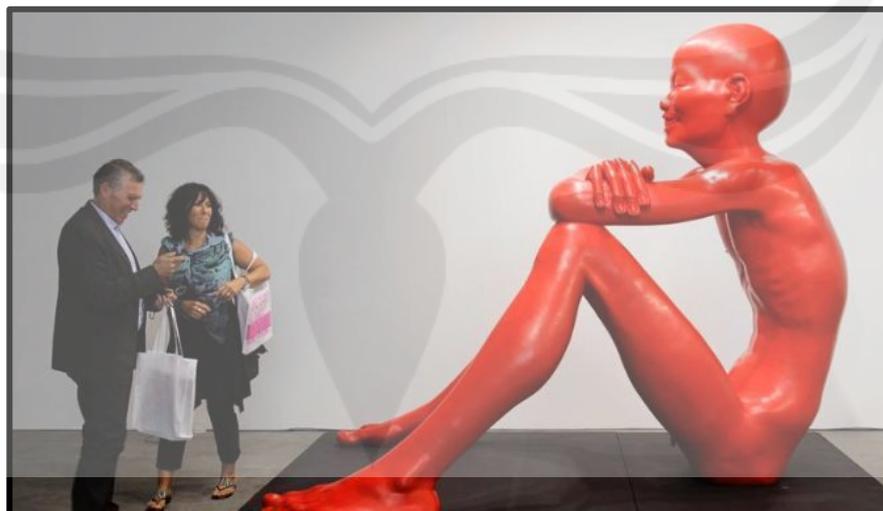
Presentasi karya instalasi diwujudkan dalam berbagai macam cara dan secara garis besar dapat digolongkan menjadi 6, yakni:

1. Fastened Object, cara ini mempertahankan benda seni pada suatu posisi tertentu dimaksudkan agar tidak berpindah tempat.
2. Unsecured Object, cara ini diterapkan untuk benda-benda yang tidak membutuhkan suatu pengamanan dan penanganan khusus.
3. Animed Object, cara pameran dengan menggerakkan benda-benda sehingga memunculkan suatu atraksi yang menarik bagi pengunjung.
4. Enclose Object, cara pameran dengan melindungi benda-benda dengan kaca atau pagar.

5. Teknik Simulasi, cara pamer dengan mengajak pengunjung untuk berpetualang dan mengalami suatu kondisi tertentu dalam atmosfer pameran
6. Diorama, cara pamer dengan meniru bentuk benda asli melalui miniatur atau seukuran benda aslinya dengan penampilan sesuai sekuen/ penggalan kisah tertentu.

2.3.4 Seni Patung

Seni patung disebut juga dengan seni pahat. Seni ini adalah cabang dari hasil karya berwujud 3 dimensi. Biasanya diciptakan dengan teknik memahat, modeling (bahan tanah liat) atau kasting (pencetakan). Menurut G. Sidharta, media seni patung adalah berupa bahan, alat, dan teknik yang diperlukan dalam pembuatannya. Bahan terbagi menjadi 3 macam yaitu bahan lunak (tanah liat, lilin, sabun), bahan sedang (kayu), dan bahan keras (batu, semen, perunggu, emas). Masing-masing bahan tentunya akan mempengaruhi cara mempresentasikan dan perlakuannya. Menurut Mikke Susanto, seni patung adalah sebuah tipe karya 3 dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode subtraktif dan aditif. Seni patung berkembang dari zaman ke zaman. Terdapat beberapa gaya seni patung, mulai dari Romawi Klasik, Yunani, hingga seni patung modern kontemporer.



Gambar 2.15. Karya Seni Patung Kontemporer Berjudul “Childhood-Horizon”

Sumber <http://foto.news.viva.co.id/read/5720/73632-pameran-seni-kontemporer-asia>

2.4 Tinjauan Apresiasi, Edukasi, Rekreasi Pada Museum

Sebuah museum selain merupakan sarana untuk apresiasi sebuah karya seni, diharapkan pula dapat menjadi sarana edukasi maupun rekreasi bagi seniman, pelajar, maupun khalayak umum menurut The International Council Of Museum. Ketiga aspek apresiasi, edukasi, serta rekreasi harus mampu saling mendukung (terintegrasi) satu dengan yang lain.

