

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Seni

Kata seni dalam bahasa Sansekerta berasal dari kata "Sani" yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencarian dengan hormat dan jujur. Menurut *Soedarso SP* : 1988 ; 16. Dalam bahasa Inggris, seni disebut "Art", yang mengandung arti :

- a. Karya manusia yang mengandung kualitas dan nilai estetis.
- b. Aneka keahlian yang didapatkan dari pengalaman yang memungkinkan seseorang memiliki kecakapan membuat, menyusun dan merencanakan sesuatu secara sistematis dan tujuan mengungkapkan makna kejiwaan dan untuk mencapai hasil-hasil yang menyenangkan sesuai dengan prinsip-prinsip estetis, baik secara intuitif maupun kognitif.

Menurut *Ensiklopedia Indonesia*, seni adalah penciptaan segala hal atau benda yang karena keindahannya orang senang melihatnya atau mendengarnya. Di samping itu menurut bapak pendidikan Indonesia *Ki Hajar Dewantara*, menurutnya seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dan bersifat indah, menyenangkan dan dapat menggerakkan jiwa manusia.

Menurut *Aristoteles* (384-322 SM), mengartikan seni sebagai ilmu pengetahuan tentang prinsip-prinsip dalam menghasilkan benda-benda yang indah. Seni adalah tiruan "*Falsafi*" atau ideal dan bersifat universal dari dunia alamiah dan dunia manusia. Karya seni diharapkan dapat menjadi lambang atau simbol. Dalam pemikiran *Aristoteles*, puncak dan tujuan karya seni adalah "*Katarsis*", (*Yunani : katharos*), yang berarti "*murni*", "*bersih*", atau "*pemurnian*".

Menurut *Melvin Rader* (1973), setelah mengedit 46 pandangan pemikir seni sejak jaman Yunani Kuno sampai pertengahan abad ke- 20, dalam bukunya *A Modern Book of Esthetics*, mencatat beberapa konsep pendukung defenisi seni yaitu : Permainan, ilusi, keindahan, ungkapan emosi imajinasi, pemenuhan keinginan, kenikmatan, teknik, perasaan, makna, fungsi, abstraksi, dan jarak estetik. Dari keragaman pendekatan tersebut, Rader mencoba mengajukan definisi seni sebagai kesatuan organis unsur-unsur yang bernilai unguap, meliputi representasi, konotasi dan nilai tanggap indrawi. Dalam hal ini dia mengemukakan bahwa tidak ada satu senipun yang tidak dapat diapresiasi.

Dari berbagai sumber di atas, penulis menyimpulkan bahwa seni adalah proses penciptaan sebuah karya yang didahului oleh sebuah pemikiran imajinatif dengan hasil penciptaan yang bernilai estetika, serta dapat menimbulkan emosi jiwa dari orang yang menikmati dan menilai karya tersebut.

2.1.1.1 Sejarah dan Perkembangan Seni

Berkembangnya seni sejalan dengan perkembangan peradaban di dunia ini, seni telah menjadi bagian daripada hidup manusia, adapun perkembangan seni dimulai dari zaman prasejarah, zaman medieval, zaman seni modern dan kontemporer hingga sampai saat ini.

Tabel 2.1 Zaman Perkembangan Seni

Tahun	Zaman Seni	Karakteristik	Contoh
200.000 SM- 10.000 SM	Prasejarah	-Seni sebagai alat pemujaan -Seni memiliki cerita	-lukisan mural
4000 SM-750 SM	Peradaban Awal	-Berpusat di Mesir dan Mesopotamia	-harpa -gerbang kota
750 SM-500 M	Klasik	-Seni Yunani kuno dan Romawi kuno -ornamen-ornamen alam	-patung prima porta
500 M-1400 M	Medieval	-Seni yang menggambarkan kekuasaan Tuhan/Penguasa	-koin-koin emas dicetak berwajah penguasa
	Islamic	-Arabesque -Kaligrafi -Ikonografi	-kaligrafi Arab
1400 M-1600 M	Renaissance	-Lahir kembalinya seni Yunani kuno dan Romawi kuno	-lukisan monalisa
1800 M – 1900 M	Revolusi	-berpindah dari tenaga	-mesin pabrik

	Industri	manusia ke mesin	
Saat ini	Zaman Modern dan Kontemporer	-Seni bebas	-lukisan-lukisan abstrak,realistis

a. Zaman Prasejarah dan Seni Kuno

Sejarah seni pada bagian pra sejarah (200.000 SM – 10.000 SM), berdasarkan kumpulan bukti-bukti dari masa paleolitikum sampai dengan megalitikum memperlihatkan bahwa seni merupakan alat pemujaan dan ritual. Seni dijadikan sebagai perwujudan rasa takut dan tunduknya mereka kepada sesuatu yang disembah saat itu. Pada masa itu, seni seperti bercerita. Seni, berbentuk lukisan yang ada di gua-gua. Saat itu, manusia tidak begitu peduli terhadap bentuk yang diciptakan. Yang terpenting adalah seni tersebut memenuhi fungsinya. Roda, gerabah, tombak, cangkul, merupakan hasil kriya yang tidak peduli akan pemenuhan estetika tersebut. Psikologi seni manusia pra sejarah adalah mengenai ketundukkan dan bagaimana menundukkan alam. Sejarah seni berlanjut pada masa seni kuno. Seni yang semula hanya ditunjukkan sebagai bukti ketundukkan manusia kepada Tuhan, mulai beralih. Ketundukkan itu beralih kepada sesama manusia. Manusia telah terorganisir, membentuk kota dan desa, memahami narsisme. Lantas, pemujaan kepada tubuh dirinya maupun orang lain pun terjadi.

b. Peradaban Awal

Peradaban awal (4000-750SM) dunia ini terletak pada Mesopotamia dan Mesir. Pada zaman ini karya seni yang telah ada antara lain ornamen, segel silinder, cap

stempel, ukiran, patung, relief, mosaik dinding, dan kerajinan. Karya seni tersebut diterapkan pada gelas, prasasti, alat musik (harpa), dan bangunan (kuil, istana, gerbang kota).

