

LAPORAN PENELITIAN

KESEJARAHAN BAGAI TEMA DISPLAY PADA MUSEUM DI UBUD BALI

Peneliti Utama :
Agus Cahyana, M.Sn

Anggota Peneliti :
Dra.Wieke Tasman
Ir.Irfan Nurachman



**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA
BANDUNG
2010**

LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian : Kesejarahan Bagai Tema Display Pada Museum
Di Ubud Bali
2. Ketua/Penanggungjawab Pelaksana Kegiatan Penelitian :
 - Nama (Lengkap dengan gelar) : Agus Cahyana,M.Sn
 - NIK : 620021
 - Jabatan Akademik / Golongan :
 - Fakultas / Program Studi : Seni Rupa dan Desain / Seni Rupa Murni
Universitas Kristen Maranatha
3. Jumlah Tim Peneliti : 3 orang
4. Lokasi Pelaksanaan Penelitian : Ubud – Bali
5. Lama Pelaksanaan Penelitian : 6 bulan
6. Sumber Dana Penelitian : Universitas Kristen Maranatha

Bandung, 22 Oktober 2010

Menyetujui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Kristen Maranatha

Ketua/Penanggungjawab,

Gai Suhardja, Ph.D

Agus Cahyana, M.Sn

Mengetahui,
Ketua LPPM

Ir.Yusak Gunadi S, MM.

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
BAB I	
Pendahuluan	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Sasaran Penelitian	3
1.4 Alasan Penelitian	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.5.1 Tujuan Umum	3
1.5.2 Tujuan Khusus	3
1.6 Manfaat Penelitian	3
1.7 Tahapan Penelitian	3
1.8 Metoda Penelitian	4
1.9 Sistematika Penulisan	4
BAB II	
Museum Seni	
2.1 Pemahaman Museum	6
2.2 Pemahaman Desain Grafis	11
2.2.1 Sistem Informasi Visual	11
2.2.2 Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual	12
2.2.3 Teks Pameran (<i>Exhibition Texts</i>)	13
2.2.4 Label	19
2.3 Display	21
2.3.1 Definisi Display	21
2.3.2 Aspek Display	22
2.3.3 Aspek Antropometri dalam Display	22
2.4 Pencahayaan	28
BAB III	
Seni Rupa Bali	
3.1. Sejarah Singkat Seni Rupa Bali	31
3.2 Infrastruktur Ruang Pamer Seni Rupa di Ubud	36
3.2.1 Museum Seni di Ubud Bali	37
3.2.2 Galeri Seni Rupa	48
3.2.3 <i>Art Shop</i>	48
BAB IV	

Analisis Kesejarahan Sebagai Aspek Display Museum di Ubud Bali

4.1 Museum Puri Lukisan	50
4.1.1 Display dan Pencahayaan	51
4.2 Museum Neka	52
4.2.1 Display dan Pencahayaan.....	54
4.3 Agung Rai Museum of Art (ARMA)	56
4.3.1 Display dan Pencahayaan	56
4.4 Museum Blanco	58
4.4.1 Display dan Pencahayaan	58
4.5 Tema Kesejarahan pada Museum di Ubud Bali	59

BAB V

Simpulan	61
Daftar Pustaka	63

KATA PENGANTAR

Penelitian merupakan salah satu bagian penting dalam Tridarma Perguruan Tinggi yang wajib dilakukan oleh para dosen untuk mengembangkan bidang keilmuan dan wawasannya.

Laporan penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak yang dengan sangat terbuka memberi informasi dan masukan yang sangat berarti bagi peneliti.

Kami juga mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak antara lain :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas semua anugerah dan berkatNya
2. Bapak Ir.Yusak Gunadi S.,MM. selaku Ketua LPPM Universitas Krsiten Maranatha
3. Bapak Gai Suhardja,Ph.D. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha.
4. Para Narasumber yang memberikan banyak informasi penting bagi penelitian ini.

Semoga laporan penelitian ini dapat berguna bagi para dosen,mahasiswa dan pihak lain yang tertarik terhadap masalah kesejarahan. Kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan dalam penelitian selanjutnya.

Bandung, Oktober 2010

Tim Peneliti

ABSTRAK

Penelitian mengenai Aspek Display pada museum seni rupa di Ubud Bali dilatarbelakangi oleh perkembangan infrastruktur kesenian di Ubud yang semakin meningkat, seperti art shop, galeri seni rupa, dan museum seni rupa itu sendiri. Perkembangan ini tidak dapat dilepaskan dari sejarah seni rupa Ubud yang telah menghasilkan karya-karya dari para seniman Bali dan pelukis asing yang memiliki kekhasan gaya dan teknik. Oleh karena itu sejarah seni rupa di Ubud menjadi bagian yang penting dalam mendisplay karya para pelukis Ubud.

Museum seni rupa yang menjadi obyek penelitian terdiri dari Museum Puri Lukisan, Museum Neka, Museum ARMA, dan Museum Blanco, semua museum tersebut berada di daerah Ubud dan koleksi karya-karyanya dapat mewakili sejarah perkembangan seni rupa di Ubud. Pada keempat museum ini, aspek kesejarahan seni rupa Ubud secara kronologis diinterpretasikan dengan cara berbeda pada pendisplayan karya. Selain itu, pertimbangan keamanan karya dan kenyamanan pengunjung turut menjadi aspek penting dalam pendisplayan.

Berdasarkan pengamatan dan analisa yang dilakukan pada tiap museum, maka diperoleh kesimpulan bahwa aspek kesejarahan menjadi acuan utama dalam pendisplayan karya. Interpretasi yang berbeda dalam menerapkannya menampilkan ciri khas yang unik bagi tiap museum. Dengan demikian alur sejarah ternyata dapat memberikan kemudahan bagi para apresiator untuk mengamati perkembangan seni rupa Ubud secara visual di dalam museum.

Kata kunci : Sejarah, Ubud, Display

ABSTRACT

Research on Display at art museums in Ubud Bali is based on the development of arts infrastructure in Ubud are increasing, such as art shops, art galleries, and museums of art itself. This development can not be discharged from the Ubud art history that has produced the works of the Balinese artists and foreign artists who has a specific style and technique. Therefore, the history of art in Ubud become an important part in displaying works of the painters of Ubud.

Museum of fine arts that became the object of research consists of the Museum Puri Lukisan, Neka Museum, ARMA Museum and Museum Blanco, all museums are located in Ubud and their artworks collection represent the historical development of art in Ubud. In the fourth museum, the historical aspect of art in Ubud interpreted by different way for each museum.

Based on observations and analysis carried out at each museum, it is concluded that the historical aspect into the main reference in displaying art works. Different interpretations in applying it displays characteristics that are unique to each museum. Thus the flow of history turns out to provide convenience to the apresiator to observe the development of visual art in Ubud museum.

Key word : History, Ubud, Display

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan seni rupa di Bali saat ini dapat dikatakan sangat pesat, hal ini dapat dilihat dari semakin banyaknya galeri seni rupa yang didirikan di Pulau Bali, terutama galeri komersial yang lebih menekankan aspek komersial karya seni yang dapat menghasilkan keuntungan yang banyak. Karya seni yang dipamerkan tidak hanya karya-karya para seniman Bali dengan ciri khas tradisinya, tetapi menampung hasil karya para seniman dari berbagai wilayah di Indonesia.

Bagi masyarakat Bali, berkesenian sudah menjadi kegiatan sehari-hari, hal ini dikarenakan tiap kegiatan upacara melibatkan para seniman untuk menghias atau membuat dekorasi di tempat-tempat peribadatnya.

Bangunan museum sebagai salah satu wujud nyata dari satu kepedulian masyarakat dalam menyikapi keberadaannya untuk sisi-sisi tertentu. Sebuah museum sebagai lembaga yang menampung berbagai wujud rekaman yang berhubungan dengan kejadian, peristiwa, sikap manusia dengan apa yang terjadi; sehingga mempengaruhi kehidupannya baik langsung atau tidak langsung.

Menurut ICOM (International Council of Museum), museum merupakan lembaga yang tetap yang bersifat non profit, yang bergerak dalam kegiatan menghimpun, memelihara, meneliti, menyusun secara sistematis dan konseptual, dan menginformasikan kepada masyarakat luas berbagai jenis materi yang langka, berharga, bernilai sejarah dan berperan penting di dunia pada umumnya, kawasan dan negara tertentu pada khususnya. Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk kepentingan pendidikan dan rekreasi.

Dari sisi lain, konteks sosio-kultural, kondisi politik, ekonomi dan tuntutan jaman pada saat suatu produk museum dibuat juga membawa pengaruh pada perwujudan bentuk penataan interior dan sistem display. Jadi dalam upaya memahami perwujudan di atas, perkembangan museum, konsep-konsep dan idealisme yang berkembang di dalam tubuh museum dan kondisi jamannya akan menjadi faktor-faktor yang signifikan untuk ditelaah. Perkembangan museum di Kawasan Ubud Bali telah melalui berbagai perkembangan atas kepentingannya hingga sampai saat ini jumlahnya cukup banyak dan berbeda-beda dari

penampilan dan sistem penataannya. Tetapi meskipun begitu tetap memiliki kesamaan yang cukup mendasar yaitu sebagai museum seni, sebagai hasil budaya kawasan setempat, tertentu.

Kita ketahui bahwa museum adalah salah satu fasilitas dari kebutuhan manusia dalam mewujudkan tujuan pendidikan dan rekreasi. dimana koleksi museum adalah salah satu pertimbangan utama, baik dari koleksi fisik ataupun berupa pengumpulan data-data non fisik. Maka untuk dapat terwujudnya sebuah museum kita harus mampu mengelola secara profesional dan menampilkan koleksi diatas secara baik. Salah satunya melalui penataan interior dan sistem display yang tepat.

Untuk itu kita perlu terlebih dahulu memahami fungsi museum sebagai :

- Pengumpulan
- Menetapkan
- Pencatatan
- Pemeliharaan
- Pameran
- Pendidikan
- Pengembangan Program Pariwisata
- Perpustakaan

Museum dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis baik menurut wilayah dan jenisnya. Kesemuanya sangat tergantung dari pengaturan peletakan benda pada museum. Adapun pengaturan peletakan benda-benda (objek) yang dipamerkan untuk museum terbagi atas dua bagian, yaitu :

- Pengaturan pada ruang pameran, yang berbasis pada story line (alur cerita) pada setiap ruang.
- Sarana pameran (metoda pameran), yakni merupakan penunjang tampilan peragaan.

Penelitian ini berusaha untuk mendata unsur-unsur kesamaan dan perbedaan dari museum yang diteliti, untuk mengetahui apakah unsur-unsur tersebut memang suatu sintesa dari nilai seni yang mendasar pada nilai seni koleksinya atau hanya suatu karakteristik dari personal si perencananya. Dengan mengetahui hal itu, maka diharapkan bisa disusun suatu *guidelines* sistem display yang sifatnya optimasi bagi museum yang ada di kawasan Ubud Bali.

1.2 Rumusan Masalah

- a) Bagaimanakah kesamaan penataan interior/sistem display dari museum yang ada di kawasan Ubud.
- b) Apakah tujuan dari penataan interior dan sistem display tersebut.

1.3 Sasaran Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada penataan interior dan sistem display yang terdapat pada museum di kawasan Ubud.

1.4 Alasan Penelitian

Untuk menambah literatur yang membahas tentang penataan interior dan sistem display pada museum seni, sebagai informasi dimana sikap terhadap pemenuhan fasilitas sebuah museum seni.

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Tujuan Umum

Menambah pengetahuan tentang makna penataan interior dan sistem display pada museum Seni di Ubud. Supaya aspek penataan interior dan sistem display yang tampil bisa menjadi alternatif pilihan sesuai dengan target yang diinginkan bagi yang berkepentingan.

1.5.2 Tujuan Khusus

- Menjelaskan dan mengungkapkan makna penataan interior dan system display baik secara teknis juga dari aspek non teknis lainnya.
- Menganalisis makna dan fungsi yang terkandung dalam penataan interior dan sistem display pada museum dari sudut seni rupa dan desain.

1.6 Manfaat Penelitian

- Diharapkan bisa membantu memberi penjelasan kepada masyarakat tentang sistem display di museum di kawasan Ubud
- Memberi panduan untuk penataan sistem display.
- Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

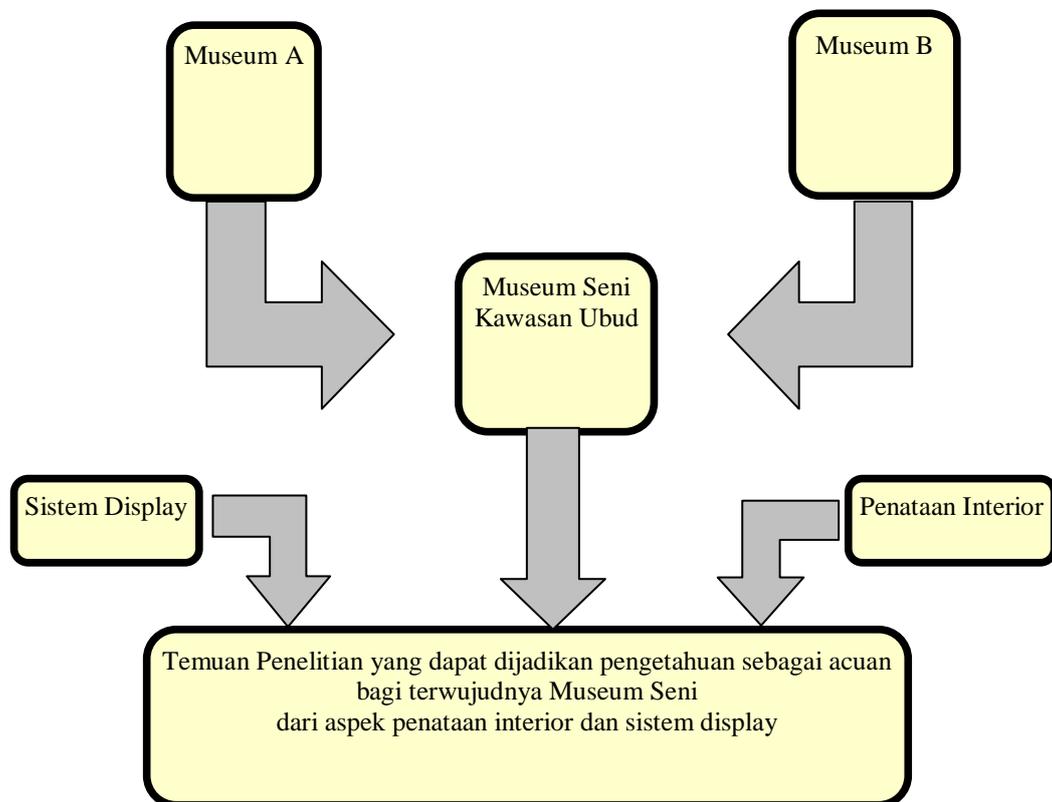
1.7 Tahapan Penelitian

1. Dokumentasi dan pendataan objek studi

2. Analisis komparasi penataan interior (dinding, lantai, plafond)
3. Analisis sistem display (dimensi, proporsi, alur cerita, makna)
4. Komparasi elemen dekoratif dan artwork
5. Temuan dan simpulan
6. Presentasi

1.8 Metoda Penelitian

Metoda penelitian yang dipakai adalah penelitian kualitatif interpretatif yang bersifat komparatif pada 2 objek studi. Untuk pelaksanaan ini dibutuhkan data-data fisik ruangan juga informasi sejarah yang dapat diperoleh dari wawancara maupun literatur.



1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan hasil penelitian ini akan ditulis dalam 5 bab yaitu :

BAB I Pendahuluan. Bab ini berisi gambaran umum mengenai penelitian ini, dimana tercantum latar belakang studi, masalah penelitian, metode, tahapan dan lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran dan sistematika penulisan.

BAB II Konsepsi Museum dan desain Penataan Interior dan Sistem Display. Bab ini merupakan kajian literatur tentang konsepsi museum, yang mana didalamnya terdapat pengertian tentang interior tata ruang dan sistem display dan perkembangan Museum di kawasan setempat yang bisa menjadi pengaruh pada wujud-wujud museumnya. Dalam bab ini dimasukkan keterangan-keterangan lain yang menjelaskan objek studi.

BAB III Museum pada Kawasan Ubud. Bab ini berisi data fisik yang diperoleh dari survey terhadap objek studi dan pengklasifikasian data berdasarkan unsur-unsur penataan interior dan sistem display Museum Seni dalam kerangka metode penelitian yang dipakai.

BAB IV Analisis Komparatif Objek Studi. Bab ini merupakan analisis data yang diperoleh objek studi dengan metoda komparasi.

BAB V Kesimpulan. Bab ini merupakan kesimpulan dari keseluruhan penelitian dan jawaban dari permasalahan penelitian seperti yang sudah diuraikan sebelumnya. Dari bab ini dituliskan beberapa saran yang dapat bermanfaat untuk penelitian sejenis di kemudian hari.

BAB II

MUSEUM SENI

2.1 Pemahaman Museum

Museum adalah lembaga tetap yang mempunyai koleksi, baik benda mati atau makhluk hidup dan terbuka bagi umum atau pengunjungnya baik bagi kepentingan ilmu pengetahuan (penyelidikan dan penyaluran) maupun untuk menikmati keindahan alam dan kenikmatan seni. Karena itu museum sangat penting untuk menolong menyimpan, memelihara apa yang akan hilang dari negara dan bangsa dan penting untuk memajukan peradaban bangsa melalui koleksi dari obyek, serta yang benda-benda dipamerkan kepada umum. Demikian pula halnya dengan benda-benda yang dibuat oleh para seniman mempunyai arti penting bukan hanya bagi dirinya sendiri, tetapi bagi masyarakat secara luas. Melalui karya seni inilah masyarakat dapat meningkatkan kepekaan rasa sekaligus mengapresiasi karya seni secara langsung. Hal lainnya adalah karya seni merupakan wakil dari suatu kebudayaan, sehingga semakin tinggi nilai yang ditampilkan melalui karya seni, maka menggambarkan ketinggian rasa masyarakatnya.

Menurut ICOM - *Internasional Council of Museum* : Museum merupakan lembaga yang tetap yang bersifat non profit, yang bergerak dalam kegiatan menghimpun, memelihara, meneliti menyusun secara sistematis dan konseptual, dan menginformasikan kepada masyarakat luas berbagai jenis materi yang langka, berharga, bernilai sejarah dan berperan penting di dunia pada umumnya, dan kawasan dan negara tertentu pada khususnya. Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk kepentingan pendidikan dan rekreasi.

Untuk dapat mewujudnya museum seni yang memiliki pengelolaan dan penampilan display dan disain grafis profesional perlu terlebih dahulu memahami fungsi museum antara lain :

1. Pengumpulan

Hakikat dan tujuan dari pengumpulan benda-benda untuk materi/isi ialah untuk membawa cerita-cerita kemanusiaan agar diketahui bagaimana sebenarnya peristiwa itu terjadi dan apa bukti yang menyertai peristiwa itu. Dengan memamerkan berbagai jenis benda baik yang ditemukan, dihimpun, dikumpulkan dari masyarakat dibeli pemerintah maupun kurator akan melengkapi berbagai cerita sejarah/peristiwa yang telah terjadi.

Dalam ranah seni rupa, misalnya pengumpulan karya-karya seniman Bali dapat menjadi suatu rangkaian bukti sejarah perkembangan estetika di Bali.

2. Menetapkan ciri

Penetapan ciri dimulai dengan menetapkan spesimen yang harus dicatat pada benda-benda itu di tempat asalnya, bagaimana didapatnya (secara kronologis) selanjutnya ditetapkan apa-apa saja yang perlu diketahui dari benda-benda itu. Misalnya jenis karya seni lukis, tema, teknik maupun mediumnya.

3. Pencatatan

Pencatatan merupakan kegiatan mencatat segala sesuatunya yang bertalian dengan pentingnya obyek tadi untuk diketahui. Pencatatan harus menggunakan alat-alat yang tidak mudah luntur yang tidak mudah rusak.