2.4.1. Tinjauan Apresiasi

Apresiasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan sebuah kesadaran terhadap nilai seni dan budaya, serta merupakan penilaian maupun penghargaan terhadap suatu karya. Dalam hubungannya dengan seni, apresiasi merupakan sebuah poin penting yg harus dicapai agar para penikmat seni dapat menikmati dan menangkap suatu pesan dari karya seni yang disajikan. Menurut Soedarso (1990:77) apresiasi adalah mengerti Mengerti dan menyadari sepenuhnya seluk-beluk sesuatu hasil seni serta menjadi sensitif terhadap segi-segi estetikanya sehingga mampu menikmati dan menilai karya tersebut dengan semestinya.

2.4.2. Tinjauan Edukasi

Edukasi menurut Craven dan Hirnle merupakan suatu penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau instruksi, dengan tujuan untuk mengingat fakta atau kondisi nyata, dengan cara memberi dorongan terhadap pengarahannya diri serta aktif dalam pemberian informasi atau ide-ide baru. Edukasi pada museum dimaksudkan agar penyampaian tentang pengetahuan seni dapat secara maksimal diberikan kepada para seniman, pelajar, penikmat seni, maupun khalayak umum.

2.4.3. Tinjauan Rekreasi

Rekreasi, dari bahasa Latin, re-creare, yang secara harfiah berarti membuat ulang, adalah kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang. Hal ini adalah sebuah aktivitas yang dilakukan seseorang disamping bekerja. Menurut Jay B. Nash menggambarkan bahwa rekreasi adalah pelengkap dari kerja, dan karenanya merupakan kebutuhan semua orang.

2.5 Tinjauan Komparatif Terhadap Obyek Sejenis

2.5.1Jogja National Museum (JNM)