c. Klasik

Masuk zaman klasik (750 SM - 500 M), terdapat dua era yang sangat berkembang peradaban dan kebudayaannya, yaitu Yunani dan Romawi. Hasil kebudayaan Yunani mencerminkan ketertarikan mereka pada hal-hal yang natural. Seni yang berkembang saat itu antara lain ornamen (motif daun akantus, meander, egg & dart) dan ukiran (pada furnitur, kuil, seni keramik, seni patung dan arsitektur). Kebudayaan Romawi merupakan tonggak budaya Eropa modern. Dalam bidang seni, bangsa Romawi banyak mengadaptasi karya Yunani. Karya-karya seni yang dihasilkan pada masa ini antara lain seni lukis (lukisan dinding rumah di Pompeii), ornamen, furnitur, tiang / kolom, seni patung (Patung Augustus Prima Porta), serta arsitektur publik yang dimanfaatkan secara praktis.

d. Zaman Medieval di Eropa

Pada masa medieval (500 M – 1400 M), seni adalah sesuatu yang bisa menggambarkan kekuasaan Tuhan. Dalam agama Kristen di Barat, seni tampak pada patung-patung mengenai Yesus Kristus, hiasan pada biara, tabut yang selalu menemani peralatan suci, dan relik yang dipuja oleh masyarakat setempat. Pada masa ini seni juga menggambarkan penghormatan kepada keluarga raja. Koin-koin emas dicetak dengan wajah penguasa, bendera dan emblem setiap keluarga feodal dibentuk dengan rumit dan indah. Kepercayaan dan kekuasaan disimbolkan melalui berbagai karya seni.

Beberapa kilometer dari Roma, tepatnya di Baghdad dari periode medieval yang sama. Aliran seni baru tengah tumbuh. Islam yang mengawasi seni agar tidak muncul kepada pemujaan yang berlebihan terhadap sisi objek, memberikan sumbangsih seni baru yang tak pernah ada sebelumnya, yakni ikonografi dan kaligrafi. Ikonografi merupakan penggambaran estetik kepada dunia materi. Dunia materi disimulasi dalam beberapa tingkatan, ini menggambarkan seni islam yang rumit. Sedangkan, kaligrafi adalah mencoba beberapa kemungkinan seni terhadap huruf dan naskah dari kitab suci Al-Quran. Keindahan dari goresan-goresan huruf arab yang dirangkai dan sempurna adalah seni yang dimaksudkan.

e. Renaissance

Masa Renaissance (1400 M-1600 M) sering disebut sebagai masa pencerahan setelah masa-masa sebelumnya yang sering disebut dengan masa kegelapan (The Dark Ages). Pada bidang seni, terdapat penemuan teknik perpektif yang dikembangkan hingga menyerupai bentuk asli. Karya seni pada masa ini berupa arsitektur, furnitur, seni patung, seni lukis, dan seni grafis. Pada masa Renaissance, seniman memiliki pengaruh besar sehingga kesenian masa ini mencapai puncaknya. Pada akhir zaman Renaissance, seni grafis berkembang pesat seiring ditemukannya mesin cetak, contoh seni zaman ini yaitu : lukisan monalisa atau Leonardo da vinci.

f. Revolusi Industri

Pada era ini (1800 M-1900 M), terjadi fenomena besar, yaitu era dimana manusia mengubah kebudayaannya dalam menjalankan aktifitas sehari-hari dari tenaga manusia berubah ke tenaga mesin serta mempengaruhi beberapa bidang

kesenian, khususnya furnitur dan interior, yaitu Revolusi Industri. Perkembangan seni ditemukan dalam produk, furnitur, interior, dan arsitektur, terdapat gaya Victorian, Art & Craft dan Art Nouveau. Pada zaman revolusi industri, status seni terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu seni tinggi (high art), seni menengah (middle art), dan seni rendah (low art). Semasa pemerintahan Ratu Victoria di Inggris, seni lukis dan desain grafis bersifat komersil, sehingga *image* yang diciptakan menggambarkan kehidupan yang ideal dan indah. Namun karena banyaknya gaya yang dipadu-padankan, produksi pabrik dipandang kurang estetis. Gaya ini pun mendapat tantangan dari para pemikir yang membentuk gerakan *Art & Crafts*. *Art & Crafts* merupakan suatu gerakan moral dan estetika. Gerakan ini menentang penggunaan teknologi mesin dan mengutamakan teknologi manual atau *handmade* dalam produksi. Tujuannya agar terdapat penjiwaan dan nilai estetika dari desainer, seniman, dan pengrajinnya. *Art Nouveau* muncul sebagai kelanjutan dari gerakan *Art & Crafts*. *Art Nouveau* lebih mengarah memperbaharui pikiran dan kualitas desain seiring perkembangan industri pada masa itu. Gaya ini lebih banyak diterapkan pada furnitur, interior, dan arsitektur dibanding pada seni lukis.

g. Zaman Seni Modern dan Kontemporer

Sejarah seni modern dimulai dari masa Renaissance hingga sekarang. Pada masa ini, seni terbebas dari apapun. Tidak lagi berdasarkan pemujaan terhadap sesuatu yang dipercayai, tidak juga berdasarkan pada pemujaan terhadap kekuasaan seseorang. Seni terlahir benar-benar sebagai seni yang baru.

2.1.1.2 Fungsi dan Tujuan Seni

Dalam perkembangan ditengah pesatnya kemajuan di berbagai aspek kehidupan, keindahan tidak lagi menjadi tujuan yang paling penting dalam berkesenian. Sedangkan *The Liang Gie* berpendapat bahwa jenis nilai yang melekat pada seni mencakup: 1) nilai keindahan, 2) nilai pengetahuan, 3) nilai kehidupan.