4. Pemeliharaan

Memelihara melindungi obyek-obyek itu dari kerusakan alamiah yang disebabkan baik secara kimia maupun organ ia/cendawan, kutu-kutu dan lain-lain.

5. Pameran

Pameran dalam sebuah museum ialah menyuguhkan spesimen yang tidak jauh dari aslinya karena itu cara pemeliharaannya mengandung unsur pencegahan dari kerusakan dan pula mengadakan restorasi dari bagian-bagian yang telah rusak. Dalam memamerkan obyek-obyek diletakkan dalam bentuk pengelompokan diatur secara artistik dan proporsional dalam jumlah *mated clan display* yang seimbang, disertai pencahayaan baik cahaya matahari atau cahaya bantuan pencahayaan listrik yang terukur, sehingga obyek-obyek tersebut memiliki daya tarik dan artistik disertai kriteria penyusunan peralatan, bahan yang tepat menurut desain display.

6. Pendidikan

Selain untuk diperhatikan, dikagumi dan dinikmati benda-benda tersebut juga menjadi alat pelajaran/menambah pengetahuan bagi para pengunjung. Dengan adanya koleksi benda-benda yang dipamerkan pengunjung harus diluaskan cakrawala pandangan hidupnya baik dalam lingkup sosial, alami dan religi. Museum harus menjadi sumbu

tumbuhnya ide-ide baru tentang bagaimana menciptakan karya yang dapat memberikan gambaran mengenai kehidupan social budaya yang mewakili semangat zamannya.

Museum bukan saja tempat melindungi benda-benda dari kerusakan/kemusnahan tetapi pula untuk menjadi lembaga dinamis, dimana manusia belajar, spesimen-spesimen harus dapat bicara sendiri dan merupakan rangkaian komunikasi dengan obyek-obyek lainnya, Museum harus mampu memberikan respons terhadap memecahkan masalah-masalah kehidupan yang menghinggapi manusia, oleh karena itu Museum harus menghubungkan pendidikan teknologi, seni dan rekreasi.

7. Pengembangan Program Pariwisata

Setiap pengunjung/wisatawan selalu mencari sesuatu yang mereka belum pernah lihat dan kunjungi. Di banyak negara yang pariwisatanya sudah maju selalu mengaitkan Museum sebagai unsur paket wisata, mengingat dengan mengunjungi Museum akan bertambah pengetahuan tentang negara yang dikunjungi dan memiliki nilai rekreatif pada saat berada di Museum, banyak mata rantai pengalaman manakala seseorang telah mengunjungi Museum. Museum lebih berperan sebagai *educational tour* yang dapat memberikan penghargaan kepada pengunjung atas kunjungannya disamping itu sepanjang dalam upaya peningkatan pelayanan kepada pengunjung maka dalam pengelolaan museum perlu dikembangkan fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan pengunjung seperti restaurant, panggung pertunjukkan, toko cenderamata, ruang pertemuan, auditorium, ruang pemotretan khusus dan lain-lain.

8. Bank Data

Museum merupakan bank data untuk ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS), museum seni di Bali selain sebagai tempat menyimpan karya-karya seni rupa, juga sebagai bank data hingga secara keseluruhan dapat digunakan sebagai lembaga untuk membangun manusia dan sekaligus mencerdaskan kehidupannya. Disamping itu melalui museum seni dapat belajar untuk meningkatkan nilai-nilai keragaman sekaligus kreativitas yang selalu menghasilkan karya-karya dengan berbagai interpretasi.

Berdasarkan uraian-uraian tertera di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya Museum secara umum dapat dikatakan sebagai suatu badan tetap yang mempunyai koleksi baik benda mati maupun makhluk hidup dan terbuka bagi umum untuk pengunjung lainnya untuk kepentingan :

1. Tempat penyelidikan dan penyaluran ilmu pengetahuan
2. Tempat penanaman/pengembangan budaya
3. Tempat penampilan berbagai peristiwa sejarah, baik manusia, dan alam.

Sebagaimana dikemukakan oleh UNESCO, 1985 bahwa museum yaitu "Lembaga tetap yang tidak mencari untung, tetapi bertugas mencari dan mengumpulkan berbagai benda bersejarah hasil karya manusia dan lingkungannya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, dan pariwisata, dan terbuka untuk umum". Bangunan museum dapat menggunakan bangunan bersejarah, seperti istana, kampus universitas, bangunan bekas tempat tinggal tokoh bersejarah, atau lainnya, dan atau membangun bangunan baru yang arsitektural mengacu pada peristiwa alam dan atau budaya daerah setempat. Bangunan museum sebaiknya dibangun atau sudah terletak di suatu daerah yang aman dan sekaligus juga berfungsi sebagai kawasan pengamanan untuk berbagai benda bersejarah termasuk manusia.

Berdasarkan fungsi di atas, maka museum dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis, baik menurut wilayah maupun jenisnya. Menurut wilayah yaitu museum daerah, museum nasional, sedangkan berdasarkan jenis, yaitu :

1. Museum Sejarah, museum benda koleksi sejarah
2. Museum Pendidikan, museum ilmu pengetahuan
3. Museum Industri, museum penyimpanan peralatan dibidang industri
4. Museum Geologi, museum koleksi kekayaan alam dan kandungannya
5. Museum Perjuangan, museum peristiwa dan kegiatan perjuangan
6. Museum Alam, museum yang memiliki koleksi flora dan fauna
7. Museum Adat/Tradisi, museum yang memiliki koleksi bendabenda kuno yang dimiliki secara turun temurun maupun hasil survey
8. Museum Botani, museum yang memiliki keanekaragaman hayati dan tumbuhan
9. Museum Fauna, museum yang memiliki koleksi keanekaragaman fauna baik yang sudah diawetkan maupun yang masih berada di alam bebas
10. Museum Bahari, museum yang memiliki koleksi kehidupan kelautan
11. Museum Keagamaan, museum yang memiliki koleksi dibidang keagamaan
12. Museum Seni, museum yang memiliki koleksi benda-benda seni tradisi dan modern
13. Museum Dirgantara, museum yang memiliki koleksi dibidang ke dirgantaraan
14. Museum Etnografika, museum yang menggambarkan identitas bangsa satu Negara

15. Museum Arkeologika, museum yang memiliki peninggalan kebudayaan manusia di masa lampau
16. Museum Numismatika dan Heraldika, museum yang memiliki mata uang dan tanda jasa atau pangkat
17. Museum Kramologika, museum yang memiliki koleksi kramik
18. Museum Filogika, museum yang memiliki naskah kuno
19. Museum Filateli, museum yang memiliki koleksi keanekaragaman perangko.

Fungsi-fungsi dan jenis museum tersebut merupakan dasar bagi pengelolaan dan pengembangan display museum. Oleh karena itu fungsi dan jenis akan berpengaruh terhadap bagaimana museum itu mampu menjadi lembaga yang dapat menjembatani antara kebutuhan manusia saat lalu, sekarang, dan dimasa yang akan datang. Sedangkan jenis akan berbicara mengenai apa yang dapat disajikan dan menjadi koleksi dari sebuah museum yang akan berpengaruh luas terhadap pemahaman setiap unsur benda di museum tersebut karenanya siapapun pengelolanya museum harus dikelola secara bertanggung jawab yang berorientasi kepada kebenaran yang dapat dijadikan bahan ilmu pengetahuan bagi pengunjung. Sebab itu dalam pengembangan museum di Indonesia, museum masih melibatkan peranan pemerintah sebagai pengelola, fasilitator, dan regulator. Namun demikian idealnya pengelolaan sebuah museum adalah keterkaitan masyarakat maupun usaha swasta yang secara moral memiliki keinginan mengelola museum.

Ada 5 unsur yang mewarnai pengelolaan museum di Indonesia, seperti :

1. Pemerintah; pengelola museum pemerintah adanya keterkaitan dan tanggung jawab dari satu instansi seperti Dinas, Direktorat, BUMN, badan pengelola yang disetujui pemerintah.
2. Lembaga adat; pengelola museum lembaga adat lebih didasarkan kepada kepemilikan turun temurun baik terhadap harta kekayaan dan benda-benda yang menjadi materi pameran, meskipun secara formal museum lembaga adat merupakan museum yang pengelolaannya tanpa ada campur tangan pemerintah namun dalam beberapa hal masih terdapat ketergantungan dari pemerintah seperti bantuan keuangan, pembinaan, legalitas dan pengamanan
3. Pengelola museum oleh swasta; museum yang dikelola pihak swasta lebih banyak memamerkan benda-benda yang bersifat memiliki latar belakang sejarah perusahaan itu sendiri atau memiliki keterkaitan dengan prestise dari satu perusahaan. Museum swasta di Indonesia belum banyak berkembang, mengingat biaya untuk

pembangunan, pemeliharaan dan pengembangan cukup mahal yang pada dasarnya menjadi tanggung jawab perusahaan/swasta.

4. Pengelolaan museum oleh yayasan, museum yang dikelola oleh satu lembaga yayasan, lebih mengetengahkan pendekatan sosial yang menitikberatkan kepada aspek-aspek perjuangan, kepeloporan, kesejarahan. Museum lebih mandiri, lebih bebas untuk melakukan inovasi, kreativitas dan program kerja.
5. Pengelolaan museum antara swasta dan pemerintah, pengelolaan museum semacam ini belum berlembaga di Indonesia. Bentuk pengelolaan semacam ini tentunya membutuhkan satu inovasi yang perlu dan terus dipelajari sebagai satu bentuk museum ideal yang mampu memberikan kemampuan dalam penyediaan terutama dana dan tenaga ahli yang dibutuhkan.

Dari cara pengelolaan museum dapat berkembang terhadap bagaimana museum tersebut menjadi satu penampilan yang menarik. Salah satunya adalah yang berhubungan dengan kemudahan para pengunjung untuk dapat menikmati karya dengan mudah. Dengan demikian diperlukan tanda-tanda petunjuk yang dapat dengan mudah dimengerti.

2.2 Pemahaman Desain Grafis

2.2.1 Sistem Informasi Visual

Unsur visual dalam sebuah komunikasi informasi sesungguhnya merupakan salah satu bentuk tertua dari komunikasi yaitu yang berupa tipografi dan simbol atau penanda (Follis, 1980:12). Dahulu bentuk komunikasi terlihat sangat sederhana pada bentuk atau karakter tertentu dari sebuah bangunan atau toko. Namun seiring dengan perkembangan kondisi sosial yang semakin kompleks, bentuk-bentuk informasi visual yang sederhana tersebut tidak dapat lagi memenuhi jumlah dan sifat informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, kemudian dikembangkan sebuah upaya agar penyampaian informasi yang menggunakan unsur visual sebagai perlambang komunikasi mampu memaknai pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan lebih tepat dan efektif. Upaya tersebut kemudian dikenal dengan sebutan Sistem Informasi Visual atau ~ *Sign System*.

Secara umum, informasi berarti pernyataan pesan komunikasi. Sedangkan visual berarti yang dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata) atau berdasarkan penglihatan (KBBI, 1991:1120). Jadi sistem informasi visual dapat dimaknai sebagai "pernyataan pesan dalam berkomunikasi yang bersifat visual dan dirancang secara teratur, saling berkaitan dan membentuk satu totalitas pengertian."

Menurut Follis (1980:31) sistem informasi visual terdiri dari empat kelompok dasar tanda visual, yaitu :

- a. *Directional*, yakni petunjuk arah atau tujuan tertentu. Petunjuk arah ini bentuknya dapat sangat sederhana karena hanya menunjukkan satu arah dan tujuan tertentu saja, atau dapat juga berisikan daftar tujuan kompleks dengan penunjuk ke kanan, ke kiri atau lurus.
- b. *Identifying*, yaitu tanda visual yang menyatakan nama tempat atau benda, seperti; "Ruang Rapat", "Telepon Umum", "Kantor Polisi", dan sebagainya.
- c. *Informational*, yaitu semua tanda visual yang memberikan informasi. Biasanya tanda ini memberikan informasi secara spesifik dan rinci, seperti jadwal kerja, prosedur-prosedur khusus, dan lain-lain.
- d. *Restrictive* dan *prohibitive*, merupakan variasi dari jenis tanda visual informational. Tanda ini ditujukan untuk membatasi atau melarang.

Dalam konteks ini, keilmuan Desain Komunikasi Visual memegang peran yang sangat penting yaitu dalam hal untuk menemukan konsep, memberikan peningkatan kualitas estetika, melakukan pendekatan yang tepat terhadap unsur-unsur visual dan sebagainya.

2.2.2 Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual

Menurut Artini Kusmiati R (1999:42) penggunaan unsur-unsur desain komunikasi visual akan membuat desain lebih menarik dan segar. Meskipun unsur-unsur tersebut hanyalah sebagai pelengkap, tetapi keberadaan unsur-unsur visual itu akan menunjang keberhasilan komunikasi sampai ke tujuan. Agar tulisan lebih mudah dibaca, perlu diusahakan untuk menyerasikan antara gambar atau bentuk visual dengan materi tulisan untuk memisahkan atau menyatukan bagian-bagian.

Adapun unsur-unsur desain komunikasi visual terdiri dari:

a. Ilustrasi

Kata ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illustrate* yang artinya menjelaskan. Penjelasan tersebut berhubungan dengan teks atau media wacana sebagai bagian dari informasi. Ilustrasi secara sederhana berarti penjelasan melalui unsur rupa dua dimensi (gambar) yang melalui gambar ini, teks atau media wacana dilengkapi secara visual, sehingga membantu mengantar kesan dan mempertegas pesan ke bentuk lebih komprehensif dan lebih mudah dipahami.

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1999:372), ilustrasi mempunyai tiga arti, yaitu:

- 1) Gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya.
- 2) Gambar, desain, atau diagram untuk penghias halaman, sampul, dan sebagainya.
- 3) Keterangan (penjelasan) tambahan berupa contoh, bandingan, dan sebagainya, untuk lebih memperjelas paparan.

Menurut Sutanto (1994:1), fungsi ilustrasi adalah sebagai berikut;

- 1) Untuk memperjelas suatu keadaan atau pesan, misalnya suatu cerita yang diterjemahkan ke dalam bentuk gambar akan mempermudah orang untuk memahami cerita tersebut.
- 2) Menambah daya tarik pada isi atau pesan.
- 3) Membantu mewujudkan imajinasi akan sebuah suasana tertentu.

b. Tipografi

Menurut Jefkins (1996:248) tipografi ialah seni memilih jenis huruf dari ratusan jumlah rancangan dan jenis huruf yang tersedia; menggabungkannya dengan jenis huruf yang berbeda; menggabungkan sejumlah kata dengan ruang yang tersedia, dengan menggunakan kombinasi antara ketebalan, bentuk dan ukuran. Tipografi yang baik mengarah pada keterbacaan dan kemenarikan, dan desain huruf tertentu dapat menciptakan gaya (style) dan karakter atau menjadi karakteristik.

Sihombing (2001:39) membuat pengelompokan untuk mempermudah pemahaman terhadap pengklasifikasian huruf seperti tercantum di bawah ini beserta satu contoh jenis hurufnya:

1. Kelompok *Old Style*, contohnya Garamond (1617)
2. Kelompok *Transitional*, contohnya Baskerville (1715)
3. Kelompok *Modern*, contohnya Bodoni (1788)
4. Kelompok *Egyptian/Slab Serif*, contohnya Century Expanded (1895)
5. Kelompok *Contemporary/Sans Serif*, contohnya Helvetica (1957)

c. Ornamen

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1999:708) ornamen ialah hiasan yang dibuat. Sedangkan menurut Ensiklopedi Inonesia van Hoeve, (1986) kata

ornamen merupakan keinginan manusia untuk menghias benda-benda di sekelilingnya. Ornamen pada hakikatnya ialah gambaran dari irama garis dan bidang.

Jika kita melihat ke sekeliling kita, maka yang kita lihat adalah warna dan ornamen. Warna dan ornamen terdapat pada interior, busana, tekstil, barang cetakan, patung, lukisan, furnitur, dan bahkan pada tubuh manusia.

Kata ornamen berasal dari bahasa latin **Ornare** yang berarti "menghias sesuatu" dan **Ordinare** yang artinya "menata dan menyusun". Mengenai ornamen ini, Le Corbusier pernah mengatakan bahwa *Decoration is a questionable matter, but pure, simple ornamentation is like a sign: it is a synthesis, an experience of an order! 'Ornament' making is a categorical discipline* (Smeets, 1982:13). Le Corbusier membedakan antara dekorasi dengan ornamen. Menurut-nya, dekorasi merupakan sesuatu hal yang harus dipertanyakan, sedangkan pembuatan ornamen merupakan disiplin yang positif.

Ornamen merupakan salah satu bentuk ungkapan kreativitas umat manusia yang dimulai dengan hiasan-hiasan pada tubuh, torehan-torehan berupa garis-garis lurus, pilin (*spiran*), dan bentuk elementer lainnya pada gerabah, kemudian berupa hiasan-hiasan pada benda-benda buatan manusia lainnya bahkan pada bangunan (arsitektur). Bentuk ornamen dapat berupa titik-titik yang sederhana sampai ke gambaran binatang yang kompleks seperti terdapat pada ornamen bangsa Celts dan Viking, atau berupa bentuk suluran yang dinamis dari jaman Rococo. Dengan berpegang pada unsur dasar yang tidak berubah, setiap kebudayaan/peradaban telah mengembangkan kekayaan ornamennya masing-masing.

Pada awalnya motif ornamen sangatlah sederhana dan bersifat non-figuratif. Motif-motif tersebut akan mencapai efek ornamental karena adanya pengulangan. Pada budaya tertentu, motif ornamen merupakan simbol yang berkaitan dengan religi. Ketika ornamen tersebut mengalami evolusi, struktur dasarnya tidak mengalami perubahan. Misalnya saja lambang matahari dari bangsa Sumeria, Chaldea, dan Hitite yang berkembang dari simbol yang elementer kemudian menjadi pola dekoratif.

Menurut Claude Humbert (1970:12) aspek signifikansi psikologis dari motif-motif ornamental tertentu ialah pemakaian secara simbolik yang diterapkan oleh suatu budaya/ peradaban tertentu. Selanjutnya ia menyatakan bahwa *The symbol completes the graphic sign by endowing it with a significance, just as verbal content completes the written sign*. Jadi makna simbolisme dari ornamen sama pentingnya

dengan bentuk ornamen itu sendiri, keduanya saling berkaitan dan saling melengkapi.

Jika kita memiliki pemahaman tentang apa itu ornamen, kita akan melihat bahwa tidak ada satupun benda buatan manusia yang terlepas dari ornamen. Pemberian ornamen pada artifak merupakan sesuatu yang tak terpisahkan dari pembuatan artifak itu sendiri. Setiap bentuk artifak memerlukan struktur dan aksentuasi, pemberian ornamen pada artifak tersebut menimbulkan perasaan senang pada saat membuatnya maupun kepada orang lain yang melihatnya. Ornamen menghidupkan suatu bidang latar serta memberikan irama dan ketegangan pada permainan bentuk motif. Kehidupan itu sendiri penuh dengan dekorasi dan permainan, irama dan ketegangan; kehidupan dan gerakan hadir pada setiap wujud yang bermakna dan bernilai.

Ornamen merupakan suatu pengulangan motif tertentu, dan manusia memang menyukai pengulangan dan irama. Penciptaan ornamen merupakan sesuatu yang alamiah seperti halnya penciptaan musik dan tarian, yang mengalir dari tantangan manusia yang 'hidup'. Jadi usaha melenyapkan ornamen dari kehidupan manusia merupakan suatu hal yang sangat bertentangan dengan kodrat manusia.

Bangsa Indonesia yang terdiri dari beragam suku-bangsa memiliki banyak ornamen yang bersumber dari kekayaan alam dan pola pikir tinggi untuk memperindah benda-benda hasil budaya. Pada seni budaya di Indonesia banyak dijumpai berbagai terapan ornamen yang memiliki ciri masing-masing, dimana peneraan ornamen tidak berfungsi sebagai upaya menghias semata akan tetapi memiliki nilai-nilai maknawi yang terkandung di dalam unsur-unsurnya. Peneraan ornamen ditemui pada beragam hasil kerajinan, bangunan rumah tradisional, dan lainnya dengan bentuk-bentuk yang sederhana hingga bentuk-bentuk yang sangat kompleks dan rumit. Bentuk-bentuk monumental seperti candi Borobudur, dan candi-candi lainnya, menjadi bukti keahlian bangsa Indonesia dalam membuat dan menciptakan seni ornamen.