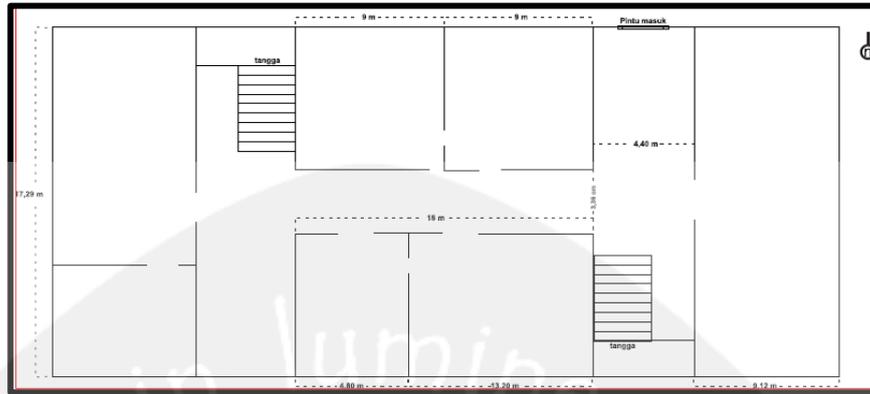


Gambar 2.16. Jogja National Museum

Sumber http://photos.wikimapia.org/p/00/00/94/66/60_big.jpg

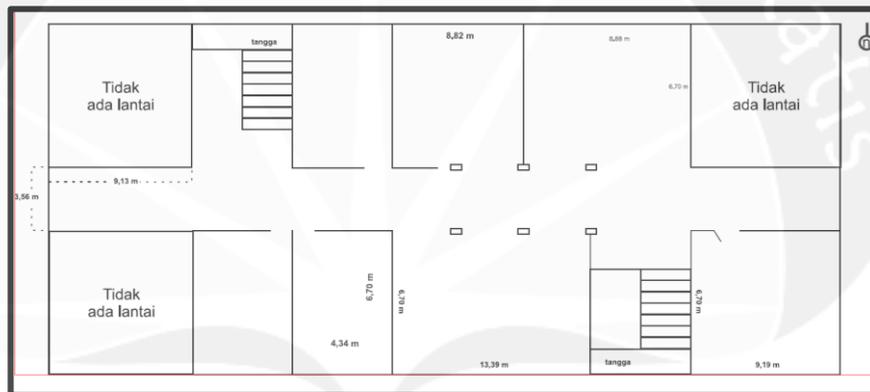
Jogja National Museum (JNM) merupakan sebuah museum seni kontemporer yang terletak di Jalan Prof. Kyai Amri Yahya Yogyakarta. Museum ini dulunya merupakan bekas dari kampus Institut Seni Indonesia (ISI), yang kemudian dialih fungsikan menjadi sebuah museum dikarenakan kampus ISI yang berpindah lokasi. Berbagai macam kegiatan seni kerap kali diadakan di JNM ini yang kebanyakan adalah acara kesenian kontemporer mengingat ketersediaan lahan luas yang tidak secara permanen digunakan oleh pihak pengelola JNM. Acara-acara kesenian yang sering diselenggarakan di JNM adalah pameran graffiti, Bienalle, pameran foto, dan lain sebagainya.

JNM memiliki berbagai ruang pameran yang cukup luas dan mudah di"customize" oleh pihak penyelenggara pameran. Ruang-ruang yang disediakan minim sekat bahkan ada yang tanpa sekat. Penggunaan ruang dengan sekat minim/ tanpa sekat akan memberi pemaksimalan kreasi dan ekspresi ruang dapat tercipta secara bebas oleh para seniman. Ruang pameran yang dapat dipakain di JNM terdiri dari 3 lantai, dengan sekat yang berbeda di tiap-tiap lantai.



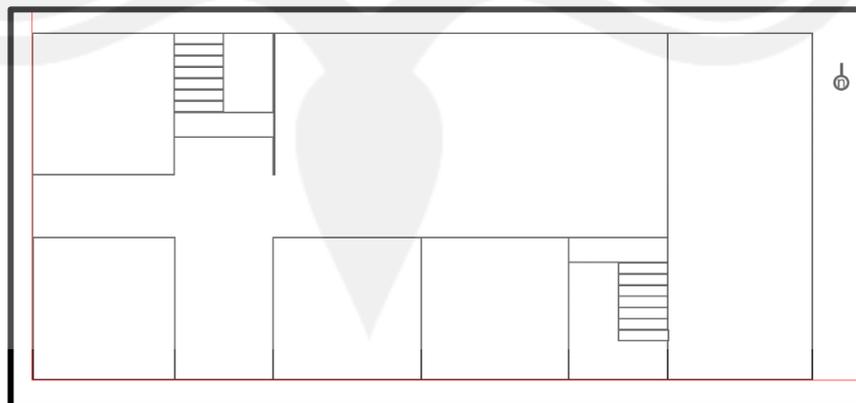
Gambar 2.17. Denah JNM Lantai 1

Sumber <http://jogjanationalmuseum.com/venue-info/>



Gambar 2.18. Denah JNM Lantai 2

Sumber <http://jogjanationalmuseum.com/venue-info/>



Gambar 2.19. Denah JNM Lantai 3

Sumber <http://jogjanationalmuseum.com/venue-info/>

Elemen pembentuk ruang pada bangunan JNM memiliki karakteristik polos dan kesan meruang yang terbilang cukup kuat. Sebuah ruang akan menjadi sangat mudah menerima suatu perubahan baru karena fleksibilitas yang disediakan oleh pihak pengelola museum. Pemilihan warna yang cenderung tidak terlalu bercorak bertujuan untuk memberikan fokus terhadap karya yang ingin disampaikan. Konsep kebebasan yang disuguhkan oleh JNM memicu para seniman untuk dapat menuangkan kreasi kreatifitas terhadap layout ruangan maupun karya seni yang ingin dipamerkan.