Fungsi seni serta tujuannya bisa dibagi menjadi :

Tabel 2.2 Fungsi dan Tujuan Seni

Fungsi dan Tujuan Seni	Contoh
Keagamaan	Lagu-lagu rohani
Pendidikan	Kerja sama dalam memainkan angklung
Komunikasi	Reklame, wayang
Rekreasi	Menikmati seni, menonton wayang
Artistik	Musik kontemporer
Guna (seni terapan)	Perabotan rumah tangga
Kesehatan	Terapi medis

a. Fungsi Religi/Keagamaan

Karya seni sebagai pesan religi atau keagamaan. Contoh : kaligrafi, busana muslim/muslimah, dan lagu-lagu rohani. Seni juga sering digunakan untuk sebuah upacara kelahiran, kematian, pernikahan dsb, contohnya : gamelan dalam upacara Ngaben di Bali (gamelan luwang, angklung dan gambang).

b. Fungsi Pendidikan

Seni sebagai media pendidikan dapat dilihat dalam musik, misalkan Ansambel karena didalamnya terdapat kerjasama, atau Angklung dan gamelan pun ada nilai pendidikannya karena kesenian tersebut terdapat nilai sosial, kerjasama dan disiplin. karya seni yang sering digunakan untuk pelajaran/pendidikan seperti : gambar ilustrasi buku pelajaran, film ilmiah/dokumenter, poster, lagu anak-anak, alat peraga IPA, dsb.

c. Fungsi Komunikasi

Seni dapat digunakan sebagai alat komunikasi seperti, kritik sosial, gagasan, kebijakan dan memperkenalkan produk kepada masyarakat, bisa dilihat dalam pagelaran wayang kulit, wayang orang dan seni teater ataupun poster, drama komedi dan reklame.

d. Fungsi Rekreasi/Hiburan

Seni yang berfungsi sebagai sarana melepas kejenuhan atau mengurangi kesedihan yang khusus pertunjukan untuk berekspresi ataupun hiburan.

e. Fungsi Artistik

Seni yang berfungsi sebagai media ekspresi seniman dalam menyajikan karyanya tidak untuk hal yang komersial, seperti : musik kontemporer, tari kontemporer, dan seni rupa kontemporer (seni pertunjukan yang tidak bisa dinikmati pendengar/pengunjung, hanya bisa dinikmati oleh para seniman dan komunitasnya).

f. Fungsi Terapan

Karya seni yang dibuat tanpa memperhitungkan kegunaannya, kecuali sebagai media ekspresi (karya seni murni) atau pun dalam proses penciptaan mempertimbangkan aspek kegunaannya, seperti : perlengkapan/peralatan rumah tangga yang berasal dari gerabah ataupun rotan.

g. Fungsi Kesehatan

Seni sebagai fungsi untuk kesehatan, seperti pengobatan penderita gangguan *physic* ataupun medis distimulasi melalui terapi musik (d disesuaikan dengan latar belakang pasien). terbukti musik telah terbukti mampu digunakan untuk menyembuhkan penyandang autisme, gangguan psikologis trauma pada suatu kejadian dsb. Pada tahun 1999 Siegel menyatakan bahwa musik klasik menghasilkan gelombang alfa yang menenangkan dapat merangsang sistem *limbic* jaringan neuron otak dan gamelan menurut Gregorian dapat mempertajam pikiran.

2.1.1.3 Cabang-Cabang Seni

Seni dibagi menjadi berbagai cabang berdasarkan visual seni yang dihasilkan.

Berdasarkan buku *Wawasan Seni* (2005) cabang-cabang seni antara lain;

Tabel 2.3 Cabang-cabang seni

Cabang Seni	Contoh
Seni Rupa	lukisan, patung-patung,
Seni Musik	alat-alat music
Seni Tari	tarian daerah

Seni Drama	pertunjukkan
Seni Sastra	puisi

a. Seni Rupa

Seni rupa adalah suatu wujud karya manusia yang mengandung unsur keindahan. Keindahannya diserap dengan indra penglihatan seperti : seni lukis, seni pahat, seni patung, seni grafis, seni lingkungan (environmental art), seni instalasi, seni pertunjukkan (performing art), seni peristiwa (happening art) dan sebagainya. Rasa senang ditimbulkan karena adanya keterpaduan dari unsur-unsur bentuk dari karya tersebut seperti aneka warnanya, selang-seling garis, aneka bentuk bidang-bidangnya, kemiripan bentuk objek yang dilukiskannya dengan lukisannya, aspek tematik yang diungkapkannya, keunikannya, teksturnya, dan lain-lain. Sedangkan keindahan dalam pengertian sederhananya adalah sesuatu yang memberikan rasa senang tanpa pamrih pada orang yang melihatnya. Kesenangan yang ditimbulkannya muncul serta merta karena keindahan karya itu sendiri, bukan karena ada kepentingan lain yang membuatnya merasa senang.

b. Seni Musik

Seni musik atau seni suara adalah seni yang diserap melalui indra pendengaran. Rangkaian bunyi yang didengar dapat memberikan rasa senang dan rasa puas bagi yang mendengarnya karena adanya keserasian susunan dari rangkaian tangga nada bunyi-bunyi tersebut.

Secara garis besar ada dua jenis musik yaitu musik vokal dan musik instrumental. Musik vokal adalah musik yang hanya mengandalkan suara

manusia saja, sedangkan musik instrumental adalah musik yang diperoleh dari memainkan alat-alat musik.

c. Seni Tari

Seni tari adalah seni yang diserap melalui indra penglihatan. Tetapi kekhususannya adalah keindahan yang dinikmati pada gerakan-gerakan tubuh, terutama gerakan kaki dan tangan, dengan ritme-ritme teratur, biasanya mengikuti irama musik. Seni tari juga tidak terlepas dari seni rupa karena gerak-gerak yang diperlihatkan diserap dengan indra penglihatan.

d. Seni Drama/Theater

Seni drama/theater adalah seni peran atau lakon yang umumnya dimainkan di atas panggung. Seni ini dinikmati sekaligus dengan indra penglihatan dan indra pendengaran. Dalam ungkapan lain seni drama disebut juga dengan seni theater (panggung). Secara umum merupakan gambaran sebuah peristiwa duniawi atau imajinasi yang dihadirkan kembali di atas panggung. Keindahan seni drama terletak pada ketepatan alur cerita yang diperankan oleh para pemain di atas panggung.

Saini KM dalam bukunya *peristiwa theater* (1996), menuliskan seni *theater* adalah seni dunia ambang, yaitu ambang untuk menoleh kepada yang indrawi dari pengalaman sehari-hari dan menoleh juga kepada dunia nilai.

e. Seni Sastra

Seni sastra adalah seni yang dikemukakan melalui susunan rangkaian bahasa baik lisan maupun tulisan yang dapat menimbulkan rasa senang tanpa pamrih bagi orang yang membacanya. Secara garis besar seni sastra dapat

dikelompokkan kedalam dua kategori besar yaitu prosa dan puisi. Prosa adalah seni sastra yang berusaha mendeskripsikan keadaan, keinginan, atau imajinasi secara mendetail. Sedangkan puisi adalah seni yang cenderung menyederhanakan deskripsi dengan menangkap inti permasalahan yang ingin diungkapkan.