Terdapat bermacam teknik yang digunakan dalam seni menghias di Indonesia antara lain berupa; ukir, lukis, sulam, pahat, semat, tenun, jalin, batik, dan berbagai macam teknik lainnya. Pada awalnya motif ornamen sangatlah sederhana dan bersifat nonfiguratif. Motif-motif tersebut akan mencapai efek ornamental karena adanya pengulangan. Pada budaya tertentu, motif ornamen merupakan simbol yang berkaitan dengan religi. Sejak jaman prasejarah hingga kini motif dasar ornamen telah muncul dalam ribuan variasi yang diterapkan pada benda-benda buatan manusia.

Pada sistem kepercayaan masyarakat dahulu terdapat nilai-nilai yang mencerminkan bahwa, kekuatan itu terwujud jika saling melengkapi, laki-laki dan perempuan, kanan dan kiri, terang dan gelap, atas dan bawah yang masing-masing sifat menjadi harmoni untuk sifat yang lainnya. Dua sisi yang berlainan namun saling melengkapi tersebut banyak tergambar pada bentuk-bentuk ornamen pada kain-kain tenun tradisional Flores, Toraja, Batak, serta benda-benda artefak di wilayah Indonesia lainnya.

d. Warna

Menurut Bloomer warna adalah komponen dari bagian cahaya yang diteruskan gelombang elektro magnetik ke dalam mata. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka,1999) warna ialah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya.

Warna dapat mempengaruhi perasaan (mood) manusia. Warna dapat menghasilkan daya tarik visual yang lebih tinggi, misalnya penempatan warna yang selaras dengan komposisi akan membuat keseluruhan komposisi terlihat padu. Warna juga mempunyai sifat atau karakter yang berbeda-beda, namun sifatnya tersebut sangatlah relatif atau tidak berlaku mutlak untuk setiap situasi dan setiap orang karena banyak sekali faktor yang mempengaruhinya seperti nilai, budaya dan kondisi psikologi seseorang atau sekelompok orang.

Dreyfus mengatakan bahwa warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut. Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman atau warna merah, kuning dan hijau yang digunakan pada lampu lalu-lintas (traffic light).

Menurut Suidiana (1986:38) dalam pemilihan warna yang baik harus memperhatikan atau mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Warna latar harus dipilih dengan cermat agar tidak menyulitkan untuk membaca teks.
2. Daya tarik emosional harus dikorbankan untuk memperjelas peringatan dan instruksi yang disampaikan.
3. Warna harus dipilih untuk menyampaikan pesan yang pantas dan kemudian dimodifikasi untuk mencapai kombinasi yang terbaca.
4. Hitam di atas putih menyajikan keterbacaan yang maksimum tetapi kombinasi harus juga memiliki daya tarik emosional.

5. Kombinasi apapun yang digunakan, rasio perbandingan antara warna jangan sampai jatuh di bawah 8:1.
6. Jika maksud teks bersifat instruksi, warna harus kuat dan memiliki keterlihatan yang baik.
7. Jika keinginannya adalah keterbacaan, maka warna harus menyampaikan citra yang menyenangkan, jangan sampai menakutkan *audience*, dan harus dapat terlihat.
8. Jika keinginannya adalah pengakuan, kombinasi yang memiliki keterlihatan yang maksimum tidak perlu yang terbaik. Biru di atas putih memiliki keterlihatan yang baik tetapi merah di atas putih memiliki nilai pengakuan yang lebih baik karena warna merah akan mengkomando mata, sedangkan warna biru tidak.

2.2.3. Teks Pameran (*Exhibition Texts*)

Memamerkan koleksi museum menggunakan berbagai strategi penafsiran, dan dari sebagian besar strategi tersebut membutuhkan penggunaan bahasa - termasuk di dalamnya ialah teks pameran (*Exhibition Texts*). Karena benda yang dipamerkan tidak dapat "berbicara" untuk mengenalkan dirinya, maka teks merupakan cara utama untuk menciptakan makna dan mengkomunikasikan pesan.

Selama berkunjung ke museum, seorang pengunjung akan menghabiskan waktunya untuk memperhatikan obyek-obyek yang dipamerkan dan berkeliling di ruang-ruang museum. Di tempat mana ia akan berhenti, tergantung pada preferensi dan minat pribadi, daya tarik (*drawing power*) dari program pameran, dan faktor-faktor lainnya seperti waktu dan interaksi sosial. Berdasarkan studi, kebanyakan pengunjung hanya akan berhenti pada suatu obyek pameran hanya sekitar 30 detik saja (Museum Australia Inc., 1994). Dengan demikian sangatlah penting bahwa setiap teks pada pameran haruslah mudah dilihat/dibaca, singkat, dan *to the point*.

Sebanyak 85% pengunjung pameran akan menggunakan/memanfaatkan teks untuk memahami obyek-obyek yang dipamerkan. Seorang pengunjung hanya dapat membaca 20 kata dalam 5 detik sambil berjalan menyusuri display. Interaksi sosial yang dilakukan oleh pengunjung pameran juga akan mempengaruhi bagaimana teks digunakan. Studi yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa pengunjung pameran memanfaatkan teks dalam beberapa cara:

- a) Orang dewasa akan membacakan bagian-bagian dari teks dengan suara keras bagi anak-anak dan anggota rombongan lainnya.
- b) Orang dewasa akan mengungkapkan isi teks tsb menggunakan kata-katanya sendiri (*paraphrase*).
- c) Orang dewasa membaca teks tersebut dengan tenang kemudian mendiskusikannya dengan pengunjung lainnya.
- d) Pengunjung akan "membantah" isi teks dan menjawab pertanyaan-pertanyaan / keraguan yang ditimbulkan oleh teks tersebut.
- e) Pengunjung akan mengutip kata-kata dalam teks tersebut ketika membicarakannya dengan pengunjung lain. Pengunjung biasanya tidak membaca semua teks. Tapi teks disediakan pada pameran tersebut bagi pengunjung untuk membantu mereka mendapatkan pemahaman tentang isi pameran, menikmati kunjungannya dan menjaga hubungan sosial. Teks pameran harus meningkatkan pemahaman para pengunjung tanpa mereka perlu bertanya mengenai pameran tersebut kepada para pakar. Teks yang mengandung informasi yang tidak relevan atau mengandung perubahan topik yang sangat cepat akan membingungkan, membosankan dan membuat pengunjung malas untuk membacanya. Kebanyakan pengunjung akan membaca teks secara sepintas (*scanning*) untuk menangkap informasi yang mereka inginkan. Dengan demikian teks harus disusun sedemikian rupa sehingga informasi-informasi yang relevan dapat terbaca dengan jelas dan mudah dipahami.

Terdapat berbagai format dalam menampilkan teks pameran. The Australian Museum umumnya menggunakan tiga tingkat (*level*) informasi, yaitu:

- a) Teks Peringkat Pertama (*First Level Text*) ialah Judul Utama (*Heading*) dan Sub Judul (*Subtitle*) yang akan membawa/menggiring pengunjung menuju obyek pameran. Teks Peringkat Pertama biasanya menggunakan ukuran huruf (*typesize*) yang lebih besar daripada teks peringkat dua maupun teks peringkat tiga.
- b) Teks Peringkat Dua (*Second Level Text*) merupakan paragraf perkenalan (*introductory paragraph*) yang memberikan informasi mendasar dan garis besar (*overview*) mengenai obyek tersebut.

- c) Teks Peringkat Tiga (*Third Level Text*) memberikan informasi tambahan. Hal ini biasanya ditafsirkan sebagai suatu "*sub-concept*" dari teks peringkat kedua. Informasi ini ditujukan bagi pengunjung yang berminat untuk mendapatkan informasi tambahan.

2.2.4. Label

Begitu banyak upaya yang dikerahkan dalam penelitian, pengembangan dan perancangan pameran, tetapi sangat sedikit waktu yang disediakan bagi persiapan dan memproduksi label. Sedangkan sebagai salah satu aspek pada sebuah pameran di museum, label merupakan sesuatu yang paling sering dikomentari dan dikeluhkan.

Ketersediaan label yang minim akan membuat pengunjung frustrasi. Sedangkan berusaha menyampaikan segala macam informasi melalui label juga akan membuat pengunjung kelelahan membaca tulisan yang memenuhi dinding.

Obyek-obyek yang dipamerkan di museum masing-masing memiliki kisah untuk diceritakan dan label merupakan faktor penting dalam hal bagaimana kisah-kisah tersebut diceritakan. Label merupakan cara untuk menyampaikan/ mengkomunikasikan informasi kepada publik. Informasi yang dikomunikasikan tersebut ialah mengenai keterangan yang berkaitan dengan masing-masing benda yang dipamerkan.

a. Jenis-jenis Label

Membuat struktur informasi dapat dilakukan melalui berbagai jenis label:

- 1) Label perkenalan (*Introductory Label*) harus memberikan pemahaman yang jelas kepada para pengunjung mengenai isi dan tema utama pameran.
- 2) Label-label tema atau subsection mengandung informasi yang tentang gagasan tertentu atau pengelompokan obyek yang dipamerkan.
- 3) Label untuk obyek mandiri (*individual object*) mengandung informasi yang lebih detil/rinci dan mengaitkan antara obyek dengan bagian tema.

Dan dalam setiap label:

- 1) Menggunakan **HEADING** untuk menarik minat/perhatian pengunjung dan mengikat mereka terhadap gagasan utama dari label tsb.
- 2) Menggunakan *sub-heading* untuk memberikan lebih banyak petunjuk.
- 3) *Body Text* memberikan informasi yang rinci, dimulai dengan informasi yang paling relevan, penting dan tangible, kemudian menuju kepada informasi yang lebih konseptual dan kurang spesifik.

Hierarki tersebut harus dipertegas dengan presentasi/tampilan seperti ukuran label/panel, ukuran huruf (*typesize*), penggunaan unsur-unsur grafik dan penempatan label/panel tersebut. Isi dari label merupakan hal yang sangat vital dalam menafsirkan obyek pameran, sedangkan penampilan label menjadi alat dalam menentukan apakah si pengunjung pameran membaca label-label tersebut atau tidak sama sekali.

b. Bagian-bagian dari label:

- 1) *TITLE* (JUDUL) - Judul pameran harus ditulis dengan huruf berukuran besar. Subtitles merupakan pengembangan dari *TITLE* dan harus singkat/ringkas. Subtitles harus diletakkan di samping atau di bawah *TITLE* dan berukuran lebih kecil.
- 2) *INTRODUCTORY LABEL* - mengenalkan tema pameran dan merangkum storyline (cerita).
- 3) *THEME* atau *GROUP LABELS* - digunakan untuk mengembangkan gagasan-gagasan spesifik yang terdapat dalam pameran atau untuk memberikan informasi mengenai suatu kelompok (group) dari obyek-obyek yang mirip atau obyek-obyek yang saling berkaitan.
- 4) *OBJECT LABELS AND CAPTIONS* - mengandung/berisi informasi mengenai setiap obyek atau foto.

c. Jenis Huruf dan Tata Letak

Ukuran huruf harus mengikuti hierarki tersebut di atas, yaitu judul pameran harus sangat besar, sedangkan label untuk obyek pameran harus menggunakan huruf yang berukuran yang lebih kecil. Ukuran huruf yang dipilih akan tergantung pada ukuran luas ruang pameran, *showcases* yang digunakan, dan seberapa jauh jarak antara pengunjung dengan label, dan sebagainya.

Ukuran huruf untuk judul biasanya bervariasi, tergantung pada besar -kecilnya pameran. Untuk display panel atau display case yang standar, ukuran tinggi huruf yang sesuai ialah 40 mm. *Introductory label* harus berukuran 36 *point* sedangkan label untuk tema, kelompok, dan obyek harus tidak lebih kecil dari 18 *point*.

Hindari penggunaan huruf yang ornamental dan gunakan huruf *italic* hanya untuk memberikan penekanan pada sebuah kata atau ungkapan. Penggunaan huruf *italic* dalam jumlah yang banyak (lebih dari 15 kata) sulit untuk dibaca. Demikian juga penggunaan huruf kapital dalam jumlah banyak akan menyulitkan dalam membacanya.

Teks dapat dituliskan secara *justified* (margin yang rata di kiri dan kanan) atau *unjustified*. Keduanya tidak mempengaruhi keterbacaan teks. Label yang dituliskan secara centred akan sangat sulit dibaca. Penggunaan beberapa jenis huruf sekaligus harus dipecah menjadi bagian-bagian informasi yang teratur. Teks yang kaku (*solid block*) akan membuat pengunjung malas membacanya.

2.3 Display

2.3.1 Definisi Display

Sebagai pengantar pengkajian awal tentang rancangan display akan bertolak dari pendekatan proses analisis yang dimulai dengan pengenalan akan kebutuhan - kebutuhan display, pemahaman tentang sesuatu yang belum diketahui, fakta-fakta rincian unsur-unsur misal benda pameran yang belum pasti, selanjutnya seluruh unsur terkait tersebut dievaluasi menjadi fakta baru yang sarat dengan berbagai karakteristiknya. Sebagaimana uraian singkat tersebut maka analisis mengandung pengertian sebagai suatu proses hubungan sebabakibat berdasarkan pendekatan rasional terhadap berbagai kondisi-kondisi, faktor-faktor untuk penyelesaian masalah rancangan display.

Display, berdasarkan kamus '*The Temporary Dictionary*' hal. 531, kar. Peter Salim, mengandung arti sebagai berikut : pameran, peragaan, pertunjukkan (memperlihatkan).

Display, dalam terminologi desain Interior dapat diartikan sebagai suatu sistem penataan objek tertentu. Apabila kata display dibubuhi kata awalan (prefix) dan akhiran (suffix), misal display museum memiliki pengertian dengan sistem penataan pameran pada ruang museum.

Display, terdiri dari beberapa jenis dan perbedaan fungsi sebagai berikut:

- a. Wall display : yaitu dinding tempat memamerkan (menginformasikan) benda - benda berbentuk 2 dimensi seperti foto, lukisan, mural dsb. Karakteristik dari wall display terdiri dari permanen, semi permanen, padat (solid), tidak tembus pandang, tembus pandang. Bila ditinjau secara arsitektural biasanya wall display berfungsi sebagai bidang penutup struktur Interior dan Exterior suatu bangunan.
- b. Window display : jendela tempat memamerkan benda-benda berbentuk 2 dimensi dan 3 dimensi. Jendela pajangan sering disebut 'Etalage'. Karakteristik jendela pajangan meliputi : tembus pandang, semi tembus pandang. Secara arsitektural, wall display berfungsi sebagai bidang penutup struktur Interior dan Exterior suatu bangunan.

- c. Divider : yaitu berbentuk penyekat tempat memamerkan benda-benda 2 dimensi. Karakteristik penyekat terdiri dari beberapa ciri seperti ; dapat dilipat, dapat dipindah-pindah posisi, dapat ditata sesuai alur (flow) sirkulasi ruang.
- d. Vitrin yaitu fasilitas pajangan berbentuk seperti lemari yang memiliki ukuran tinggi sekitar 75 - 210 cm dan ukuran lebar sekitar 40 - 120 cm. Fungsi vitrin sebagai tempat untuk memamerkan benda-benda 2 dimensi dan 3 dimensi. Bagian bawah vitrin lazimnya berfungsi sebagai storage bin atau tempat penyimpanan benda dan aksesoris penunjang benda pameran. Karakteristik vitrin terdiri dari beberapa ciri seperti : dapat ditumpuk (stacking), dapat dibongkar pasang (knock down), dapat dipindah-pindah.

2.3.2. Aspek Display

Aspek Fungsi display museum diharapkan dapat mencapai tujuan perancangan dan memenuhi persyaratan kebutuhan : Fungsi (Function), kenyamanan (comfortable), keamanan (security), kemampuan (durability) dan estetika (aesthetic).

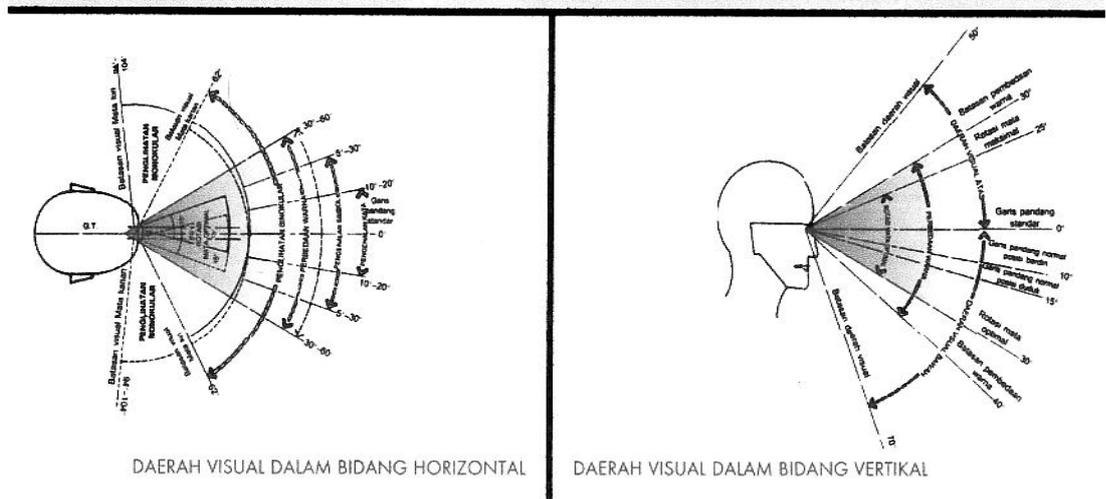
Aspek Bentuk display museum diharapkan dapat mencapai tujuan perancangan dan memenuhi persyaratan kebutuhan : lingkungan ruang pameran, ruang plaza, sarana, fasilitas serta lingkungan psikologis para pengelola dan pengunjung museum.

2.3.3. Aspek Antropometri dalam Display

Kajian fungsional terhadap alat peraga pameran terutama terkait dengan tingkat kenyamanan antropometrik yang terkait dengan sikap tubuh struktural dan pemenuhan dari ruang yang terkait dengan sikap tubuh pengunjung atau operator pada saat melakukan kegiatan di lingkungan ruang pameran museum. Studi ini terutama untuk menemukan dimensi-dimensi ideal dalam penentuan ukuran alat display, jarak kenyamanan visual, ruang gerak dan dimensi yang dibutuhkan, sebagaimana kajian dengan penampilan antropometrik (*human dimension*) pada gambar-gambar dan uraian berikut ini.

A. Rentang Kenyamanan Visual

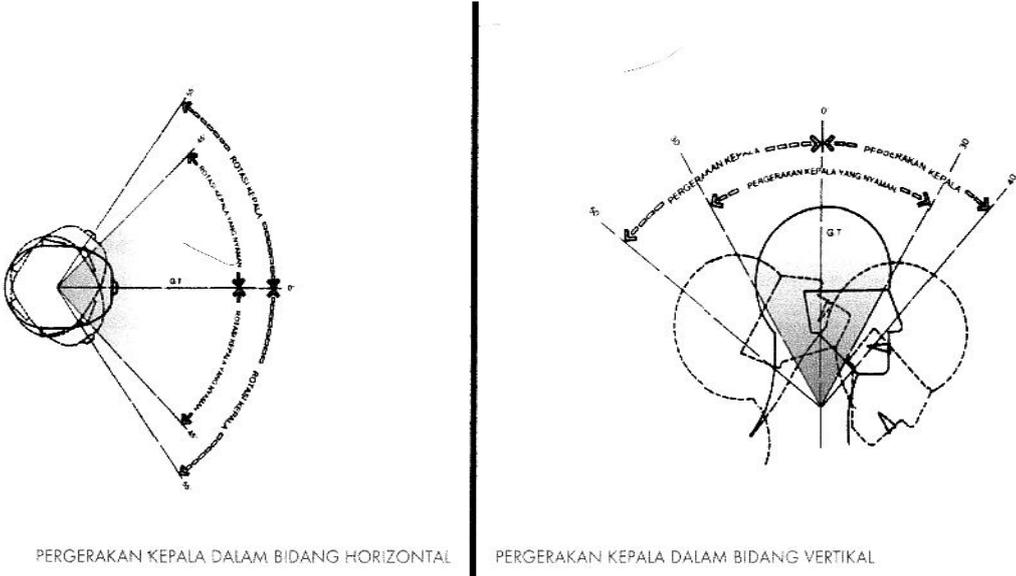
Bidang-bidang visual merupakan bagian yang diukur dalam besaran sudut pada saat kepala dan mata tak bergerak. Berdasarkan studi bidang visual dibawah ini, besar dari zona pengamatan optimal bagi materi-materi display kira-kira sebesar 30 derajat di bawah garis pandang standar.