Tampilan wajah bangunan mencerminkan bangunan dari era kolonial Belanda. Wujud bangunan tua ini tetap dipertahankan mengingat bangunan JNM dulunya mempunyai nilai historis yang penting, maka Ketua Yayasan Yogyakarta Seni Nusantara, KPH. Wironegoro, M.Sc berjuang untuk melestarikan kompleks bangunan bersejarah ini dengan tetap menampilkan karakter bangunannya.

No	Kajian Arsitektur	Bentuk, Tatanan, Ruang	Penjelasan & Kualitas	Kesan & Tanggapan
1	Ruang Pameran	<ul style="list-style-type: none"> -Layout ruang persegi -Ruang tanpa sekat/ minim sekat -Penerangan utama berasal dari lampu -Kesan ruang tertutup -Karakteristik ruang polos 	<ul style="list-style-type: none"> -Ruang pameran cukup luas -Menekankan fleksibilitas ruang pameran -Pencahayaannya alami sangat minim -Elemen warna polos dominasi putih 	<ul style="list-style-type: none"> -Desain ruang pameran konvensional -fleksibilitas ditekankan memberikan kreativitas lebih -Kurang cahaya alami maupun penghawaan alami
2	Desain bangunan	<ul style="list-style-type: none"> -Desain kolonial Belanda -Warna dominasi putih -Penggunaan ornamen bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> -Kesan masif tercipta dari tampilan bangunan -Desain monoton dan kurang ekspresif 	<ul style="list-style-type: none"> -Desain bangunan kurang memiliki karakter kuat akan sebuah museum seni kontemporer

Tabel 2.2. Tabel Analisis Bentuk, Tatanan, Kualitas, dan Tanggapan Bangunan JNM

Sumber analisis penulis

2.5.2. Modern Museum Of Fort Worth



Gambar 2.20. Modern Museum Of Art Worth

Sumber http://themodern.org/sites/default/files/night3_small.jpg

Modern Museum Of Fort Worth (MMOFW) didesain oleh Tadao Ando, seorang arsitek kondan berkebangsaan Jepang. MMOFW terletak Texas Amerika Serikat yang berdiri pada tahun 2002. Berbagai kegiatan seni yang bersifat temporer sering diadakan di Museum OAW ini seperti halnya pameran seni kontemporer.

Bangunan Museum ini mengadopsi langgam arsitektur modern dengan memperlihatkan bentuk-bentuk geometris yang sangat kuat. Dapat dilihat pengolahan bentuk menggunakan bidang persegi serta permainan garis horizontal dan vertikal yang kuat. Permainan bentuk geometris yang simpel juga menunjukkan aspek kejujuran dari sebuah museum yang merepresentasikan kejujuran akan karya seni.

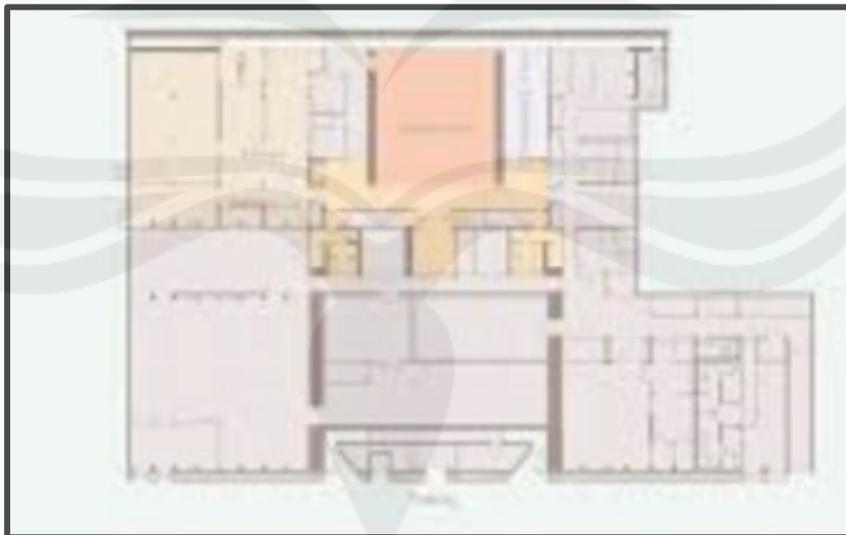
Penggunaan material didominasi akan beton, baja, alumunium, kaca, serta granit yang sengaja diekspose. Pemilihan ini juga merupakan bentuk tanggap dari