Mengutip pendapat Alexander Smith (1835 : 366), Sutrisno (1999 : 132) dalam bukunya Kisi-Kisi Estetika menulis : beda pokok antara prosa dan puisi. Prosa adalah bahasa akal budi si seniman, sedangkan puisi adalah bahasa dari perasaan. Dalam prosa seniman mengkomunikasikan pengertian akan hal-hal indrawi atau pikiran, sedangkan dalam puisi seniman mengungkapkan bagaimana hal-hal itu menerpa, menyentuh perasaan kita. Termasuk kedalam kategori prosa adalah karya sastra yang berbentuk novel, cerita bersambung, cerita pendek, esai-esai yang mengemukakan kritik dan pemikiran-pemikiran budaya. Sedangkan yang termasuk dalam kategori puisi adalah pantun, syair, dan puisi-puisi lain dalam berbagai bentuknya.

2.1.2 Desain

Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata

Desain secara etimologi, istilah Desain berasal "dari tadi" beberapa serapan bahasa, yaitu kata "*designo*" (Itali) yang secara gramatikal berarti gambar dan

bermakna “*to make preliminary sketches of, to plan and carry out experiment, to form in the mind*” dan kata “*designare*” (Latin) yang berarti “*plan, scheme, a project*”.

Menurut Victor Papanek, dalam *Design for The Real World* (1972) menjelaskan dengan gamblang mengenai definisi desain, yaitu: “Semua orang adalah desainer. Apa yang kita buat, hampir sepanjang waktu, adalah desain, karena desain adalah aktifitas dasar manusia. Perencanaan dan pembuatan pola segala kegiatan yang diinginkan, berhubungan dengan proses desain. Desain adalah mengubah suatu puisi epik, proses membuat mural, melukis suatu *masterpiece*, mengubah lagu.” Bagi Papanek, desain adalah kegiatan ‘*problem solving*’. Dia membuat suatu diagram yang disebutnya ‘kompleks fungsi’: dengan titik pusat ‘fungsi, dikelilingi oleh enam konsep yang saling berhubungan; penggunaan, kebutuhan, tesis, metode, estetika dan asosiasi.

Dari berbagai definisi diatas, penulis menyimpulkan bahwa desain merupakan suatu proses penciptaan estetika yang memperhatikan aspek fungsional dan teknis.

2.1.2.1 Sejarah dan Perkembangan Desain

Desain merupakan bentuk perkembangan dari seni, maka perkembangan desain tidak terlepas dari perkembangan dan sejarah seni. Seni sudah ada sejak zaman pra sejarah, kemudian berkembang pada zaman peradaban awal, zaman klasik, zaman medieval, renaissance, modern awal, industri, modern, hingga modern akhir, saat ini. Namun desain, yang merupakan seni abad modern, mulai berkembang pada awal 1900. (sub bab 2.1.2)

2.1.2.2 Jenis-Jenis Desain

1. Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain).

2. Desain Industri

Desain industri (bahasa Inggris: *Industrial design*) adalah seni terapan di mana estetika dan usability (kemudahan dalam menggunakan suatu barang) suatu barang disempurnakan. Desain industri menghasilkan kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna atau garis dan warna atau gabungannya, yang berbentuk 3 atau 2 dimensi, yang memberi kesan estetis, dapat dipakai untuk menghasilkan produk, barang, komoditas industri atau kerajinan tangan. Sebuah karya desain dianggap sebagai kekayaan intelektual karena merupakan hasil buah pikiran dan kreatifitas dari pendesainnya, sehingga dilindungi hak ciptanya oleh pemerintah melalui Undang-Undang No. 31 tahun 2000 tentang Desain Industri. Kriteria desain industri adalah baru dan tidak melanggar agama, peraturan perundangan, susila, dan ketertiban umum. Jangka waktu perlindungan untuk desain industri adalah 10 tahun terhitung sejak tanggal penerimaan permohonan Desain Industri ke Kantor Ditjen Hak Kekayaan Intelektual.

3. Desain Interior dan Furnitur

Dalam buku *The Thames and Hudson Dictionary of Design Since 1900* (2004) desain interior adalah suatu cabang desain yang berupaya untuk memecahkan kebutuhan akan ruang yang nyaman dan indah dalam sebuah ruangan. Seorang desainer interior dapat mendesain sebuah furnitur, interior dari tempat tinggal, retail, kantor, hotel, museum, window display, dan juga dapat menjadi seorang dekorator. Sedangkan desain furnitur adalah proses merancang atau menciptakan sebuah furnitur yang nyaman dan fungsional bagi penghuni atau penggunaannya. Seorang desainer furnitur dapat mendesain meja, rak, tempat tidur, sofa, kursi, lemari, dan berbagai furnitur lain.

4. Arsitektur

Arsitektur adalah seni dan ilmu dalam merancang bangunan. Dalam artian yang lebih luas, arsitektur mencakup merancang dan membangun keseluruhan lingkungan binaan, mulai dari level makro yaitu perencanaan kota, perancangan perkotaan, arsitektur lansekap, hingga ke level mikro yaitu desain bangunan, desain perabot dan desain produk. Arsitektur juga merujuk kepada hasil-hasil proses perancangan tersebut.

5. Desain Busana

Dalam buku *The Thames and Hudson Dictionary of Design Since 1900* (2004) desain busana atau yang lebih umum disebut fashion design adalah proses merancang atau menciptakan sesuatu yang manusia kenakan, seperti pakaian dan aksesoris, dengan menerapkan seni dan estetika. Produk hasil desain busana merupakan busana seperti baju, celana, rok, gaun, topi, sepatu, aksesoris/perhiasan, tas, dan lainnya yang dikenakan manusia.

6.Desain Produk

Dalam buku *The Thames and Hudson Dictionary of Design Since 1900* (2004) desain produk adalah proses perancangan atau menciptakan produk baru untuk dijual oleh suatu perusahaan bagi pelanggannya. Produk yang dirancang antara lain seperti lampu, sikat gigi, sepeda, mainan, dan lainnya.

2.1.3 Galeri Lukisan

Galeri lukisan merupakan sebuah galeri yang menampilkan atau memajang lukisan-lukisan yang dibuat oleh para pelukis. Galeri lukisan juga merupakan bagian daripada galeri seni, hanya saja galeri seni lukisan dalam menampilkan karya seninya menjadi lebih spesifik yaitu terbatas hanya pada pemajangan lukisan saja. Namun, pada dasarnya adalah sama.