Gambar 2.1
Daerah visual

B. Rentang Pergerakan Kepala

Rentang sudut pandang optimal tersebut diatas pada kenyataannya masih dipengaruhi oleh rentang pergerakan atau rotasi kepala, baik arah horizontal maupun arah pergerakan vertikal. Rotasi kepala arah horizontal yang nyaman berkisar 45 derajat arah kiri atau kanan dari titik nol, sedangkan arah rotasi vertikal yang nyaman sekitar 30 derajat ke atas dan ke bawah dari titik nol.

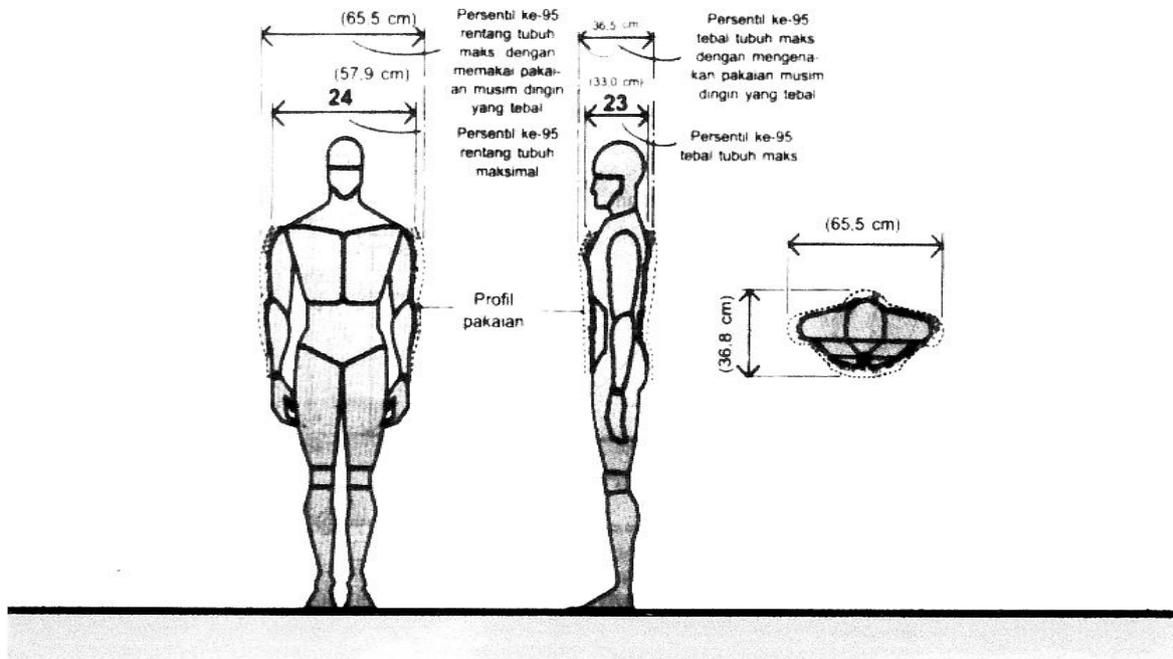


Gambar 2.1
Bidang visual

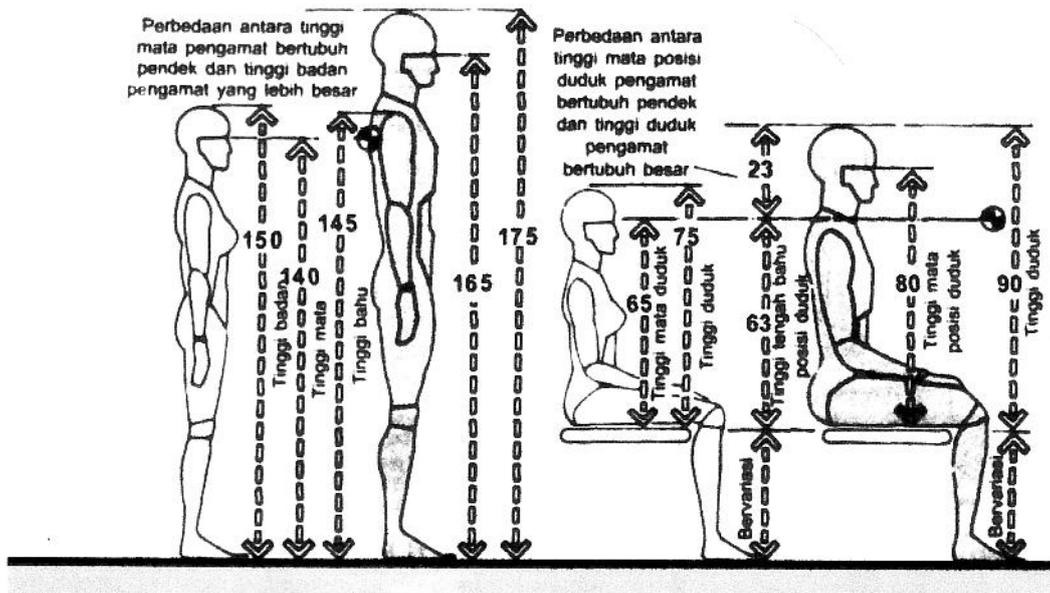
C. Dimensi Struktural Tubuh Manusia.

Dengan mengabungkan ukuran tubuh struktural (antropometri statis), perhitungan sudut visual dan rentang pergerakan kepala dapat dijadikan acuan dalam penentuan bidang

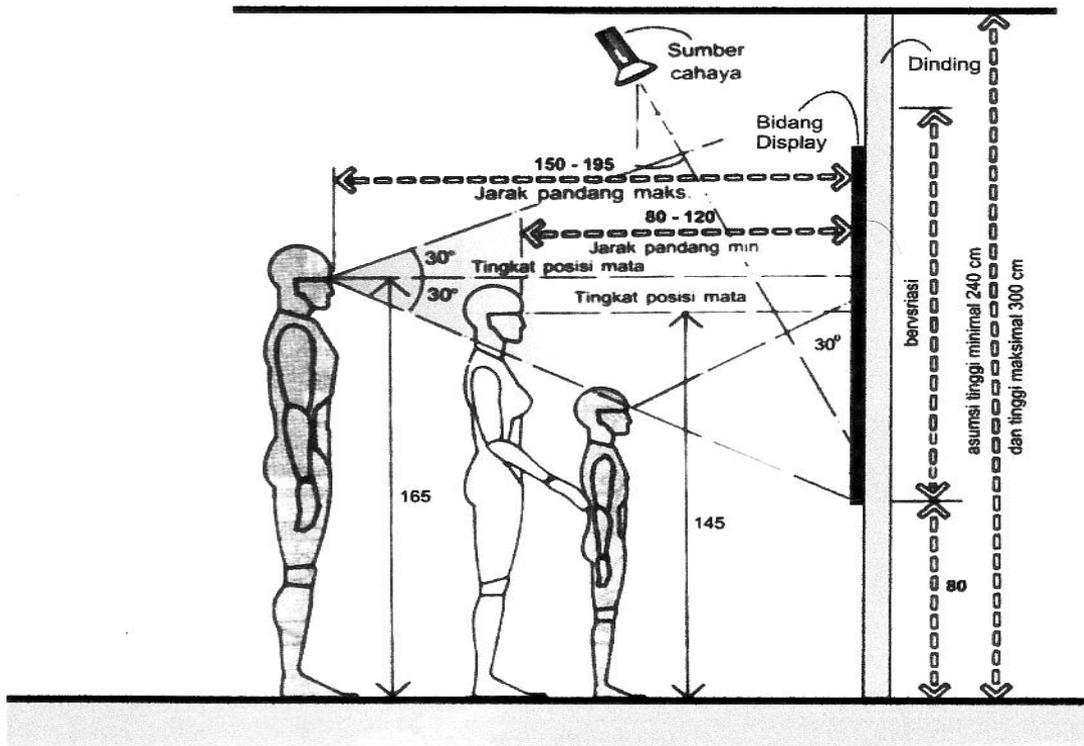
visual display pameran. Beberapa ukuran tubuh struktural manusia ditampilkan dalam gambar-gambar berikut :



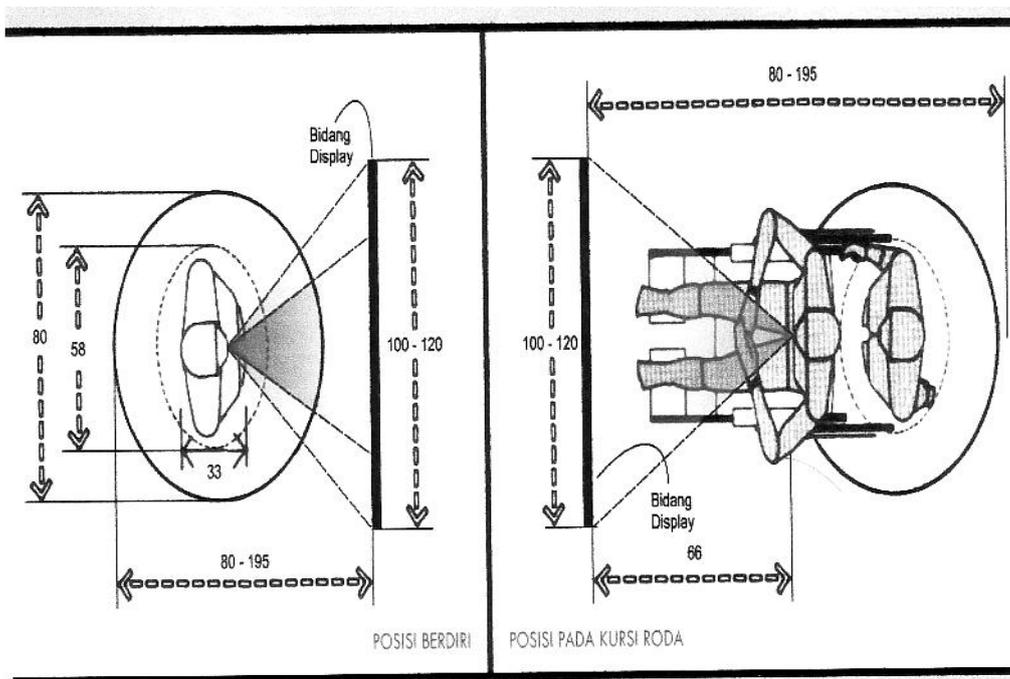
Gambar 2.2
Dimensi Struktural Tubuh Manusia



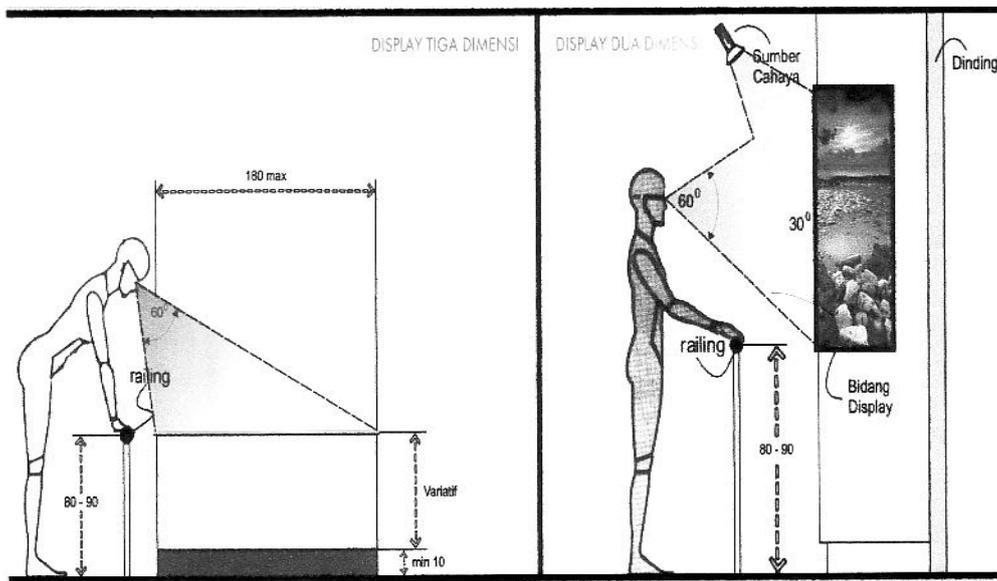
Gambar 2.3
Perbandingan pengamat pada posisi berdiri dan duduk



Gambar 2.4
 Penentuan jarak untuk display berupa teks atau photo dan benda dua dimensi.



Gambar 2.5
 Jarak pandang dan lebar display

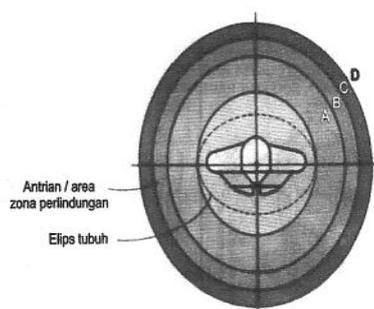


Gambar 2.6

Fasilitas railing pada media display. Dibutuhkan untuk display yang membutuhkan pengamatan cukup lama dan perlindungan (proteksi)

D. Ruang Gerak dan Sirkulasi

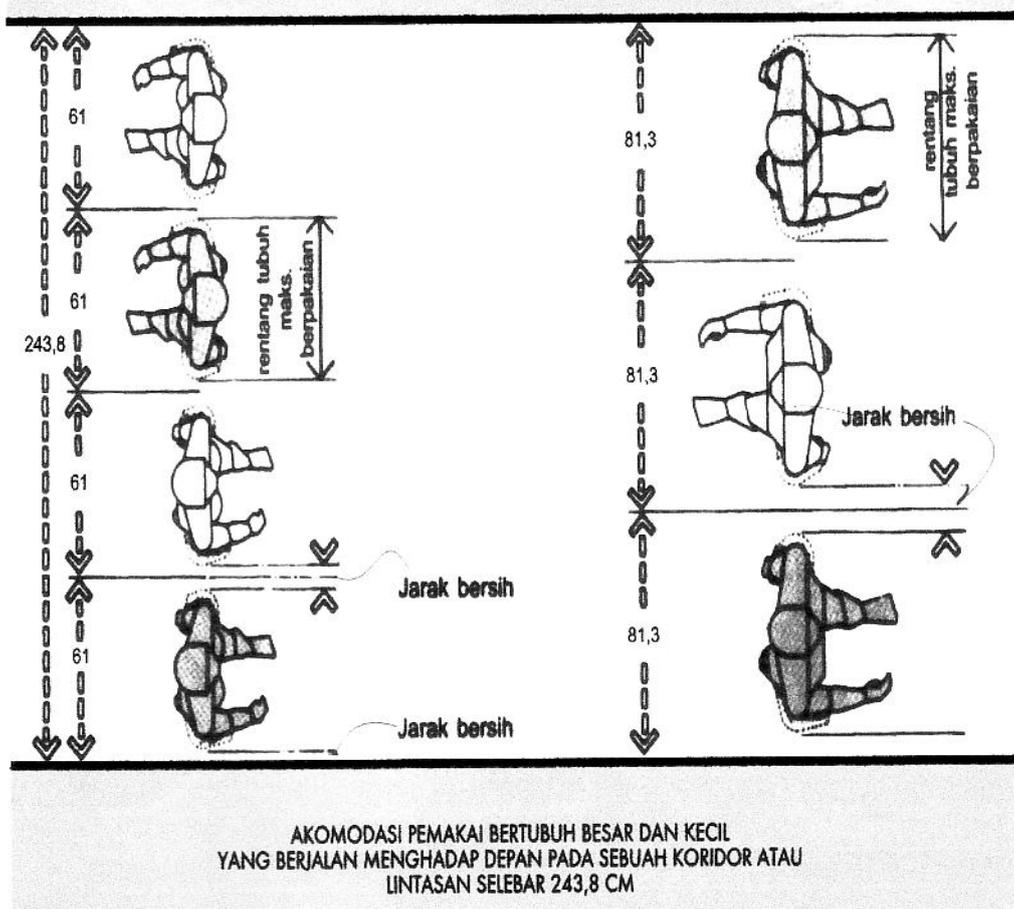
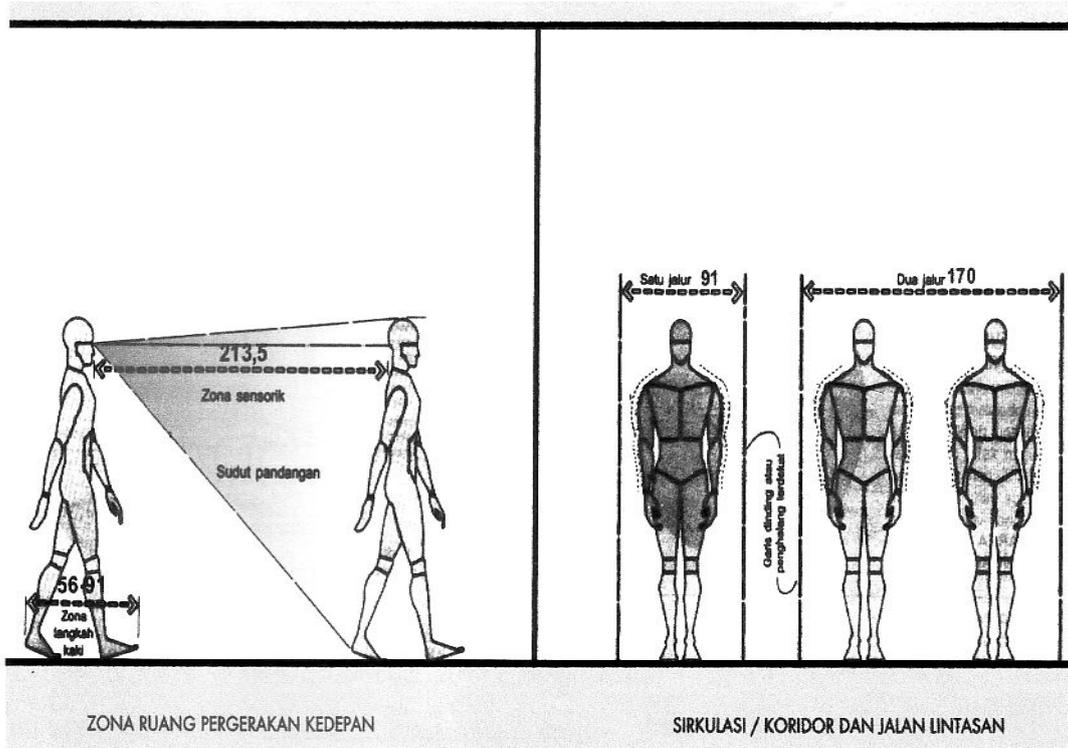
Secara umum ruang gerak akan terkait dengan kelancaran dan keamanan sirkulasi, dan secara psikologis akan mempengaruhi tingkat privasi. Tetapi pada saat memperhitungkan jarak dan ruang gerak, selain memperhatikan dimensi-dimensi tubuh manusia secara fisik, juga harus memperhatikan 'dimensi tersembunyi' yang akan membentuk perasaan manusia terhadap sebuah ruang. 'Dimensi tersembunyi' dan ruang sirkulasi dijelaskan melalui gambar-gambar berikut :