arsitektur yang tanggap terhadap pemilihan material yang sedang berkembang. Pemaksimalan penggunaan material kaca dimaksudkan agar bangunan juga dapat terintegrasi dengan lingkungan sekitar dan pemaksimalan cahaya alami.



Gambar 2.21. Denah Lantai 1 Modern Museum Of Fort Worth

Sumber <http://www.world-architects.com/pages/insight/between-earth-sky-piano-pavilion>



Gambar 2.22. Denah Lantai 2 Modern Museum Of Fort Worth

Sumber <http://www.world-architects.com/pages/insight/between-earth-sky-piano-pavilion>

No	Kajian Arsitektur	Bentuk, Tatanan, Ruang	Penjelasan & Kualitas	Kesan & Tanggapan
1	Ruang Pameran	-Layout ruang persegi dan persegi panjang -Ruang sekat dan minim sekat -Penerangan utama berasal dari luar -Pengaruh alami diperhatikan -Karakteristik ruang polos -Ruang sarat akan makna	-Ruang pameran cukup luas -Menekankan fleksibilitas ruang pameran -Pencahayaannya diperhatikan dengan permainan kaca -Elemen warna polos dominasi putih -Ekspresi tiap ruang yang berbeda yang memberikan makna tersendiri	-Desain ruang pameran ekspresif -fleksibilitas ditekankan memberikan kreativitas lebih -Cahaya dan pengaruh alami maksimal
2	Desain bangunan	-Desain kontemporer menggunakan langgam modern -Permainan transparan dengan pemaksimalan kaca -Geometri simple nan kuat -Material yang tidak terlalu bercorak	-Kesan ringan dan kompleks tercipta dari permainan solid void material -Penggunaan material masa kini berupa kombinasi beton, aluminium, kaca, dan baja	-Desain bangunan mencerminkan arsitektur modern masa kini dengan bentuk yang simple nan menarik.

Tabel 2.3. Tabel Analisis Bentuk, Tatanan, Kualitas, dan Tanggapan Bangunan MMOFW

Sumber analisis penulis

2.6 Studi Komparasi

Kajian komparasi yang disuguhkan akan membandingkan 2 buah museum seni kontemporer untuk mengetahui keunikan dari arsitektur yang ditawarkan. Hasil dari komparasi ini dapat memberikan arahan kepada penulis untuk menetapkan materi penekanan keunikan desain dan pendekatan arsitektur yang digunakan sebagai dasar penulisan landasan konseptual ini. Diharapkan temuan komparasi ini akan merujuk pada sebuah pemikiran landasan konseptual yang mampu memecahkan permasalahan

yang akan jadi rumusan. Berikut ini adalah tabel komparasi kedua preseden yang telah dijabarkan:

No	Obyek Studi Komparasi	Gaya Arsitektur	Organisasi Ruangan	Bentuk Ruangan	Konfigurasi Sirkulasi	Keunikan
1	Jogja National Museum (JNM)	Kolonial Belanda	Linier	Linier	Linier- Melewati ruang	-Penggunaan sistem minim/tanpa sekat untuk memaksimalkan potensi fleksibilitas ruang pameran.
2	Modern Museum Of Fort Worth (MMOFW)	Modern Kontem porer	Linier	Linier	Linier- Melewati ruang	-Pemaksimalan pencahayaannya dan penghawaan alami -Ekspresi ruang pada ruang pameran yang sarat makna -Penggunaan material masa kini (kontemporer)

Tabel 2.4. Tabel Komparasi JNM dan MMOFW

Sumber analisis penulis