2.1.3.1 Standar Perencanaan Galeri Lukisan

Standar yang digunakan pada perancangan galeri lukisan berdasarkan perolehan data kualitatif hasil wawancara menjabarkan bahwa dalam memajang maupun membangun sebuah galeri lukisan ada beberapa fasilitas beserta teknikal bangunan dan interior yang harus diperhatikan, antara lain ;

1. Lighting and Temperature

Dalam sebuah galeri lukisan diharuskan memiliki sebuah *lighting* yang memadai dalam artian pencahayaan tidak boleh terlalu panas karena dapat merusak lukisan, intensitas cahaya yang ideal adalah 100 lux untuk lukisan minyak dan 75 lux untuk lukisan cat air, sedangkan suhu ruangan harus berkisar antara 20-25' C.

2. Sistem Keamanan

Memiliki sistem keamanan yang sesuai dengan standar untuk memproteksi lukisan-lukisan yang dipajang guna menghindari tindakan-tindakan yang tidak diinginkan seperti : tercurinya lukisan, perbuatan merusak lukisan. Standar keamanan yang baik harus memiliki CCTV, speaker pengumuman, *fire alarm system*.

3. Gudang

Gudang berfungsi untuk menyimpan lukisan-lukisan yang belum dipakai, serta berfungsi juga sebagai tempat untuk konservasi dan restorasi lukisan yang mengalami kerusakan.

4. Objek Pameran/Lukisan

Lukisan yang dipajang memiliki standar penglihatan yaitu 150 cm dari lantai.

2.1.3.2 Perlengkapan dan Perabotan Galeri Lukisan

Pada dasarnya galeri seni lukisan tidak banyak menggunakan perlengkapan atau perabotan khusus. Karena galeri lukisan terbatas hanya menggunakan elemen interior dinding sebagai pemajang lukisan. Disamping itu biasanya ada tempat duduk *bench* yang ditempatkan ditengah ataupun disudut ruangan guna untuk area istirahat, namun tempat duduk tersebut bukanlah menjadi sebuah keharusan.

2.1.3.3 Jenis-Jenis Pameran Galeri Lukisan

1. Pameran Tetap

Pameran yang menyajikan karya-karya koleksi secara periodik yang ditata berdasarkan konsep kuratorial dan diselenggarakan oleh galeri. Waktu penyelenggaraan pameran tetap berlangsung minimal 1 kali dalam satu tahun.

2. Pameran Temporer

Pameran tunggal atau pameran bersama yang menyajikan karya-karya seni rupa dalam jangka waktu tertentu yang diselenggarakan oleh galeri atau kerjasama dengan pihak lain. Waktu penyelenggaraan Pameran Temporer berlangsung minimal selama 10 hari, maksimal berlangsung selama 30 hari.

3. Pameran Keliling

Pameran yang menyajikan karya-karya koleksi galeri maupun karya di luar koleksi galeri ke berbagai daerah di Indonesia dan atau di luar negeri yang diselenggarakan oleh galeri atau kerjasama dengan pihak lain. Waktu penyelenggaraan Pameran Keliling minimal berlangsung selama 10 hari.

2.2 Tinjauan Khusus

2.2.1 Museum Seni Rupa dan Keramik

Museum seni rupa dan keramik berlokasi di jalan Pos Kota No.2 Jakarta Barat ini dengan luas 2430 m² di atas tanah seluas 8875 m² merupakan sebuah museum yang di dalamnya berisi pameran-pameran karya seni yang diantaranya berupa lukisan, patung, dan keramik.

Sebagai salah satu lembaga pendidikan non formal di dalam masyarakat, museum berperan sebagai pusat informasi, pusat rekreasi serta sebagai pusat belajar dengan cara memberi pelayanan yang bersifat edukatif, rekreatif dan inspiratif yaitu mengembangkan ilmu pengetahuan dan rasa senang masyarakat terhadap koleksi umum, kemudian mengilhami atau menginspirasi mereka untuk melakukan sesuatu yang bermanfaat.

Jam buka museum seni rupa dan keramik.

Selasa-Minggu : 09.00-15.00 WIB

Hari Senin dan Hari Libur Nasional tutup

Harga tiket masuk :

Per orangan :

Dewasa : Rp. 5.000,-

Mahasiswa : Rp.3.000,-

Pelajar/Anak-Anak : Rp.2.000,-

Rombongan (min 30 orang) :

Dewasa: Rp.3.750,-

Mahasiswa: Rp.2.250,-

Pelajar/Anak-Anak: Rp.1.500,-

2.2.1.1 Sejarah Museum Seni Rupa dan Keramik

Gedung Museum Seni Rupa dan Keramik yang merupakan hasil karya arsitek atau Hoofd Ingenier Jhr. W.H.F.H. Van Raders ini dibangun pada tahun 1870 . Bangunan ini mempunyai ciri arsitektur gaya Neo Klasik. Pada awalnya gedung ini digunakan sebagai Lembaga Peradilan tertinggi Belanda (Raad Van Justice Binnen Het Casteel Batavia) 21 Januari 1870, pada masa Batavia diperintah oleh Gubernur Jenderal Pictet Mijer. Pada masa pendudukan Jepang dan masa perjuangan kemerdekaan Indonesia, gedung ini dijadikan sebagai asrama NMM (Nederlandsche Mission Militer) oleh tentara KNIL. Pada masa kedaulatan Republik Indonesia diserahkan kepada TNI dan dimanfaatkan sebagai gudang logistik. Selanjutnya pada tahun 1970 - 1973 digunakan sebagai kantor Walikota Jakarta Barat.

Pada tahun 1974 dilakukan renovasi atau pemugaran gedung kemudian digunakan sebagai Kantor Dinas Museum dan Sejarah DKI Jakarta. Atas gagasan Wakil Presiden Adam Malik, tanggal 20 Agustus 1976 diresmikan sebagai Gedung Balai Seni Rupa oleh Presiden Soeharto. Di dalam gedung ini terdapat Museum Keramik yang diresmikan oleh Bapak Ali Sadikin (Gubernur DKI Jakarta) pada tanggal 10 Juni 1977.