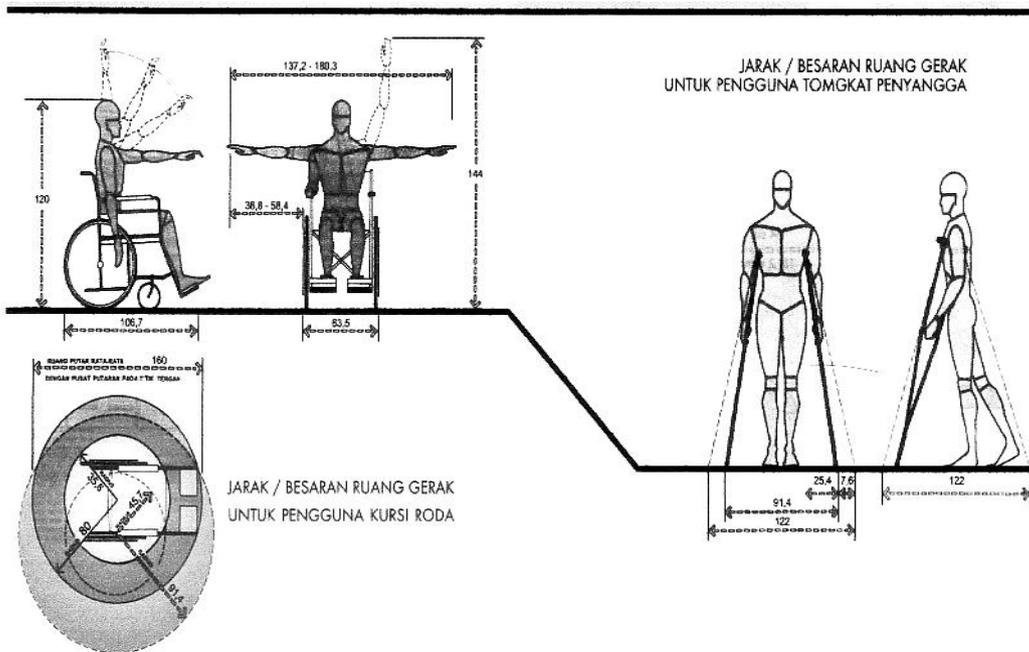
Zona	Deskripsi	Radius (cm)	Area (cm ²)
A. Zona sentuhan	Di bawah ini, kemungkinan besar terjadinya kontak antara manusia tidak dapat dihindari. Tidak ada sirkulasi yang mungkin dibuat. Pergerakan terbatas pada gerakan menyeret kaki saja. Keberadaannya sama dengan eskalator yang cukup padat.	30,5	0,28
B. Zona tanpa sentuhan / kontak	Kontak antar manusia dapat dihindari asalkan tidak diperlukan adanya pergerakan dalam area ini. Pergerakan mungkin dilakukan sebagai suatu kelompok.	46	0,65
C. Zona perarangan	Pada jarak antara ini, ukuran tebal tubuh penuh memisahkan tiap orang-nya. Sirkulasi lateral terbatas antar manusianya, dimungkinkan dengan cara bergerak menyamping antar mereka.	53	0,95
D. Zona sirkulasi	Sirkulasi dalam area antrian dimungkinkan tanpa saling mengganggu.	61	1,4

Gambar 2.7

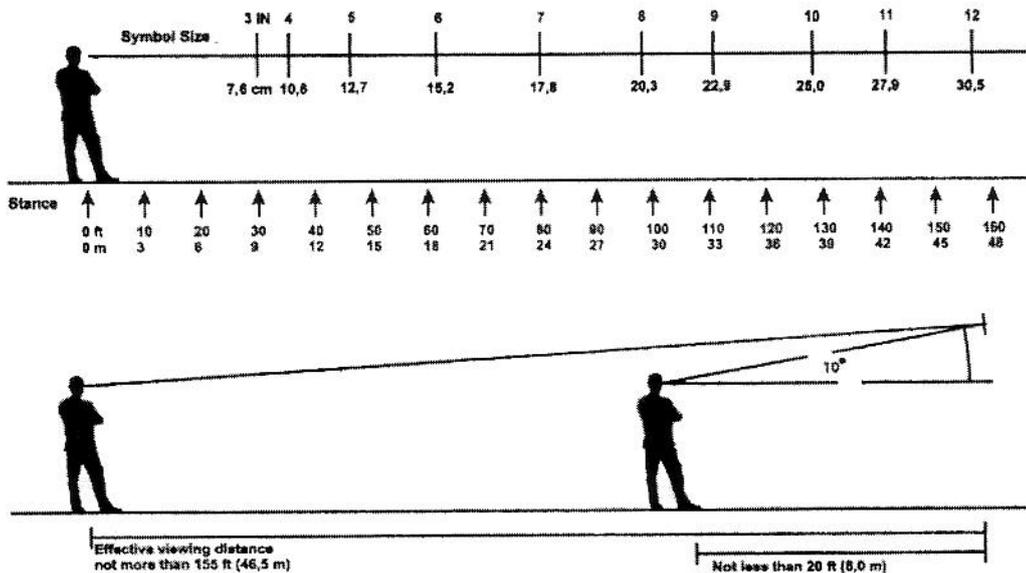
Area Zona Perlindungan (Dimensi Tersembunyi)



Gambar 2.8



Gambar 2.9
Pengunjung beralat bantu



Gambar 2.10
Jarak pandang ideal mata manusia (Wesley E. Woodson, 1981:503)

2.4. Pencahayaan

Persyaratan Keamanan dari Akibat Pencahayaan Intensitas pencahayaan yang berlebihan sering kali menimbulkan efek merusak sifat alami dari benda yang dikenai sinar tersebut. Intensitas cahaya merusak ini biasanya ditimbulkan oleh cahaya ultraviolet yang

mempunyai sifat 'pembakar' pada benda-benda tertentu. Benda-benda organik biasanya sangat peka pada jenis cahaya ini, sehingga untuk benda tersebut tidak dianjurkan untuk terpapar secara langsung pada sinar yang mempunyai panjang gelombang daerah ultraviolet. Sehingga kriteria rancangan keamanan dari pencahayaan adalah sesuai dengan persyaratan pengguna pencahayaan tersebut.

Langkah Pemenuhan Standard dan Persyaratan Ruang Pameran pada bangunan gedung diatur oleh keputusan menteri pekerjaan umum yakni KEPMENPUNO : 441/KPTS/1998 tentang Persyaratan Teknis Bangunan Gedung. Standar Pencahayaan ini dapat berupa standar teknis untuk intensitas pencahayaan atau penerangan. Intensitas penerangan ini sering diartikan sebagai penerangan minimum yang dipersyaratkan untuk melakukan kegiatan atau juga penerangan minimum suatu ruangan, seperti kegiatan belajar, kegiatan perbengkelan, atau ruangan kerja, ruangan belajar, dan seterusnya. Ketentuan intensitas penerangan ini selanjutnya dapat dicari pada buku acuan tentang penerangan seperti illumination engineering oleh Murdoch, Macmillan.

Pencahayaan biasanya juga mempersyaratkan pada warna cahaya, hal ini biasanya diminta oleh standar maupun oleh pengguna cahaya. Bahwa warna cahaya yang berbeda akan menimbulkan efek yang berbeda, warna cahaya ini sering kali menjadi permintaan khusus dari Kajian Desain Display Pameran.



Gambar 2.11
Dua jenis warna cahaya pada ruang pameran

1) **Pencahayaan Alami**

Cahaya alami yang utama adalah cahaya matahari. Cahaya matahari ini mempunyai panjang gelombang yang kontinu dari daerah Inframerah, daerah Nampak, sampai ultraviolet. Cahaya inframerah adalah cahaya yang menimbulkan panas benda, sehingga cahaya ini sering kali menjadi beban pada perangkat pengondisi udara terutama pada keadaan beban membutuhkan didinginkan. Cahaya nampak adalah cahaya pada daerah penglihatan manusia sehingga cahaya ini dalam sistem penerangan adalah yang

dicari. Campuran dari cahaya nampak secara sempurna adalah warna putih. Sehingga pada pencahayaan alami maka warna cahaya adalah putih. Cahaya Ultraviolet pada benda akan menimbulkan efek 'pembakaran' atau merubah sifat dasar benda pada benda tertentu, seperti pada kulit manusia akan menjadi terbakar. Sehingga cahaya UV ini dalam jumlah yang besar dihindari untuk jaringan organik atau benda-benda dari bahan organik.

Pencahayaan secara alami yang dipakai untuk penerangan bangunan dapat dipisahkan menjadi dua yakni pencahayaan alami langsung dan pencahayaan alami tidak langsung. Alami Langsung, pencahayaan alami langsung yakni pencahayaan dengan memanfaatkan sinar matahari langsung dikenakan pada objek penerangan. Pada keadaan ini, karena sinar matahari mempunyai warna yang lengkap maka pancaran cahaya tersebut jika mengenai benda maka benda tersebut akan memancarkan cahaya sesuai dengan warna aslinya. Kelemahan untuk cahaya alami langsung ini adalah adanya sinar ultraviolet yang menimbulkan efek mengubah sifat benda tertentu.

Tak Langsung, cahaya alami tak langsung ini adalah pemanfaatan cahaya matahari dengan pemantulan dari benda lain sehingga seolah-olah benda yang terkena cahaya matahari tersebut memancarkan cahaya. Hasil 'pancaran cahaya' tersebut dimanfaatkan untuk penerangan objek. Kelemahan pemanfaatan cahaya alami tak langsung adalah pada intensitas cahaya yang melemah. Adapun kelebihan adalah cahaya ultraviolet sudah cukup lemah pula atau bahkan hilang ketika sampai pada objek penerangan. Rancangan untuk memakai cahaya alami langsung sebaiknya dibatasi pada objek-objek tertentu agar keamanan benda akibat pencahayaan menjadi berkurang.

2) Pencahayaan Buatan

Pada cahaya buatan, sering kali karena keterbatasan pencahayaan dan kriteria penyebaran cahaya, maka titik lampu menjadi fokus perancangan. Banyaknya titik lampu adalah sesuai dengan standar penerangan yang dipersyaratkan oleh pengguna dan standar penerangan. Banyaknya titik lampu tersebut tergantung pada intensitas cahaya dan warna cahaya. Kemudian jenis lampu ternyata mempengaruhi intensitas penerangan dan warna cahaya. Dari intensitas dan warna cahaya, jenis lampu dan juga jumlah titik lampu maka dapat ditentukan jumlah daya yang diperlukan oleh suatu zona ruangan.

BAB III

SENI RUPA BALI

3.1 Sejarah Singkat Seni Rupa Bali

Bali masa kini mungkin bisa dilihat dari penampilan Ubud. Desa kecil dengan kawasan hutan kera ini mengalami "loncatan peradaban" menjadi semacam desa kosmopolitan. Suasana wisata dengan gemerincing dollar yang ramai dengan akses ke berbagai belahan dunia lain tak kalah dibandingkan dengan kota-kota besar, namun ia tetap menjadi bagian dari Bali. Apakah dengan cara melihat seperti itu kita bisa menerima karya-karya para seniman terutama seni lukis masa kini yang, paling sedikit secara fisik, sudah tidak terasa seperti Bali? Bagaimana mungkin dari sebuah kawasan kultural dengan tradisi besar seni rupa bisa muncul lukisan-lukisan "asing" sebutlah misalnya seperti ekspresionis atau abstrak, yang berpadu dengan lukisan-lukisan di dalam kategori serupa di dalam sejarah seni rupa Barat? Pengaruh besar semacam apa yang mampu mengubah pandangan dunia para seniman yang terdidik ketat di dalam ulah seni tradisi dan hidup di dalam serba tatanan sosial maupun keagamaan, sehingga mau mengadopsi pikiran dan teknik baru? Meski berbau diskriminatif dan eksotik, pertanyaan-pertanyaan seperti itu layak diungkap mengingat perkembangan seni lukis Bali yang terkesan khusus dibanding daerah lain di dalam konteks Indonesia. Bahkan Bali sering lebih dilihat sebagai semacam enklave yang mempunyai alur perkembangannya sendiri, seolah-olah negeri pulau itu terbebas dari hubungan dengan dunia luar biarpun itu namanya Jawa atau Sumatera.

Dasar kelayakannya juga bertumpu pada kenyataan, bahwa apa yang dilihat sebagai tradisi besar seni lukis mereka masih berlangsung sampai sekarang, dicerna dan dilanjutkan oleh para seniman berbakat berusia remaja-meski tentu dengan perubahan evolutif di sana-sini. Dalam hal ini para seniman masih bekerja dengan pandangan dunia dan cara-cara yang kurang lebih sama dengan para pendahulunya di Kamasan, Tebesaya, Batuan, atau Sanur. Karya-karya para pelukis "tradisional" ini dengan seketika bisa dikenali sebagai "lukisan Bali", baik itu berupa lukisan wayang gaya klasik, mitologi, atau dongeng rakyat, maupun lukisan pemandangan kehidupan sehari-hari. Dibandingkan dengan karya-karya seperti inilah, lukisan-lukisan baru yang dihasilkan para seniman masa kini menjadi jauh dari Bali.

Sempat beredar pandangan, misalnya, bahwa sejarah seni rupa Indonesia modern adalah sejarah seni rupa Indonesia tanpa Bali, karena Bali mesti diperlakukan secara berbeda mengingat tradisi dan perkembangannya yang khas.

Pandangan itu terkait dengan anggapan bahwa tradisi Bali yang begitu kuat, yang salah satu elemen pendukungnya adalah sifat kolektif, menghambat para senimannya untuk berkarya di dalam ruang seni modern yang mementingkan pencarian jalan dan ungkapan baru serta mengutamakan gerak individualistik.

Sejarah seni rupa Indonesia hampir selalu ditelaah sebagai rentetan peristiwa-peristiwa "bukan Bali". Sejarah tersebut ditandai terutama oleh perkumpulan seni Persagi yang berdiri tahun 1937, kiprah para empu yang menjadi lokomotif perkembangan sampai tahun 1980-an bahkan 1990-an, peran pendidikan seni rupa di ITB Bandung dan ASRI Yogyakarta yang sejak tahun 1950-an menandakan pandangan-pandangan kesenian dan terutama kebebasan berekspresi seluasnya, sampai Gerakan Seni Rupa Baru tahun 1975 yang memperluas khazanah pemikiran dan menawarkan dataran pemikiran yang sama sekali baru. Peran Gerakan Seni Rupa Baru ini memungkinkan perkembangan seni rupa menjadi sedemikian rupa di dalam ragam pemikiran dan gaya ungkap seperti marak belakangan ini.

Sementara riwayat perkembangan seni lukis Bali di dalam satu abad abad terakhir lebih dikenal terutama lewat perubahan mencolok dari ekspresi religius sebelum tahun 1900-an, ke pengaruh kelompok Pita Maha tahun 1930-an sampai 1950an, kemudian muncul beragam gaya ungkap lewat kelompok Sanggar Dewata tahun 1970-an, sampai penampilan mutakhir para seniman muda yang kini masih sekolah di perguruan tinggi seni yang sulit dibedakan dari penampilan rekan-rekannya dari daerah lain. Salah satu perkara yang menarik adalah potongan waktu yang sungguh-sungguh semasa, yaitu pada tahun 1930-an. Ketika itu di kedua wilayah kebudayaan tersebut aktivitas pemikiran dan praktik kesenian secara baru tengah gencar dilakukan, namun menunjukkan tanda-tanda tidak saling terhubung. Di Pulau Jawa sejalan dengan arus besar kaum pergerakan nasional, Sudjojono dengan Persagi gencar mengganyang cara berkesenian *Mooi Indie* dan menawarkan pikiran-pikiran progresif yang memicu aksiaksi penyadaran kebangsaan. Di Bali, Walter Spies, Rudolf Bonnet, dan Tjokorda Gede Agung, membongkar konsep dan fungsi karya seni religius dan menempatkannya ke ruang profan, yang bermuara pada perluasan tema pada obyek sehari-hari. Mereka menyurutkan semangat kolektif menjadi individual. Aktivitas lewat Pita Maha itu juga mengenalkan nilai komersial dari karya seni, karena perkumpulan seni ini berperan sebagai semacam koperasi untuk menjual karya-karya para anggotanya. Lahirlah sejumlah seniman yang kemudian dikenal sebagai pelukis-

pelukis Bali dengan semangat dan pandangan baru seperti, misalnya, Dewa Putu Bedil, Anak Agung Gde Sobrat, Gusti Ketut Kobot, atau Ida Bagus Made Poleng. Kelak dinamika kebudayaan ini melahirkan lukisan-lukisan genre, yang menunjukkan eksistensi seni lukis baru di Bali seperti "gaya Ubud" dan "gaya Batuan".

Potongan waktu lain yang menarik adalah akhir tahun 1950-an dan 1960-an ketika peran pendidikan tinggi kesenian di Yogyakarta mulai menghasilkan sejumlah seniman yang kelak berpengaruh dalam perkembangan seni rupa di Indonesia. Sebutlah itu seperti Widayat, Abas Alibasjah, Edi Sunarso, Fadjar Sidik, dan generasi berikutnya seperti Aming Prayitno, Subroto SM, Suwadji, Y Eka Suprihadi. Merekalah para "modernis" terkemuka pada masanya. Pada masa itu pulalah lahir seniman-seniman asal Bali hasil godakan perguruan tinggi seni yang sama. Generasi pertama mereka adalah Nyoman Gunarsa, Made Wianta, Wayan Sika, Pande Gede Supada, Nyoman Arsana, dan Wayan Arsana. Semasa mahasiswa di Yogyakarta, mereka pada tahun 1970 mendirikan sebuah perkumpulan yang mereka sebut Sanggar Dewata Indonesia. Dalam wawancara pada bulan Februari 2001 di rumah Wayan Sika di Bali dan Mei 2001 di rumah Nyoman Gunarsa di Bali, keduanya mengungkap bahwa peran penting Sanggar Dewata Indonesia adalah merangsang penciptaan seni masa depan dengan memadukan model estetika Barat modern dengan nilai-nilai tradisi dan ciri-ciri Bali. Sika menjelaskan ciri-ciri Bali itu merupakan perekat historis dan kultural. Gunarsa mengatakan, mereka menggali nilai-nilai etnik dengan kesadaran pengetahuan, yang merupakan visi baru yaitu corak Indonesia. Sebenarnya mereka berenam bukanlah orang-orang pertama yang merantau dan mendapat wawasan serta keterampilan baru. Nyoman Tusan, seorang lelaki kelahiran Desa Tejakula, Buleleng, lebih dulu melakukannya dengan bersekolah di Seni Rupa Institut Teknologi Bandung antara tahun 1954 dan 1961. Ia menggarap tema-tema Bali dengan pendekatan kubistik seperti gaya Picasso, tak jauh dari penerapan sikap modernis dengan memanfaatkan ikon-ikon budaya lokal. Sikap modernis Nyoman Tusan tidak banyak berpengaruh pada arus besar seni lukis Bali ketika ia pulang ke kampung halaman. Namun, para seniman Sanggar Dewata Indonesia berhasil menjadi motor dari gerakan seni rupa baru di Bali. Menurut pengamat budaya Putu Wirata dan Jean Couteau, pengaruh para alumni ASRI itu cukup besar di kalangan seniman muda di Kampus Sekolah Tinggi Seni Indonesia di Denpasar maupun Program Studi Seni Rupa dan Desain Universitas Udayana di Denpasar. Salah satu gaya mereka yang disebut "abstrak ekspresionis" bahkan menjadi arus utama baru di dalam wacana seni rupa di Bali ketika kalangan seni rupa mengelu-elukan "seni rupa kontemporer". Itulah sebuah wacana yang mengandung pemikiran estetik, paradigma, kesepakatan, maupun spirit rekomendasi

kecenderungan tertentu, yang justru menyangkal kepercayaan modernis sehingga sering disebut seni rupa post-modern. Kedua potongan waktu itu memperlihatkan bahwa perubahan terjadi ketika tradisi yang begitu kuat itu berkenalan dan berbenturan dengan pandangan, pikiran, dan cara kerja yang baru, yang datang dari luar.

Walter Spies dan Rudolf Bonnet adalah dua eksponen penting yang memicu perubahan yang signifikan di dalam konteks waktu itu, tahun 1930-an. Apakah peranan seperti kedua orang asing itu pada masa sesudahnya, tahun 1960-an dan 1970-an serta dekade berikutnya, digantikan oleh pendidikan formal akademis yang membuka cakrawala pemikiran para seniman berbakat tersebut? Walter Spies, Rudolf Bonnet, yang bersama seorang bangsawan Tjokorda Gede Agung mendirikan Pita Maha, berperan sebagai agen perubahan lewat beberapa segi, yaitu konsep, kemudian pilihan tema, dan teknis pelaksanaan. Dalam hal konsep seperti telah disebut di muka, mereka menggeser konsep dan fungsi karya seni yang semula berada di ruang-ruang religius ke arah ruang-ruang profan. Perubahan seperti ini bersifat fundamental, menyangkut alam pikiran, kepercayaan, dan nilai-nilai, yang selama ini menjadi bagian dari kehidupan orang Bali. Kaitan erat antara seni dan kepercayaan agama di dalam konteks Bali memang sedemikian rupa sehingga pergeseran semacam ini membutuhkan daya saran yang kuat dari pihak pengubah dan keterbukaan yang cukup besar dari para seniman setempat. Perubahan ini kemudian bermuara pada perluasan tema sehingga obyek sehari-hari menjadi layak untuk tampil di dalam kanvas mereka. Para seniman ini kemudian juga mempelajari anatomi, gelap dan terang, perspektif, dan horison, melengkapi pengamatan mereka atas kehidupan sehari-hari. Salah satu ciri penting pada gaya seni lukis Ubud yang terlahir kemudian adalah keterampilan melukiskan anatomi manusia yang digambarkan mendekati realistik, dengan pembentukan figur yang volumetris-belakangan terkadang dituding "ke-Bonnet-an" mengingat kekhasan karya-karya Bonnet terwakili di sana. Pengaruh yang terjadi pada para pelukis dari kawasan Desa Batuan adalah kebebasan yang lebih di dalam menuangkan gagasan, dengan tema serupa yaitu kehidupan sehari-hari tersebut. Pada lukisan Batuan lebih mungkin muncul, misalnya, pesawat terbang atau sosok Bung Karno di tengah masyarakat Bali, pelancong sedang berselancar di laut. Kanvas mereka umumnya terkesan sesak dengan figur dan benda, berbagai adegan maupun narasi bisa sekaligus tumpah di dalam satu kanvas. Sejumlah seniman hasil didikan perguruan tinggi membuat perbedaan tajam dengan mereka yang tidak mendapat pendidikan formal tersebut. Mereka mengalami semacam "pencerahan" lewat percaturan terutama intelektual, pengayaan pengetahuan termasuk konsep dan filsafat seni, maupun cara-cara baru di dalam penerapan teknik melukis. Satu faktor lain adalah, bahwa untuk itu mereka perlu merantau ke

Yogyakarta, yang mungkin bisa dibaca bahwa perantauan mereka juga berlangsung secara nonfisik lewat pengembaraan ke arah faham-faham serta wacanawacana baru. Kemampuan mengambil jarak seperti ini tampaknya khas: mereka yang masih tinggal di kampung halaman atau basis kulturalnya menjadi kurang berkembang. Dugaan seperti ini dibenarkan lewat sejumlah wawancara dengan Nyoman Gunarsa, Made Wianta, Wayan Sika, Made Djirna, Nyoman Erawan, IGN Nengah Nurata, serta sejumlah seniman yang lebih muda seperti Putu Sutawijaya, Pande Ketut Taman, Mahendra Toris, IGN Udiantara, I Made Arya Palguna, I Wayan Sudarna Putra, dan Anggreta. Beberapa tokoh generasi pertama seniman Bali yang mendapat pendidikan formal akademis ini tampil dengan wajah baru, yang berbeda dengan para pendahulu mereka namun masih menampilkan ciri-ciri budaya lokal mereka. Sebutlah itu seperti Nyoman Gunarsa, yang tenar dengan pokok masalah para penari Bali maupun figur-figur wayang, dengan pendekatan yang ekspresif. Tidak ada kebutuhan padanya untuk menggambarkannya secara rinci, bahkan sering tertinggal hanya kesan gerak, karena ia mengutamakan irama yang terbentuk lewat sapuan-sapuan yang berkarakter kuat. Wayan Sika muncul dengan ikon-ikon budayanya dengan gaya abstrak ekspresif. Made Wianta sempat menekankan ke-Bali-an lewat permainan garis hitam putih yang mengingatkan orang pada model *rerajahan* atau kaligrafi Bali serta memanfaatkan filosofi Hindu di dalam sejumlah karya, termasuk untuk karya-karya instalasi maupun *performance art*. Namun di dalam sebagian karya-karyanya ia "menyempal" dari tipikal perpaduan antara modern Barat dan ciri Bali ini. Kekhasan semacam itu masih bisa terlacak pada para seniman yang lebih muda, seperti Nyoman Erawan, yang meminjam ikon-ikon Hindu baik warna maupun bentuk di dalam sejumlah karyanya. Pendekatan serupa tetap ia gunakan ketika membuat karya-karya instalasi maupun *performance art*. Lihatlah karyakarya IGN Nengah Nurata yang memberi suasana surealistik pada figur-figur mitologis yang "terasa Bali". Begitu juga gaya ekspansif Made Budianta. Bahkan pelukis angkatan tahun 1990-an seperti Mahendra Toris memanfaatkan warna *poleng* di tengah sapuan kuasnya yang bergelora. Contoh seperti itu bisa muncul di dalam karya-karya Made Sukadana, nama populer di kalangan kolektor dan pedagang seni di Jakarta, dengan gaya yang ekspresif namun masih menyisakan sosok-sosok yang mengingatkan orang akan Bali. Sebut pula pelukis seperti Nyoman Sukari, yang di tengah gaya abstrak ekspresionisnya tiba-tiba menampilkan wajah barang atau ikon-ikon budaya lain. Bagaimana dengan tokoh kuat seperti I Made Djirna? Perjalanannya telah jauh, antara lain dengan memanipulasi jajaran manusia di dalam kanvas berwarna kecoklatan dan bersuasana dingin. Pande Ketut Taman memanfaatkan karakter sosok-sosok manusianya sebagai wajah orang kebanyakan, yang efektif untuk mengungkap

pandangan-pandangan keseharian maupun politis. Putu Sutawijaya yang memainkan bentuk-bentuk tubuh manusia, terkadang hanya wajah, yang temanya bernuansa politis.

Yang tak kalah menarik adalah kenyataan munculnya karya-karya para pelukis lebih muda, yang boleh dikata terlepas dari kaitannya dengan ke-Bali-an mereka. Gaya Sumadiasa dengan sapuan-sapuan besar di dalam karyanya yang cenderung abstrak sulit mengingatkan orang pada tradisi seni lukis Bali. Mangu Putra dan Suklu dengan penguasaan gambar bentuk yang tinggi dan kemampuan menyiasati ruang. Lihatlah fenomena badut di dalam kanvas Sudarna Putra, yang menampilkan badut dan sosok-sosok yang jelas bukan Indonesia (apalagi Bali) dengan pewarnaan keabuan. Lihat lukisan Masriadi dan Palguna yang menampilkan pengayaan dan pemilihan bentuk figur-figurnya yang unik, yang dengan serentak juga memungkinkan kebebasan luas di dalam menyodorkan tema termasuk memasuki kawasan sosial politik yang sempat menjadi pokok di kalangan para perupa muda Indonesia umumnya. Anggreta menampilkan figur-figur manusia dengan deformasi yang menarik untuk mengungkap persoalan sehari-hari yang ia akrabi. Para seniman dari generasi baru Sanggar Dewata Indonesia ini memang bermain pada dataran pemikiran dan keterampilan yang sama dengan rekan seangkatan mereka lainnya. Pada masa mereka ini mungkin sejarah seni rupa Indonesia tak perlu lagi didekati dengan cara memilah Bali dan Indonesia selebihnya.

3.2 Infrastruktur Ruang Pamer Seni Rupa Di Ubud

Bila membicarakan masalah infrastruktur seni rupa secara lebih luas, maka akan muncul beberapa lembaga yang penting, pertama studio seniman tempat karya dihasilkan, ruang pamer tempat karya diapresiasi bisa berupa galeri seni, dan kolektor yang biasanya mempunyai tempat untuk menampung karya yang dikoleksinya, umumnya dalam bentuk museum atau galeri seni. Di Ubud, semua infrastruktur tadi telah memadai, artinya kolektor dapat datang untuk mencari lukisan di galeri yang tersebar di berbagai tempat di Ubud, atau langsung menuju studio senimannya untuk melihat secara langsung bagaimana karya dibuat. Berdasarkan pengamatan, maka di Ubud Bali, sedikitnya terdapat tiga infrastruktur seni yang kemudian dijadikan tempat bagi masyarakat mengapresiasi maupun sebagai tempat berjualan karya, yaitu Museum Seni Rupa, Galeri Seni Rupa, dan Art Shop. Ketiga institusi ini mempunyai kekhasan dalam memperlakukan karya seni, yang tentu berpengaruh terhadap cara menyajikan karya yang dipamerkan.

3.2.1 Museum Seni di Ubud Bali

Berdasarkan kepemilikannya, museum di Bali dapat dikelompokkan ke dalam dua jenis, pertama, yaitu museum yang didirikan oleh pribadi dan museum yang didirikan oleh pemerintah. Museum untuk publik mengutamakan mengenai sejarah Bali, mulai dari arkeologi hingga ke sejarah perkembangan seni rupa dari yang tradisional hingga modern. Sedangkan museum yang dimiliki oleh perorangan lebih menekankan pada sifat eksklusif dari karya seni, seperti lukisan, batu, ukiran kayu ataupun kerajinan kulit, metal, dan perak termasuk emas. Sebagian besar museum terletak di wilayah Ubud, yang dikenal sebagai pusat seni dan ukiran kayu, dan museum yang menampilkan karya-karya klasik terdapat di wilayah Klungkung, sebelah timur Bali, salah satunya Museum Nyoman Gunarsa yang menampilkan karya-karya lukis klasik Bali.

Sedangkan di daerah Ubud, lukisan menjadi karya utama yang dipamerkan di museum. Lukisan yang ditampilkan mulai dari yang klasik hingga kontemporer. Hal ini juga menandai perkembangan seni rupa di Bali yang bersifat dinamis, dimana selalu terdapat unsur kebaruan tanpa harus kehilangan ciri khas tradisinya. Misalnya Museum Puri Lukisan yang bertempat di Ubud, merupakan museum pertama yang didirikan di Bali, yaitu pada tahun 1953. Pendiriannya tidak dapat dilepaskan dari peran seniman asing Rudolf Bonnet yang bekerjasama dengan Pangeran Gde Agung Sukawati dari istana kerajaan Ubud.

Sejarah perkembangan seni rupa dari yang klasik ke modern yang berlangsung di wilayah Ubud ini telah menjadi acuan bagi para pemilik museum untuk menghadirkan karya-karya master yang bergaya klasik hingga para seniman muda dengan gaya seninya yang kontemporer, misalnya di Neka Art Museum, Agung Rai Museum of Art, sedangkan Museum Blanco lebih menekankan pada perjalanan Antonio Blanco dalam berkarya di Ubud, sehingga agak berbeda dengan museum lainnya.

1. Museum Puri Lukisan



Tjokorda Gde Putra Sukawati

Museum Puri Lukisan yang didirikan oleh Tjokorda Gde Raka Sukawati pada tahun 1954 merupakan ayah dari Tjokorda Gde Putra Sukawati yang meneruskan memimpin Museum Puri Lukisan yang terletak sekitar 200 meter dari Puri Saren,

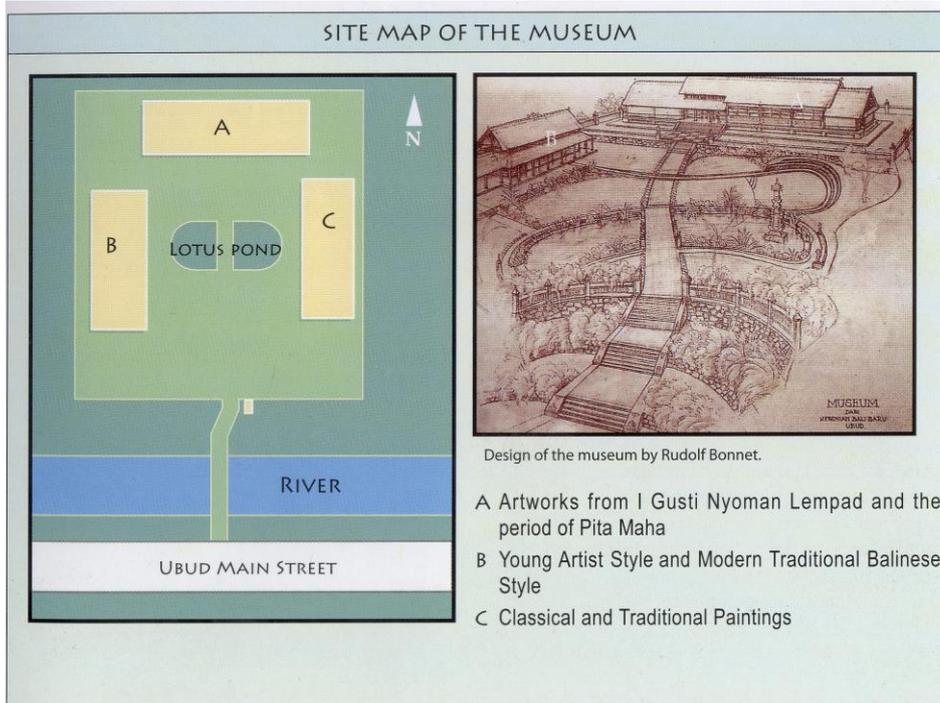
dipisahkan oleh sebuah lembah kecil, dibangun di sebidang dataran yang luas dengan pemandangan yang sangat indah. Situasi yang tenang dan jauh dari keramaian merupakan tempat yang cocok bagi mereka yang ingin melihat dan menikmati hasil seni para seniman besar .



Gambar 3.2
Tampak Depan Museum Puri Lukisan, Ubud, Bali

Museum ini terdiri dari tiga bangunan utama berbentuk U, di tengah-tengah adalah taman museum dan kolam dengan bunga tunjung yang indah. Ketiga bangunan tersebut adalah:

- Bangunan 1 adalah tempat pameran tetap untuk lukisan bergaya wayang atau wayang style, lukisan-lukisan dari I Gusti Nyoman Lempad dan penjelasan mengenai keberadaan organisasi Pita Maha.
- Bangunan II juga tempat pameran permanen atau tetap dari hasil karya pelukis yang bergaya Young Artists atau Young Artist Style, hasil karya yang bergaya Modern Tradisional Balinese Style.
- Bangunan III, bangunan ini adalah untuk pameran yang temporer atau Temporary Exhibition, memamerkan karya-karya seniman pada masa sekarang, baik dari Bali sendiri maupun luar Bali.



Gambar 3.3

Site map Puri Lukisan

Museum sendiri dibuka Setiap hari dari pukul 08:00-16:00. Di kelurahan Ubud sendiri hanya ada sebuah Museum yaitu Museum Puri Lukisan, Tetapi untuk di daerah kecamatan Ubud sampai Tahun 2003 ini sudah ada sebanyak 4 (empat) museum lukisan, yaitu : museum Puri Lukisan, Museum Neka, Museum Arma dan Museum Rudana.

2. Museum Neka



Gambar 3.4

Sutedja Neka, pemilik Museum Neka

Museum Seni Neka atau Neka Art Museum didirikan oleh Pande Sutedja Neka pada tahun 1976 yang terletak di jalan Raya Anggingan, Ubud, Gianyar Bali, dimana museum ini dilengkapi dengan fasilitas galeri seni, gift shop dan cafee shop. Sutedja Neka sendiri awalnya berprofesi sebagai guru, dan mulai menjajakan lukisan dan barang seni lainnya setelah jam kerja di sekitar tahun 1966. hal ini karena didorong oleh semakin meningkatkan kunjungan wisatawan internasional yang datang ke Bali. Dari situ, pekerjaan sampingan Neka lalu menjadi pekerjaan utama. Kesuksesannya yang berawal dari menjual lukisan atas nama seniman lokal, mendorongnya untuk memikirkan kebutuhan akan suatu tempat untuk bisa memajang lukisan yang akan dijual. Maka, ia lalu mendirikan, suatu galeri komersial di Ubud. Semula bernama Neka Gallery, lalu menjadi Museum Seni Neka.

Motivasi dari aktivitas Neka ini kemudian menjadi lengkap setelah ditulis oleh Garret Kam, seorang sejarawan asal Hawaii. Tujuan Neka lebih terfokus pada perlunya memelihara lukisan Bali. Semua pilihannya telah didasarkan pada kualitas khusus dan berkarakteristik Bali, serta menolak pekerjaan yang menjiplak karya seniman lain. Motivasinya bahwa karya seni yang bermutu harus tetap tinggal di Bali, untuk dikoleksi, agar bisa dinikmati oleh generasi penerus, dan dapat dilestarikan dan dipamerkan di suatu tempat dalam bentuk wadah sebuah museum.



The interior of the East - West Art Annex showing Contemporary Indonesian Art including paintings by **Affandi** and **Srihadi Sudarsono** and also a wood carving by **I Made Sukanta Wahyu**, 1990.

Gambar 3.5
Ruang Pamer di Museum Neka

Ketika dibuka 1976, Museum Neka hanya punya 45 lukisan sebagai koleksi tetap. Dari tahun ke tahun, koleksinya bertambah melalui pendapatan dan donasi. Pada 7 Juli 1982, Museum Neka dibuka resmi Mendikbud Daoed Joesoef dan menjadi bagian dari sistem permuseuman nasional. Museum Neka berubah nama jadi Museum Seni Neka pada 1998, setelah mengalami renovasi gedung utama dan penambahan areal parkir baru yang besar.

Sampai tahun ini, ada sekitar 312 lukisan yang dipamerkan dan 48 lainnya disimpan sebab dinding yang tersedia tidak bisa mencukupi untuk memajang keseluruhan koleksi secara bersamaan.