Semenjak tahun 1990, Balai Seni Rupa digabung dengan Museum Keramik menjadi Museum Seni Rupa dan Keramik. Sesuai dengan Keputusan Gubernur Kepala Daerah Khusus Ibukota Jakarta Nomor 475 Tahun 1993 tentang Penetapan Bangunan-Bangunan Bersejarah di Daerah Khusus Ibukota Jakarta sebagai Benda Cagar Budaya dan Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 1999 tentang Pelestarian dan Pemanfaatan Lingkungan dan Bangunan Cagar Budaya,

Museum Seni Rupa dan Keramik termasuk ke dalam golongan A. Bangunan ini dilindungi oleh SK Mendikbud Nomor 0128/M/1998.

Museum ini memiliki 500-an karya seni rupa terdiri dari koleksi lukisan dan patung. Koleksi lukisan tertua berupa lukisan Bupati Cianjur karya R. Saleh Syarif Bustaman (1807-1880). Dari masa Mooi Indie (1908-1936) terdapat koleksi lukisan yang mengacu pada keindahan karya Wakidi, M. Pirngadi, Ernest Dezentje serta Basuki Abdullah. Masa Persatuan Ahli Gambar Indonesia (1938) yang menjadi masa kebangkitan seni rupa di Indonesia diwakili lukisan karya Agus Djaya, S. Sudjono, Henk Ngantung, Emiria Sunassa, RGA Sukirno dan lain-lain. Masa Revolusi/Pendirian Sanggar (1945) terdapat lukisan karya Sudjono Kerton, Affandi, Trubus, Hendra Gunawan, Barli Sasmita dan lain-lain.

Kemudian dari masa Lahirnya Akademi (1950an) terdapat lukisan Kusnadi, Widayat, Bagong Kusudihardjo, Abas Alibasyah, Sunarto PR, Popo Iskandar, Ahmad Sadali, Srihadi, AD Pirous, Amang Rahman, Rudi Isbandi, OH Supono dan lain-lain. Tahun 1960-an terdapat koleksi Nyoman Gunarsa, Mulyadi, Joko Pekik. Tahun 1970an terdapat lukisan karya Abdulrahman, Sri Warso Wahono, Nunung WS. Tahun 1980an terdapat lukisan karya Ivan Sagito, Dede Eri Supria, Sarnadi Adam, Subandiyo. Kemudian dekade 90an terdapat lukisan karya Nasirun dan I Made Sukandana.

Diantara koleksi-koleksi tersebut ada beberapa koleksi unggulan dan amat penting bagi sejarah seni rupa Indonesia. Koleksi tersebut berjudul Pengantin Revolusi karya Hendra Gunawan, Bupati Cianjur karya Raden Saleh, Ibu Menyusui karya Dullah, Seiko karya S. Sudjojo dan Potret Diri karya Affandi. Koleksi seni rupa yang lain yaitu patung yang bercirikan klasik tradisional dari

Bali, totem kayu yang magis, dan simbolis karya I Wayan Tjokot, totem dan kayu patung karya seniman G. Sidharta, Oesman Effendi, Popo Iskandar, Achmad Sadali, Srihadi S, Fajar Sidik, Kusnadi, Rusli, Nashar, Zaini, Amang Rahman, Suparto, Irsam, Mulyadi W, Abas Alibasyah, Amri Yahya, AS Budiman, Barli, Sudjana Kerton dan masih banyak seniman dari berbagai daerah.

2.2.1.2 Visi dan Misi

Visi :

Menjadikan Museum Seni Rupa dan Keramik sebagai pusat pelestarian seni rupa Indonesia dan sebagai tujuan kunjungan wisata seni dan budaya yang bertaraf internasional

Misi :

1. Meningkatkan sumber daya manusia
2. Meningkatkan pelayanan pengunjung
3. Melakukan penataan ruang koleksi secara berkala
4. Meningkatkan kerjasama dengan mitra museum

2.2.1.3 Koleksi Museum

a. Koleksi Seni Rupa

Museum Seni Rupa dan Keramik memiliki koleksi seni rupa berjumlah 490 koleksi, terdiri dari koleksi lukisan dan patung. Secara periodisasi sebagian karya Seni Lukis Indonesia terdapat dalam museum ini Koleksi lukisan tertua

berupa lukisan Bupati Cianjur karya R. Saleh Syarif Bustaman (1807-1880). Dari masa Mooi Indie (1908-1936) terdapat koleksi lukisan yang mengacu pada keindahan karya Wakidi, M. Pirngadi, Ernest Dezentje serta Basuki Abdullah.

Masa Persagi/Persatuan Ahli Gambar Indonesia (1938) yang menjadi masa kebangkitan seni rupa Indonesia diwakili lukisan karya Agus Djaya, S. Sudjojono, Henk Ngantung, Emiria Sunassa, RGA Sukirno, dan lain - lain. Masa Revolusi/Pendirian Sanggar (1945) terdapat lukisan karya Sudjono Kerton, Affandi, Trubus, Hendra Gunawan, Barli Sasmita dan lain - lain. Kemudian dari masa Lahirnya Akademi (1950-an) terdapat hasil lukisan Kusnadi, Widayat, Bagong Kusudiardjo, Abas Alibasyah, Sunarto PR, Popo Iskandar, Ahmad Sadali, Srihadi, AD Pirous, Amang Rahman, Rudi Isbandi, OH Supono dan lain -lain. Tahun 1960-an terdapat koleksi Nyoman Gunarsa, Mulyadi, Joko Pekik dan lain - lain, Tahun 1970-an terdapat lukisan karya Abdulrahman, Sri Warso Wahono, Nunung WS dan lain - lain,

Pada tahun 1980-an terdapat lukisan karya Ivan Sagito, Dede Eri Supria, Sarnadi Adam, Subandiyo dan lain - lain. Kemudian dekade 90-an terdapat lukisan karya Nasirun dan I Made Sukadana. Koleksi patung berupa patung yang bercirikan klasik tradisional dari Bali, totem kayu magik dan simbolis karya I Wayan Tjokot dan keluarga besarnya, Totem dan patung kayu karya para seniman modern, antara lain G. Sidharta, Oesman Effendi, disusul karya - karya seniman lulusan akademisi seperti Mustika, Ibnu Nirwanto, Irawan dan Honda dan lain - lain.