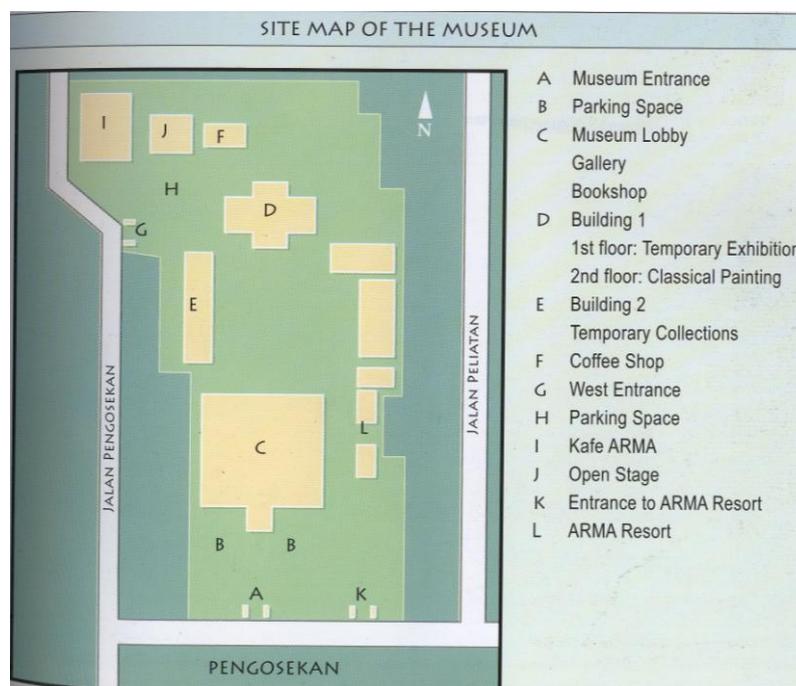
Pembagian ruang pameran di Museum Neka dapat dilihat pada site map di bawah ini, dimana pembagian berdasarkan kronologis sejarah perkembangan seni rupa Bali, yaitu mulai dari yang klasik hingga kontemporer. Pembagian ruang pameran tersebut sebagai berikut:

- Ruang E, Balinese Style Painting yaitu menampilkan karya-karya seni lukis bergaya Bali dari koleksi Sutedja Neka. Pembagian gaya klasik diklasifikasikan berdasarkan tema, yaitu :
 1. Ruang E1 untuk lukisan bergaya wayang
 2. Ruang E2 untuk lukisan bergaya tradisional
 3. Ruang E3 untuk lukisan bergaya Ubud
 4. Ruang E4 untuk lukisan bergaya Batuan
- Ruang F Arie Smith Pavilion merupakan paviliun khusus karya-karya Arie Smit, yang terdiri dari 2 ruang, yaitu:
 1. F1 Lukisan karya Arie Smit
 2. F2 Karya seniman muda dan Lukisan Bali Kontemporer
- Ruang G Photograph Archive Center merupakan pusat dokumentasi kegiatan Museum
- Ruang H Lempad Pavilion merupakan tempat dipamerkannya koleksi karya-karya seniman senior Bali, yaitu Nyoman Lempad
- Ruang I Contermporary Indonesia Artist yaitu ruang koleksi yang diperuntukkan bagi karya-karya seniman kontemporer Indonesia
- Ruang J East – West Art Annes merupakan ruang yang memamerkan karya-karya seniman asing yang menampilkan Bali sebagai tema lukisannya.
- Ruang K Temporary Exhibition merupakan tempat pameran yang bersifat temporer tidak menetap, biasa dipergunakan oleh para seniman untuk memamerkan karya-karya dalam jangka waktu tertentu.

Letak museum Arma terdapat di antara tiga wilayah tempat para seniman dunia dan asli Bali bertempat tinggal, yaitu daerah Pengosekan dan Padang Tegal yang terkenal dengan seniman lukisnya. Peliatan yang terkenal dengan para penari dan daerah Mas yang dikenal karena seni pahat kayunya. Letak Arma tersebut dapat dikatakan berada di pusat kesenian Ubud. Daerah Ubud selain dikenal karena banyaknya para pelukis dan seniman asing yang tinggal di daerah ini, juga merupakan daerah tempat para seniman Bali tinggal ketika terjadi konflik dan peperangan antar kerajaan di Bali.

Bangunan Arma Museum terdiri dari tiga galeri utama yang memamerkan karya-karya pelukis tidak hanya dari para seniman Bali, tetapi juga para seniman Indonesia maupun dari luar negeri. Pameran ini bersifat permanen, karena merupakan koleksi dari Agung Rai sendiri. Pembagian ruang di Arma dapat diuraikan sebagai berikut:

- D terdiri dari 2 lantai, yaitu:
 1. Lantai Pertama Temporary Exhibition, yaitu tempat memamerkan karya-karya dengan waktu terbatas
 2. Lantai Kedua Classical Painting, yaitu tempat memamerkan lukisan bergaya klasik
- E merupakan bangunan yang diperuntukan untuk memperlihatkan koleksi ARMA yang dipamerkan dalam waktu yang terbatas



Gambar 3.7
Site Map Arma



Gambar 3.8
Ruang Pamer Arma

4. Museum Blanco

Antonio Mario Blanco (lahir di Manila, Filipina, 15 September 1912 – meninggal di Bali, Indonesia, 10 Desember 1999 pada umur 87 tahun) adalah seorang pelukis keturunan Spanyol dan Amerika. Antonio lahir di distrik Ermita di Manila, Filipina. Ia pada mulanya



Antonio Blanco at work in his studio.

Photograph by Pierre Poretti

hidup dan bekerja di Florida dan California, Amerika Serikat, hingga pada suatu waktu hatinya tertarik untuk mengeksplorasi pulau-pulau di Samudra Pasifik sebagai sumber inspirasinya seperti pelukis Paul Gauguin, José Miguel Covarrubias dan yang lainnya sebelum dirinya. Ia berencana untuk pergi ke Tahiti, tapi nasib membawanya ke Hawaii, Jepang dan Kamboja, dimana ia menjadi tamu kehormatan Pangeran Norodom Sihanouk.

Dari Kamboja ia kemudian pergi ke Bali pada tahun 1952 dan menikahi seorang wanita model lukisannya dan seorang penari tradisional Bali bernama Ni Ronji pada tahun 1953. Bali memberikan Antonio elemen penting yang ia butuhkan untuk membangun hasrat seninya yang jenius: pemandangan yang indah, suasana lingkungan yang seperti impian, dan keberadaan seni dan cinta yang luar biasa.

Semenjak saat itu, Antonio tidak pernah meninggalkan mimpinya dan mulai mewujudkan mimpinya itu dalam hidup dan karya-karyanya. Ia membangun sebuah rumah tinggal plus museum di Ubud yang menjadi tempat istirahatnya yang penuh keajaiban. Bangunan tersebut dibangun berdasarkan citra dan kesukaannya dimana Antonio menjadi sangat betah tinggal di dalamnya dan sangat jarang keluar.

Tanah tempat dibangunnya tempat tinggal Antonio tersebut adalah tanah pemberian Raja Ubud dari Puri Saren Ubud, Tjokorda Gde Agung Sukawati. Orang tidak akan bisa membicarakan Antonio Blanco tanpa berbicara mengenai wanita sebab wanita adalah fokus dari karya-karya lukisnya. Bisa dikatakan bahwa Antonio adalah seorang pelukis feminin abadi. Ia merupakan seorang maestro lukisan romantik-ekspresif.

Sepanjang kariernya, Antonio menerima berbagai penghargaan, termasuk diantaranya *Tiffany Fellowship* (penghargaan khusus dari The Society of Honolulu Artists), *Chevalier du Sahametrail* dari Cambodia, *Society of Painters of Fine Art Quality* dari Presiden Soekarno dan *Prize of the Art Critique* di Spanyol. Antonio juga menerima penghargaan *Cruz de Caballero* dari Raja Spanyol Juan Carlos I yang memberikannya hal untuk menyandang gelar "Don" di depan namanya.

Banyak kolektor yang menghargai karya-karya lukisnya, seperti aktris Ingrid Bergman, Thalia Como dari Venezuela, Soekarno (Presiden pertama Indonesia), Soeharto (Presiden kedua Indonesia), mantan Wakil Presiden Indonesia Adam Malik, Pangeran Norodom Sihanouk, Michael Jackson (penyanyi yang dijuluki Raja Pop Dunia yang sempat membubuhkan tanda-tangannya pada sebuah lukisan sebagai sebuah donasi untuk *Children of the World Foundation*), dan masih banyak lagi.

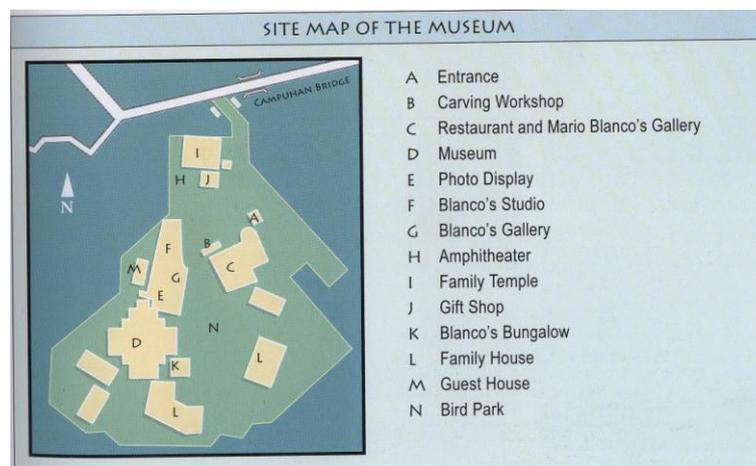
Keinginan Antonio untuk suatu hari nanti memiliki museum akhirnya mulai terwujud juga dan diberi nama *The Blanco Renaissance Museum*. Museum yang mulai dibangun pada

28 Desember 1998 di lingkungan kediamannya yang asri itu kini berdiri megah, menyimpan lebih dari 300 karya Antonio dan secara kronologis memperlihatkan pencapaian estetik dari Antonio muda hingga yang paling mutakhir. Secara arsitektural, bangunan museum yang berkesan *rococo* itu juga menawarkan filosofi dan kearifan Bali.



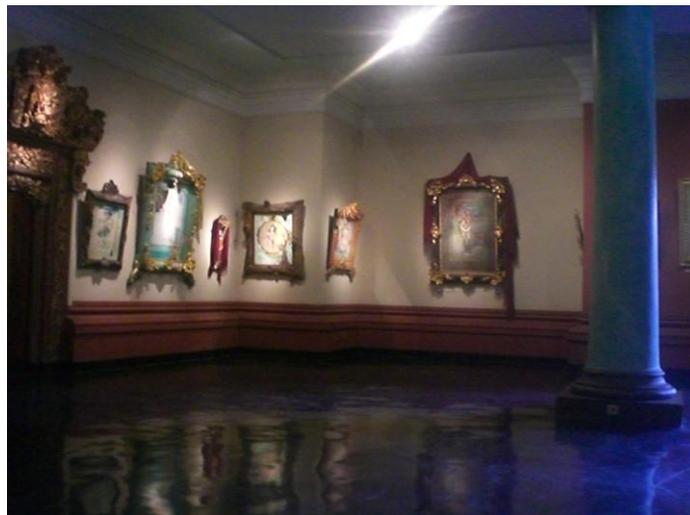
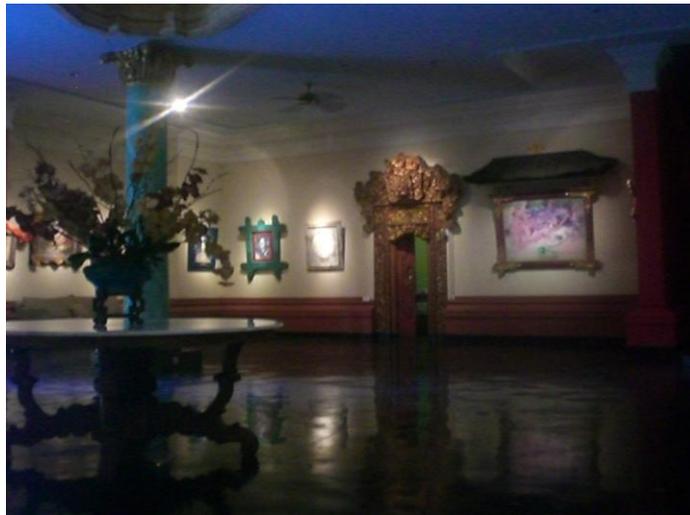
Gambar 3.8
Tampak depan Museum Blanco

Don Antonio Maria Blanco meninggal dunia pada tanggal 10 Desember 1999 di Denpasar, Bali, akibat penyakit jantung dan ginjal yang dideritanya. Ia meninggalkan seorang istri dan empat orang anak: Cempaka, Mario, Orchid dan Mahadewi. Semenjak Antonio telah menjadi penganut Hindu, upacara persiapan kremasi ala Bali untuknya diadakan di sebuah rumah peristirahatan jenazah di Campuhan, Ubud, yang diikuti dengan rentetan upacara lainnya semenjak tanggal 23 Desember 1999. Peristiwa pembakaran mayatnya sendiri (Ngaben) baru terjadi pada tanggal 28 Desember 1999.



Gambar 3.9
Site Map Museum Blanco

Pembagian Ruang pameran di Museum Blanco tidak merujuk pada kronologi sejarah hidupnya, tetapi lebih menekankan pada fungsi ruang dimana Blanco pernah menempatinnya. Misalnya karya-karya Blanco ditempatkan di bangunan utama berlantai dua yang berbentuk melingkar. Di bagian kiri kanan terdapat tangga menuju ke lantai kedua gedung. Sedangkan di ruang lainnya yaitu ruang F merupakan studio yang digunakan Blanco untuk melukis semasa hidupnya.



Gambar 3.10
Ruang pameran Museum Blanco

Jadi bila dilihat dari bangunan Museum Blanco yang terletak di Ubud merupakan bangunan bergaya aritektur Eropa dengan beberapa penggabungan dengan gaya ornamentik

khas Bali. Berdasarkan site map, bangunan Museum ini yang berhubungan dengan pameran karya-karya Blanco hanya terletak di 2 tempat, yaitu di Museum dan studio tempat Blanco berkarya.

3.2.2 Galeri Seni Rupa

Istilah galeri dalam seni rupa biasanya diidentikkan dengan tempat dimana para seniman memamerkan karyanya untuk diapresiasi sekaligus dijual kepada publik. Tujuan utama dari galeri tentu sedikit berbeda dengan museum, bila museum lebih menekankan pada aspek pengkoleksian karya untuk dijadikan sarana pembelajaran, maka galeri lebih mengutamakan aspek komersial dari karya yang dipamerkan. Dengan ini bukan berarti galeri lebih rendah posisinya di banding museum, tetapi keduanya mempunyai fungsi yang berbeda dalam infrastruktur seni rupa. Bahkan acapkali para kolektor mendatangi Galeri seni untuk mengetahui karya-karya siapa saja yang dianggap mampu menampilkan kualitas yang tinggi sehingga layak untuk dikoleksi oleh museumnya.

Di Bali, terutama di Ubud, puluhan galeri dapat dengan mudah ditemui. Berbeda ketika masuk ke museum, dimana karya biasanya disusun atau didisplay berdasarkan kronologi sejarah, maka di galeri, karya-karya yang sedang laku itulah yang banyak didisplay. Pengunjung datang ke galeri komersil bukan untuk melihat perkembangan sejarah seni rupa, tetapi lebih ditujukan untuk mencari karya seni lukis yang cocok untuk diruangannya.

3.2.3 Art Shop

Istilah art shop diperuntukan bagi tempat yang menyediakan karya-karya seni untuk secara langsung dijual. Di Ubud, terdapat puluhan tempat Art Shop, dimana tiap art shop menawarkan benda-benda hasil karya seni dengan beragam media dan fungsi. Yang dijual tidak hanya lukisan, tetapi lebih banyak benda-benda kriya, seperti kriya emas, perak, kayu, telur lukis, layangan, hingga kerajinan dari kulit dan tulang. Semua dibuat untuk kepentingan konsumsi, sehingga nilai keunikannya tidak terlalu menjadi acuan utama, terutama masalah orisinalitas, karena di tiap toko pasti menjual benda yang hampir sama. Selain itu, benda yang dijual lebih ditentukan oleh selera pasar, sehingga hanya benda-benda yang laku saja yang kemudian diproduksi lebih banyak lagi.

Hal yang sama terjadi juga pada karya seni lukis, dimana tema, teknik, dan media yang sedang trend atau laku dijual menjadi acuan para pengrajin lukisan untuk membuatnya dalam jumlah yang banyak dan semuanya hampir sama satu sama lainnya. Hal ini tentu berbeda dengan lukisan yang ditampilkan di Galeri Seni, walaupun masih mempertimbangkan selera pasar, tetapi karya yang ditampilkan tidak sepenuhnya berorientasi pada pasar. Seniman masih mempunyai kebebasan untuk terus menerus mencari kebaruan dalam karyanya.

BAB IV

Analisis Kesejarahan Sebagai Aspek Display Museum di Ubud Bali

Mengacu pada definisi museum yang telah dikemukakan di bab II, maka 4 museum yang dijadikan penelitian dalam mendisplay karya-karya yang menjadi koleksi para pemilik museum lebih didasarkan pada kronologi sejarah, terutama perkembangan seni lukis di daerah Ubud Bali. Hal ini dilakukan karena berdasarkan sejarah seni rupa Bali, di daerah Ubud inilah muncul organisasi seniman pertama yang memelopori gaya seni rupa Bali saat ini. Di samping itu, di daerah ini pula para seniman dari luar negeri banyak bermukim kemudian mengajarkan cara melukis modern pada para seniman lokal, sehingga terjadi percampuran gaya yang khas Bali.

Alur dan Display yang mengacu pada aspek kesejarahan dapat dilihat pada pembagian ruang di Museum Arma, Neka, maupun Puri Lukisan. Di tiga tempat tersebut mereka menempatkan karya-karya perintis seni rupa Bali di tempat yang khusus dan karya disusun berdasarkan peran penting seniman dalam sejarah seni rupa Bali.

4.1 Museum Puri Lukisan

Museum Puri Lukisan bila dilihat dari sejarahnya didirikan oleh Raja Ubud yang sekaligus sebagai kepala pemerintah daerah. Latar belakang ini membuat museum ini dapat dikelompokkan sebagai museum yang dikelola oleh adat sekaligus pemerintah. Lembaga adat sebagai pengelola museum lebih didasarkan kepada kepemilikan turun temurun baik terhadap harta kekayaan dan benda-benda yang menjadi materi pameran, meskipun secara formal museum lembaga adat merupakan museum yang pengelolaannya tanpa ada campur tangan pemerintah namun dalam beberapa hal masih terdapat ketergantungan dari pemerintah seperti bantuan keuangan, pembinaan, legalitas dan pengamanan.

Dengan mengacu pada kepemilikan dan pengelola museum, maka karya-karya yang ditampilkan di museum ini tentulah yang berhubungan dengan kesejarahan, termasuk dengan menampilkan tokoh-tokoh penting dalam perkembangan seni lukis di Ubud. Oleh karena itu, para tokoh perintis inilah yang mendapat tempat khusus di museum ini, sebagai penanda pentingnya peran mereka dalam mengembangkan seni lukis di wilayah Ubud, seperti menempatkan karya seniman senior I Gusti Nyoman Lempad dan rekan-rekannya di ruang

khusus. Penempatan ini tentu sebagai wujud penghargaan terhadap peran penting Lempad dalam mengembangkan seni rupa Bali, khususnya seni lukis.

Aspek kesejarahan dalam display juga dapat dilihat dari pembagian ruang yang menandakan pembabakan perkembangan seni rupa di Ubud Bali, mulai dari para perintis awal perkumpulan Pita Maha, kemudian diteruskan pada generasi selanjutnya yaitu para seniman yang tergabung dalam *Young Artist*. Untuk lebih memperlihatkan perkembangan secara estetis dimana unsur seni modern mulai tampil dalam karya seniman Bali, maka di Museum Puri Lukisan karya tradisional Bali modern ditempatkan di ruangan yang sama dengan *Young Artist*. Dengan demikian pengunjung dapat melihat perkembangan baik secara tematik dan teknik karya para seniman Bali modern.

Hal lainnya yang menarik dalam display di Museum Puri Lukisan adalah pengelompokan karya berdasarkan tema dan teknik melukis, yaitu gaya melukis tradisional klasik dan gaya tradisional yang sudah terpengaruh gaya modern. Dengan demikian memudahkan para pengunjung untuk melihat, membandingkan, dan menyimpulkan sendiri perbedaan apa saja yang terdapat pada karya klasik dan yang telah mengalami proses pemodernan.

4.1.1 Display dan Pencahayaan

Tata cahaya di Museum Puri Lukisan lebih banyak mengandalkan pencahayaan buatan, yaitu dengan menggunakan lampu TL yang ditempatkan di langit-langit. Sedangkan cahaya alami pada museum ini sangat sedikit dimanfaatkan karena sedikitnya jendela yang terdapat pada tiap bangunan. Penyekat ruang menggunakan multiplex yang digunakan untuk menggantung lukisan yang disusun memanjang sepanjang ruang membagi ruang menjadi 2 ruang. Penempatan display yang membagi ruang memanjang menjadikan kedua sisi permukaan penyekat dapat diberi lukisan, demikian juga dengan dinding ruangan dimanfaatkan untuk menggantung lukisan. Dengan demikian ruangan dapat menampung lebih banyak lukisan.

Melalui sekat yang memanjang ini, pengunjung diarahkan untuk berkeliling menikmati tiap lukisan, sign system yang terdapat di pintu masuk mengarahkan pengunjung agar berjalan kebagian kanan ruang terlebih dahulu. Selain memperlancar arus pengunjung untuk melihat karya, juga memudahkan pengunjung untuk melihat perkembangan karya dari tiap seniman, mulai dari yang senior hingga yang baru.

4.2 Museum Neka

Aspek kesejarahan pada Museum Neka dimunculkan melalui pembagian ruang-ruang pameran berdasarkan gaya yang ditampilkan oleh para seniman dengan mempertimbangkan unsur senioritas seniman yang membuatnya. Seperti layaknya museum pribadi, maka karya yang dipamerkan merupakan hasil dari pencarian pemilik museum terhadap karya seni yang menurutnya berharga, baik secara estetik maupun secara kesejarahan. Dengan demikian karya tersebut mempunyai nilai penting, bukan hanya sekadar keindahan semata.

Pembagian ruang berdasarkan gaya dimulai dari ruang E yang memamerkan karya lukis bergaya tradisional Bali Klasik. Karya lukis Bali Klasik sendiri mempunyai dua jenis perupa, yaitu perupa yang bergaya wayang kamasan, perupa gaya tradisional dengan ciri utamanya bercerita mengenai kehidupan sehari-hari, lukisan bergaya Ubud, dan lukisan bergaya Batuan. Melalui pembagian karya berdasarkan gaya inilah pengunjung dapat melihat kreativitas seniman Bali yang mampu mengembangkan gaya melukis yang berbeda-beda antar daerah, tetapi dengan tetap memperlihatkan ciri khas Bali.

Perkembangan seni lukis Bali sehingga mempunyai ciri khas dan selalu mampu mengikuti perkembangan zaman tidak dapat dilepaskan dari peran para seniman luar negeri yang tinggal di Bali, melalui merekalah para seniman Bali mempelajari berbagai macam teknik melukis. Salah satu tokoh penting yang memberikan motivasi bagi para seniman Bali untuk terus mengembangkan kreativitasnya adalah Arie Smit. Mengingat peran penting Arie Smit bagi seniman Bali dan kualitas karya-karyanya yang telah diakui oleh dunia, maka pada Museum Neka ini, Arie Smit diletakkan di ruangan khusus, yang memamerkan lukisan karya Arie Smit. Bila di Museum Puri Lukisan, Nyoman Lempad ditempatkan sebagai tokoh utama, maka di Museum Neka ini Arie Smit sebagai tokoh utamanya. Sosok Arie Smit sebagai seniman luar Bali dijadikan tokoh utama pada museum ini untuk menandai bahwa para seniman di Bali akan selalu belajar untuk dapat terus mengembangkan karya-karyanya, tetapi dengan tetap memperlihatkan ciri khas Bali.



Gambar 4.1
Pintu masuk Pavilion Arie Smit

Masih di gedung yang sama, tetapi di ruang yang berbeda ditempatkan lukisan hasil karya pada seniman muda dan lukisan Bali kontemporer. Penempatan yang satu gedung dengan Arie Smit merupakan sebuah pembejaran mengenai kreativitas yang terus menerus dikembangkan oleh seniman Bali, terutama seniman muda, dan sejauh mana mereka mengembangkan perupa karya yang tidak lagi terpaku pada gaya-gaya seniman luar negeri yang selalu dijadikan acuan rupa dalam berkarya para pengrajin lukisan.

Di samping Arie Smit yang menjadi tokoh utama di Neka ini, juga terdapat seniman Bali yang juga menjadi tokoh utama, yaitu Nyoman Lempad, sehingga ia ditempatkan di ruang khusus yang hanya memamerkan karya Nyoman Lempad. Di sini pengunjung dapat melihat produktivitas Lempad dalam berkarya, yang memberi pengaruh pada seniman Bali generasi selanjutnya, dan juga sebagai seniman yang kuat mempertahankan tradisi melukis gaya Bali klasik yang menunjukkan kerumitan dan kepekaan yang sangat tinggi terhadap penguasaan media tinta.

Di ruang I ditempatkan karya-karya kontemporer seniman Indonesia, di sini ditampilkan karya para seniman Indonesia terkenal seperti Abdul Aziz, Affandi, Srihadi Sudarsono dan lainnya. Memamerkan koleksi karya bukan karya perupa Bali menjadi andalan juga bagi Museum Neka, walaupun karya disini tidak menunjukkan jejak kesejarahan yang berhubungan dengan seni rupa Bali, tetapi merupakan tokoh dalam karya seni rupa modern Indonesia. Seperti telah disinggung di bab sebelumnya bahwa perkembangan seni rupa Bali seolah-olah terlepas dari perkembangan seni rupa modern Indonesia, membuat karya disini dapat menjadi bahan pembandingan yang baik bagi para pengunjung.



Gambar 4.2
Patung Sutedja Neka dan Affandi
Pintu masuk ke ruang koleksi pelukis modern Indonesia



Gambar 4.3
Display karya-karya Affandi

Untuk lebih menekankan bahwa Bali menjadi sumber inspirasi bagi para seniman dari luar negeri, maka di ruang J ditampilkan karya lukis para perupa asing yang datang ke Bali untuk mengabadikan keindahan alam dan budaya Bali dalam lukisannya. Bali sejak awal abad ke 19 telah menjadi tempat yang paling menarik bagi para seniman Eropa untuk melukis, sehingga tidak heran apabila banyak karya-karya mereka menampilkan keindahan Bali sesuai dengan gaya, teknik, tema, dan interpretasi masing-masing seniman. Adanya karya-karya para pelukis asing ini menandai bahwa Bali menjadi tempat penting dalam seni rupa dunia. Bagi para seniman muda, tentu hal ini memudahkan mereka untuk mempelajari beragam teknik dan gaya yang dibawa oleh para pelukis asing tersebut.

4.2.1 Display dan Pencahayaan

Seperti yang telah dijelaskan di atas, alur display karya didasarkan pada alur sejarah. Demikina juga dengan pembagian ruangan, terdapat ruang yang memang dikhususkan untuk maestro seniman Bali klasik, perintis seni lukis Bali modern, dan karya para seniman terkenal Indonesia, serta tempat khusus untuk memamerkan karya-karya terkini yang bersifat temporer.

Koleksi lukisan Neka yang berjumlah ratusan memerlukan display yang baik sehingga dapat dinikmati oleh pengunjung dengan nyaman, oleh karena itu pemakaian partisi tidak dipakai di setiap ruang pameran, hanya dipakai pada karya-karya yang berukuran kecil. Hal ini memberikan ruang pandang yang baik bagi para pengunjung, sedangkan karya-karya yang berukuran besar ditempatkan di dinding ruangan. Pada beberapa dinding yang sempit, ditempelkan karya yang kecil, dengan demikian ruang dapat dioptimalkan pemakaiannya.



Gambar 4.5
Pemanfaatan dinding untuk display dan penempatan karya

Tata cahaya yang dipakai memanfaatkan dua sumber, yaitu cahaya alami dan cahaya buatan. Cahaya alami dilakukan dengan memanfaatkan jendela-jendela yang banyak terdapat di ruangan. Sedangkan cahaya buatan dipergunakan di ruangan yang lebih dalam dengan menggunakan lampu TL yang diletakkan di langit-langit sehingga membuat pemcahayaan yang luas dan tidak menyebabkan panas pada lukisan, karena tidak secara langsung ditujukan ke lukisan.



Gambar 4.6
Pemanfaatan cahaya alami



Gambar 4.7
Pemanfaatan cahaya buatan

Kenyaman pengunjung untuk menikmati karya tampaknya menjadi hal sangat diperhatikan oleh pengelola museum, hal ini terlihat dari diletakkannya beberapa kursi atau sofa kayu dalam ruangan. Peletakkan sofa yang jaraknya cukup jauh dengan karya lukisan, membuat pengunjung dapat melihat karya yang ditempelkan didepannya dengan baik. suasana nyaman juga ditampilkan dengan display yang tidak terlalu padat antar karya serta ventilasi udara serta cahaya yang masuk melalui jendela memberi suasana yang tenang.

4.3 Agung Rai Museum of Art (ARMA)

Pendisplayan di ARMA lebih ditekankan pada karya koleksi Agung Rai yang terdiri dari berbagai jenis, yaitu lukisan Bali klasik seperti gaya batuan, wayang dan karya seniman asing yang pernah menetap di Bali serta karya para seniman kontemporer Indonesia. Karya klasik Bali masih didominasi oleh karya lukis para master, yang menggunakan teknik tradisional dalam melukisnya. Sedangkan karya seniman asing antara lain adalah Hofker, yang banyak menampilkan tema perempuan Bali dalam karya lukisnya. Seniman asing lainnya adalah Miguel Covarubias yang juga menjadikan tema kehidupan sehari-hari masyarakat Bali sebagai obyek lukisannya.

Pada bangunan lainnya ditampilkan pameran temporer yang biasanya menampilkan karya para seniman kontemporer Indonesia dengan karya yang beragam, mulai dari lukisan, instalasi hingga performance art. Dengan mewadahi tempat berpameran untuk para seniman kontemporer ini, ARMA lebih dikenal sebagai tempat berpameran karya masa kini, sehingga aspek kesejarahan bukanlah pertimbangan utama dalam mendisplay karya-karya yang ditampilkan.

4.3.1 Display dan Pencahayaan

Penempatan lukisan di Museum ARMA lebih banyak ditempatkan di dinding ruangan, bahkan hingga ke bagian dinding atas pada void yang berada tepat di tengah gedung. Hal ini tentu akan mempersulit pengamat atau pengunjung untuk melihat detail lukisan secara lebih seksama. Tetapi pada karya lainnya ditempatkan dengan ketinggian yang wajar sehingga dapat dilihat dengan jelas. Sedangkan pencahayaan memanfaatkan cahaya alami dan buatan. Pencahayaan alami terutama pada karya-karya yang didisplay di ruang tepi gedung, sehingga dapat memanfaatkan cahaya yang masuk secara optimal. Sedangkan pada karya-karya yang terdapat di ruangan tengah gedung menggunakan pencahayaan dari lampu TL yang diletakkan di langit-langit bagian atas lukisan yang diarahkan ke karya pada dinding

dihadapannya, sehingga dapat menerangin ke semua ruangan dan tidak merusak lukisan, karena jarak antara lampu ke lukisan cukup jauh. Sedangkan lampu yang langsung ditujukan ke lukisanpun diletakkan dengan menggunakan rel di bagian langit-langit sehingga dapat diatur posisi lampu dan jarak lampu terhadap karya.



Gambar 4.8
Display dan pencahayaan



Gambar 4.9
Display Pembagian Ruang



Gambar 4.10
Suasana dalam museum

Pembagian ruang yang membedakan karya yang terdapat didalamnya dilakukan dengan menggunakan kain yang digantung di tengah akses masuk ke ruangan satu tokoh. Seperti gambar di atas, untuk memasuki ruang yang menyimpan karya Walter Spies, maka ditempatkan kain yang menggantung di tengah ruang yang bertuliskan nama seniman yang dimaksud. Hal ini tentu memberi kesan ruang yang lebih luas dan tidak berkesan kaku, sehingga pengunjung tertarik untuk memasuki ruang tersebut. Untuk memberi kenyamanan dan kesempatan pengunjung lebih menikmati suasana di dalam museum, maka disediakan sofa kayu tempat pengunjung duduk sekaligus melihat dinding disekelilingnya untuk melihat karya yang dipamerkan.

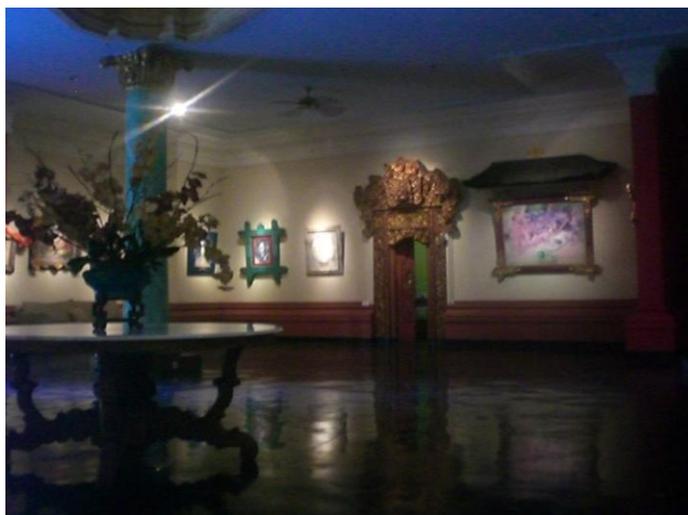
4.4 Museum Blanco

Berbeda dengan ketiga museum yang telah di bahas di atas, maka pada Museum Blanco, aspek kesejarahan tidak menjadi acuan dalam mendisplay karya yang dipamerkan. Sejarah hidup secara kronologis yang seharusnya dapat ditampilkan berdasarkan tahun pembuatan karya ternyata tidak dijadikan acuan dalam mendisplay. Dengan demikian pengunjung hanya diperlihatkan keragaman tema dan keunikan bingkai yang terdapat dalam lukisannya. Di sini, bingkai karya menjadi satu dengan karya itu sendiri, walaupun pada beberapa karya terlihat tidak terdapat hubungan antara obyek lukisan dengan dekorasi bingkai lukisan.

Pada museum Blanco, aspek kesejarahan dimunculkan melalui jejak-jejak ruang dimana Blanco berkarya, yaitu ruang studio lukisnya. Hal lainnya adalah tumpukan buku-buku dan foto-foto yang membahas mengenai Blanco serta foto-fotonya beserta para tokoh terkenal yang pernah mengunjunginya semasa ia hidup.

4.4.1 Display dan Pencahayaan

Pada Museum Blanco, semua karya didisplay pada dinding bangunan, sehingga tidak terdapat partisi yang memotong ruangan. Bangunan yang melingkar membuat tiap pengunjung dapat berjalan berputar, di lantai dasar pengunjung dapat memulai dari berjalan dari kedua sisinya, untuk kemudian menaiki tangga ke lantai 2 yang juga didisplay seperti pada lantai dasar. Sedangkan pencahayaan lebih menekankan pada pencahayaan buatan, dimana lampu diletakkan tepat di atas karya yang langsung ditujukan ke lukisan di bawahnya, sehingga tiap lukisan mempunyai pemcahayaannya masing-masing.



Gambar 4.11
Display dan Pencahayaan

4.5 Tema Kesejarahan Pada Museum di Ubud Bali

Berdasarkan perbandingan terhadap keempat museum yang dijadikan sample, maka aspek kesejarahan menjadi penting dalam pendisplayan di tiap museum, hanya saja tiap museum mengejawantahkannya dengan cara yang berbeda-beda. Hal ini berkaitan pula dengan koleksi yang dimiliki oleh museum yang bersangkutan, sehingga mereka memutuskan untuk membuat alur yang seperti apa.

Pada Museum Puri Lukisan, aspek kesejarahan menjadi acuan yang paling utama, hal ini disebabkan karena museum ini didirikan oleh penerus para tokoh penting pelukis di Ubud Bali. Selain itu, pemilik dari museum ini adalah raja Ubud yang mempunyai kepentingan untuk terus memelihara budaya leluhurnya. Sehingga melalui karya yang dipamerkan ini, masyarakat akan mengetahui mengenai perkembangan seni lukis di Ubud, dari masa awal hingga kini.

Berbeda dengan Museum Puri Lukisan, maka pada museum Neka dan Arma, pendirinya adalah orang-orang yang memang tertarik untuk mengoleksi lukisan, yaitu Sutedja Neka dan Agung Rai, sehingga muatan kesejarahan dan pendisplayan cenderung tidak dibebani untuk menghadirkan sisi kesejarahan sebagai hal yang utama. Akan tetapi budaya seni lukis di Ubud yang menjadi acuan seni lukis Bali menyebabkan mereka menjadikan karya-karya maestro seni lukis Bali sebagai tokoh utamanya. Hal ini menyebabkan karya para tokoh tersebut mendapat ruang khusus yang secara tidak langsung membuat alur kesejarahan dalam perkembangan seni lukis di Ubud.

Pendekatan berbeda justru ditampilkan di Museum Blanco, karena pemiliknya adalah anak dari Antonio Blanco, maka museum ini lebih menekankan pencapaian dan eksplorasi yang dilakukan oleh Blanco dalam melukis selama di Bali. Tidak terdapat lukisan pelukis Bali lainnya. Sisi kesejarahan hanya dilihat dari kronologis karya yang dibuat oleh Antonio Blanco tanpa mempunyai hubungan dengan perkembangan seni rupa di Ubud.

BAB V

SIMPULAN

Berdasarkan perbandingan terhadap keempat museum yang dijadikan sample, maka aspek kesejarahan menjadi penting dalam pendisplayan di tiap museum, hanya saja tiap museum mengejawantahkannya dengan cara yang berbeda-beda. Hal ini berkaitan pula dengan koleksi yang dimiliki oleh museum yang bersangkutan, sehingga mereka memutuskan untuk membuat alur yang seperti apa.

1. Pada Museum Puri Lukisan, aspek kesejarahan menjadi acuan yang paling utama, hal ini disebabkan karena museum ini didirikan oleh penerus para tokoh penting pelukis di Ubud Bali. Tema inilah yang mendasari pendisplayan karya dengan mengacu pada peran penting seniman dalam pengembangan seni rupa di Ubud.
2. Pada Museum Neka alur kesejarahan tidak terlalu menjadi acuan, karena dilatarbelakangi oleh pengkoleksian yang beragam, sehingga system display dibuat berdasarkan penokohan. Hal yang sama dilakukan di Museum Arma dimana display yang dibuat lebih didasarkan pada koleksi karya yang penting bagi museum itu sendiri, yang berhubungan dengan pertimbangan komersil.
3. Pendekatan berbeda justru ditampilkan di Museum Blanco, karena pemiliknya adalah anak dari Antonio Blanco, maka museum ini lebih menekankan pencapaian dan eksplorasi yang dilakukan oleh Blanco dalam melukis selama di Bali.
4. Peran penting Ubud dalam mengembangkan seni lukis di Bali menjadikan Ubud sebagai pusat seni lukis Bali, hal ini tentu mendorong berdirinya banyak museum dan galeri di kota ini. Dibangunnya museum dan galeri semakin memperkuat kesan Ubud sebagai kota seni, sekaligus tempat berkumpulnya para seniman dari Indonesia maupun mancanegara. Melalui museum yang mempunyai kenekaan inilah para pengunjung dapat memperoleh wawasan yang luas mengenai seni rupa, tidak hanya di Ubud, tetapi juga seni rupa yang lebih luas lagi.
5. Cuaca di daerah Ubud yang memiliki kelembaban tinggi merupakan salah faktor yang harus diperhatikan dalam membuat sebuah ruang pameran atau museum. Bukaan besar yang menggunakan jendela yang secara langsung memasukan cahaya dan udara bagi museum di Ubud, tidak sepenuhnya baik

bagi karya seni lukis yang menggunakan kanvas dan kertas, karena akan menyebabkan pelapukan dan perubahan warna pada karya. Kasus itu dapat dilihat pada koleksi lukisan di Puri Lukisan yang beberapa diantaranya mulai mengalami perubahan warna. Untuk menghindari hal itu, maka diperlukan adanya pengkondisian udara dan cahaya alami yang masuk.

6. Alur pengunjung pada museum bergantung pada suatu tema yang ingin diperlihatkan, sehingga memudahkan pengunjung untuk memahami dan mengapresiasi karya yang dipamerkan.

DAFTAR PUSTAKA

Mann, Richard, 2006, Treasure of Bali, Gateway Books International

Sukawati, Tjokorda Oka, Ir., M.Si., 2006, Kembang Rampai Desa Ubud, Pustaka Nayottama, Denpasar Bali.

Katalog Puri Lukisan

[www. antonioblanco.com](http://www.antonio blanco.com)

[www. galerineka.com](http://www.galerineka.com)

[www. armamuseum.com](http://www.armamuseum.com)

www.purilukisan.com

www.wikipediaindonesia.com