Gambar 2.1 Koleksi Seni Rupa

Sumber : *dokumentasi penulis*

b. Koleksi Keramik

Museum Seni Rupa dan Keramik memiliki sekitar 8.500 koleksi keramik yang terdiri dari berbagai bentuk, ciri, karakteristik, fungsi serta gaya. Secara geografis koleksi keramik dapat dibedakan menjadi dua, yaitu keramik asing serta keramik lokal. Keramik asing berupa keramik Asia yang berasal dari Cina, Vietnam, Thailand, Jepang serta keramik Eropa yang berasal dari Belanda. Sementara keramik lokalnya berupa keramik kuno dari masa Majapahit serta keramik modern yang dihimpun dari berbagai sentra industri keramik di Indonesia.

Koleksi keramik tertua yang dimiliki oleh Museum Seni Rupa dan Keramik berasal dari Dinasti Tang (618 - 969 M) yang dikenal dengan Cangsa Ware serta Olive Green ware berbentuk guci. Selain dari dinasti Tang, koleksi keramik Cina berasal dari masa Dinasti Song (960 - 1279 M), Dinasti Yuan (1280 - 1368 M), Dinasti Ming (1369 - 1644 M) serta Dinasti Qing (1645 - 1912 M).

Keramik Vietnam berasal dari abad ke 14-18. Keramik Thailand berasal dari abad ke 14-18. Keramik Jepang dari abad ke 17-20. Sedangkan keramik Eropa

berasal dari abad ke 19-20. Keramik lokal yang tertua berasal dari Masa Majapahit (abad ke 14) berupa alat rumah tangga (pasu, kendi, periuk), celengan, terakota pajangan, relief, serta unsur bangunan suci. Sedangkan keramik modern berasal dari Lampung, Palembang, Jawa Barat (Plered, Batujaya), Yogyakarta (Kasongan), Jawa Tengah (Klaten, Klampok, Temanggung), Jawa Timur (Dinoyo/Malang, Lamongan, Probolinggo, Tuban), Kalimantan Barat (Singkawang), Sulawesi Utara (Minahasa), Bali, Lombok (Banyu Mulek), serta dari Ambon. Selain itu juga terdapat keramik kreatif kontemporer dari seniman Jakarta, Bandung dan Yogyakarta.

Dari koleksi keramik kunanya, yang sebagian besar diperoleh dari Jakarta atau Batavia, membuktikan Batavia pada masanya menjadi kota pengguna-pendistribusi keramik kuna, baik secara nasional maupun internasional. Sementara itu, koleksi keramik modern, menunjukkan bahwa seniman kita juga berperan dan tentunya tidak kalah dengan pengrajin-pengrajin mancanegara.

2.2.1.4 Fasilitas dan Ruang Khusus

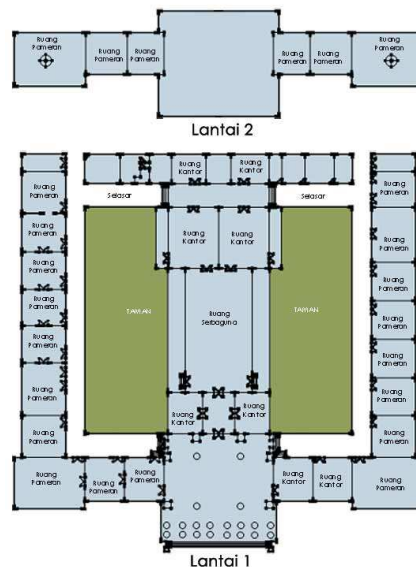
Fasilitas Penunjang yang terdapat di Museum Seni Rupa dan Keramik berupa :

Bagian dari Gedung Museum Seni Rupa dan Keramik yang terdiri dari aula, plaza serta taman yang dapat dimanfaatkan untuk acara - acara tertentu, seperti : pameran temporer, seminar, lomba, maupun acara pernikahan. Untuk keperluan ini Museum Seni Rupa dan Keramik juga dilengkapi dengan area parkir yang cukup luas. Perpustakaan Museum Seni Rupa dan Keramik memiliki perpustakaan dengan sejumlah buku - buku koleksi mengenai seni rupa dan keramik, yang dapat membantu mahasiswa / pengunjung / peneliti dalam

mencari data, baik mengenai museum maupun yang berhubungan dengan koleksi seni rupa dan keramik.

Souvenir Shop Menyediakan berbagai macam souvenir, seperti t-shirt, mug, gantungan kunci, kalung, gelang dll yang dapat dibeli sebagai kenang - kenangan selama berkunjung di Museum Seni Rupa dan Keramik. Selain itu juga tersedia minuman ringan.

Selain itu juga dilengkapi dengan fasilitas umum bagi pengunjung berupa mushola dan toilet.



Gambar 2.2 Denah Museum Seni Rupa dan Keramik

Sumber : www.museumsenirupa.com

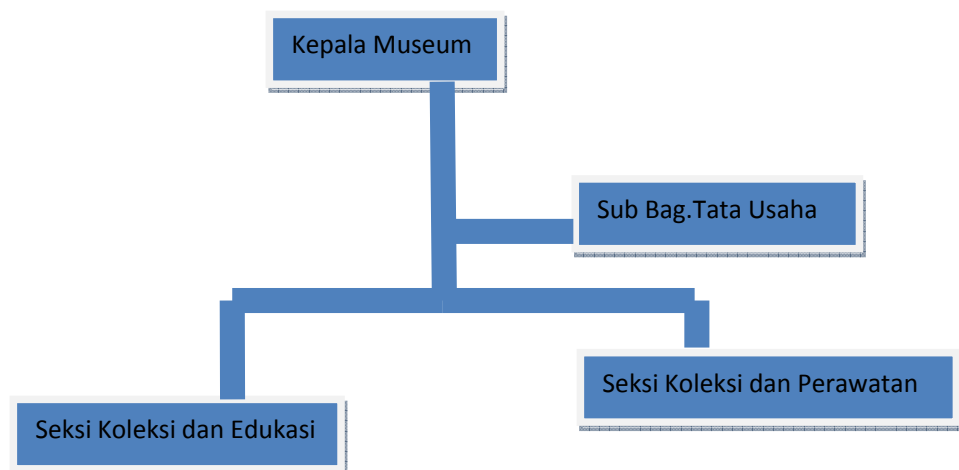
2.2.1.5 Sistem Yang Diterapkan

I. Sistem Promosi

Informasi tentang lokasi keberadaan, sejarah gedung, koleksi yang dimiliki sebuah museum serta fasilitas penunjang yang terdapat didalamnya sangatlah penting bahkan menjadi faktor penentu bagi eksistensi museum itu sendiri. Peningkatan informasi dan publikasi museum juga menjadi faktor utama dalam meningkatkan pelayanan museum yang nantinya dapat berdampak pada meningkatnya jumlah kunjungan ke museum, sehingga fungsi museum sebagai salah satu lembaga pendidikan non formal didalam masyarakat dapat terwujud.

Untuk meningkatkan pelayanan informasi mengenai keberadaan museum maka Museum Seni Rupa dan Keramik memiliki kegiatan anual berupa pameran berkala dan penyuluhan permuseuman. Pameran berkala dapat dilakukan didalam museum maupun turut berpartisipasi pada event di luar museum, sedangkan penyuluhan permuseuman biasa dilakukan di sekolah - sekolah dari tingkat SD sampai SMA di berbagai wilayah kotamadya DKI Jakarta.

II. Sistem Manajemen



Gambar 2.3 Struktur Organisasi

II.1 Job Description

a. Kepala Museum

Sebagai orang yang bertanggung jawab terhadap segala kegiatan di museum, dan juga sebagai pemberi izin.

b. Tata Usaha

Berhubungan dengan pelayanan, administrasi uang, HRD, *cleaning service, security*, dan *outsourcing*.

c. Seksi Koleksi dan Edukasi

Bertanggung jawab pada kegiatan pameran, edukasi, juga pelayanan kunjungan seperti : riset, kursus melukis, dll.

d. Seksi Koleksi dan Perawatan

Menghubungi kurator mengenai pergantian lukisan, perawatan lukisan dan *maintenance* museum.

III. Sistem Perawatan

Interval pergantian lukisan yaitu setiap 1-2 tahun. Apabila ada lukisan yang rusak atau tergores maka akan dilakukan perawatan dibalai kota oleh para ahli lukisan. Dan setiap harinya *cleaning service* membersihkan ruangan, namun tidak untuk lukisan, pembersihan lukisan hanya terbatas pada *frame* saja.

IV. Sistem Pengunjung

Pengunjung museum terdiri dari mahasiswa, pelajar, anak-anak, dan keluarga. Untuk hari *weekday* jumlah pengunjung kurang dari 100 orang sedangkan untuk

weekend pengunjung bisa berkisar antara 200-800 orang. Sistem pengunjung, yaitu pengunjung membayar tiket masuk terlebih dahulu di loket, kemudian pengunjung bebas untuk berkeliling di dalam museum, apabila ingin mendapat keterangan lebih dari museum ataupun karya, pengunjung bisa menyewa *tour guide* dengan membayar uang sejumlah Rp.30.000,-.

V. Sistem Keamanan

Museum seni rupa dan keramik menggunakan CCTV sebagai sistem keamanan dalam memonitoring area pameran, dilengkapi juga dengan speaker guna memberikan pengumuman kepada pengunjung, juga dilengkapi alat pemadam kebakaran.



Gambar 2.4 CCTV

Sumber : *dokumentasi penulis*



Gambar 2.5 Alat Pemadam Kebakaran (1)

Sumber : *dokumentasi penulis*



Gambar 2.6 Alat Pemadam Kebakaran (2)

Sumber : *dokumentasi penulis*

VI. Elemen Interior

A. Ceiling

Desain ceiling dari museum seni rupa dan keramik yaitu exposed ceiling pada lantai dasar dan finishing cat putih pada ceiling di lantai 2. Dengan lighting berupa lampu sorot halogen, yang langsung menyorot ke lukisan maupun area sekitar guna menciptakan suasana.



Gambar 2.7 Ceiling

Sumber : *dokumentasi penulis*

B. Dinding

Dinding memiliki peranan penting dalam museum, karena sebagai media yang digunakan untuk memajang lukisan. Partisi untuk menggantung lukisan berupa partisi dari material besi, dinding tembok, dan dinding plywood.



Gambar 2.8 Dinding Plywood

Sumber : *dokumentasi penulis*



Gambar 2.9 Dinding Tembok

Sumber : *dokumentasi penulis*

C. Lantai

Material yang digunakan untuk flooring di museum yaitu lantai kayu, parket dan granit.



Gambar 2.10 Parket dan Granit

Sumber : *dokumentasi penulis*



Gambar 2.11 Lantai Kayu

Sumber : *dokumentasi penulis*

D. Penghawaan

Untuk mengatur suhu di ruangan guna menjaga keawetan lukisan, museum seni rupa dan keramik menggunakan *AC Central*, kipas angin sebagai pengatur suhu ruangan.



Gambar 2.12 Kipas Angin

Sumber : *dokumentasi penulis*



Gambar 2.13 *AC Central*

Sumber : *dokumentasi penulis*

E. Furnitur dan Perlengkapan

Museum memiliki tempat duduk *bench* sebagai tempat untuk beristirahat dan computer sebagai pusat media informasi.



Gambar 2.14 *Bench*

Sumber : *dokumentasi penulis*



Gambar 2.15 Komputer

Sumber : *dokumentasi penulis*

VII. Peraturan Museum

Pengunjung dilarang rokok di dalam museum, membawa kamera, dan dilarang keras merusak lukisan baik disengaja maupun tidak disengaja.

VIII. Permasalahan Museum

- a. Desain penghawaan yang tidak efisien,yaitu menggunakan kipas angin,dengan menggunakan kipas angin sebagai penghawaan bisa menyebabkan debu lengket di lukisan.
- b. *Layouting* interior yang membuat *spaceny* terlihat kecil dan sempit sehingga mengganggu secara psikologis kepada pengunjung untuk menikmati karya seni.
- c. Tidak ada ruang khusus sebagai area untuk melakukan restorasi dan konservasi pada lukisan,sehingga apabila ada lukisan yang rusak harus di kirim ke balai kota untuk diperbaiki.
- d. Tidak ada *lobby* yang berfungsi sebagai perantara ruangan antara *lobby* dan ruang pameran.
- e. Pembagian area pameran tidak terorganisir dengan baik.
- f. Teknik gantung lukisan masih kurang efisien dan estetik karena lukisan hanya digantung menggunakan kawa