



**PENINGKATAN KOMPETENSI
MANAJEMEN SENI
TINGKAT DASAR**

**MODUL:
MANAJEMEN
SENI RUPA**



**Direktorat
Kebudayaan**

Oleh:

MIKKE SUSANTO

**PUSAT PENGEMBANGAN SDM KEBUDAYAAN
BADAN PENGEMBANGAN SDM PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN-PMP
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

2015



**PENINGKATAN KOMPETENSI
MANAJEMEN SENI
TINGKAT DASAR**

**MODUL:
MANAJEMEN
SENI RUPA**

Oleh:
MIKKE SUSANTO

**PUSAT PENGEMBANGAN SDM KEBUDAYAAN
BADAN PENGEMBANGAN SDM PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN-PMP
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

2014

Modul :

Peningkatan Kompetensi
Manajemen Seni
Tingkat Dasar

Editor :

Eddy Fauzi Effendy

Cetakan Kedua Tahun 2015

Diterbitkan oleh :

Pusat Pengembangan SDM Kebudayaan
Badan PSDMPK-PMP
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

ISBN 978-602-14477-6-5

KATA PENGANTAR

Ungkapan puji syukur kita panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga kami selaku penyelenggara Peningkatan Kompetensi Manajemen Seni dapat menyelesaikan modul dengan baik dan sesuai dengan rencana yang dijadwalkan.

Sesuai dengan amanat Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 52 Tahun 2014 tanggal 23 Juni 2014 bahwa untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang kebudayaan perlu dilakukan upaya pengembangan sumber daya manusia kebudayaan. Dengan demikian kegiatan peningkatan kompetensi ini merupakan pendidikan dan pelatihan tingkat dasar yang dilakukan oleh Pusat Pengembangan SDM Kebudayaan terhadap Pengelola Bidang Kesenian sehingga peserta memahami kaidah-kaidah persiapan, pelaksanaan dan evaluasi untuk penyelenggaraan kesenian agar dapat mengembangkan kreativitas dalam mengelola setiap aktivitas kesenian.

Oleh sebab itu, modul ini merupakan acuan dalam proses belajar mengajar pada kegiatan Peningkatan Kompetensi Manajemen Seni yang disusun oleh ahli yang berpengalaman di bidangnya masing-masing, dan diharapkan dengan modul ini tujuan pembelajaran baik aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan di bidang kesenian akan terpenuhi sesuai dengan ruang lingkup Manajemen Seni.

Kami menyadari bahwa modul ini masih ada kekurangan dan kelemahannya, baik pada isi, bahasa, maupun penyajian. Semoga modul ini bermanfaat khususnya bagi peserta Peningkatan Kompetensi Manajemen Seni Tingkat Dasar, sehingga peserta dapat mengimplementasikan materi ajar yang telah diperoleh di tempat bekerja masing-masing.

Jakarta, April 2015

Kapusbang SDM Kebudayaan



Shabri Aliaman

NIP. 195705051984031019

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I. PENGGUNAAN MODUL	1
A. Deskripsi	1
B. Prasyarat.....	2
C. Petunjuk Penggunaan Modul	2
D. Tujuan akhir	3
E. Kompetensi	4
F. Cek kemampuan.....	4
BAB II. MATERI	7
KEGIATAN 1	7
A. Dasar Dan Pengertian Seni Rupa	7
1. Dasar Seni Rupa	7
2. Pengertian Seni Rupa	8
B. Elemen dan Fungsi Karya Seni Rupa.....	15
1. Elemen Seni Rupa	15
2. Struktur Seni Rupa	18
3. Seni dan Keindahan.....	18
4. Seni Untuk Seni atau Seni Untuk Pasar	21
Rangkuman	23
Latihan	25

KEGIATAN 2	26
C. Art Worlds	26
1. Ruang Lingkup Art Worlds.....	26
2. Berbagai Komponen Art Worlds	28
D. Seniman & Karyanya	28
1. Seniman.....	28
2. Masyarakat Penyangga Seni	31
3. Lembaga Sosiokultural.....	31
4. Mediator Seni	33
5. Manajemen Pameran.....	34
Rangkuman	38
Latihan	42
BAB III. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR	45
1. Media Pelatihan.....	45
2. Sumber Belajar.....	46
REFLEKSI.....	48
DAFTARPUSTAKA.....	49
GLOSARIUM.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Rastika, Bima, 100x65cm, Lukisan Kaca Cirebon, 2013.....	10
Gambar 2	Ina Kurniyati, Mobil Pengantin, 100x65cm, enamel on glass, 2013	11
Gambar 3	Gatot Indrajati, Alternative, Acrylic on canvas, 160 x 140 cm, 2007	12
Gambar 4	Heri Dono, War, instalasi, 2008.	13
Gambar 5	Farhansiki, mural di Sungai Code	16
Gambar 6	Mural di Eropa	17
Gambar 7	Karya Entang Wiharso, Galeri ISI Yogyakarta, 2012.....	28

Blank lined writing area consisting of a solid top line, a solid bottom line, and multiple dashed lines in between.

BAB I

PENGUNAAN MODUL

A. DESKRIPSI

Modul dengan judul *Manajemen Seni Rupa* dalam program Peningkatan Kompetensi Manajemen Seni, difasilitasi oleh Pusat Pengembangan SDM Kebudayaan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan. Tujuan penyusunan modul ini adalah agar pengelola seni rupa, pelaku seni dan organisasi seni memiliki kemampuan berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan di bidang Manajemen Seni Rupa yang diselenggarakan oleh lembaga dimana pengelola seni bertugas.

Modul ini menjelaskan tentang *Manajemen Seni Rupa* yang meliputi pembahasan apa itu Manajemen Seni Rupa, Ruang Lingkup, Art Worlds, Seniman dan Karyanya, yang dilengkapi dengan rangkuman, latihan, serta refleksi yang akan menggambarkan hasil pelatihan peningkatan Kompetensi Manajemen Seni. Hasil refleksi dapat memberikan gambaran terhadap para pembaca dalam mempelajari sekaligus menyelenggarakan kegiatan seni rupa, terutama pameran rupa.

Modul ini juga dilengkapi glosarium agar pembaca mudah memahami istilah-istilah asing atau istilah teknis yang terdapat dalam materi *Manajemen Seni Rupa*. Di bagian akhir modul dilengkapi soal-soal latihan yang terkait dengan kegiatan pemahaman konsep

Manajemen Seni Rupa. Untuk melengkapi keterpakaian, modul ini dilengkapi dengan paparan berupa *powerpoint* dan media *audio visual* yang dapat membantu pengelola memahami isi modul.

B. PRASYARAT

Peserta diklat adalah pengelola seni di lembaga seni yang telah menguasai pengelolaan kegiatan seni di lembaganya masing-masing. Peserta diminta membawa dokumen sumber belajar berupa, *proposal*, *kliping*, *portofolio*, dan lain-lain yang dapat mendukung latihan dan penugasan di dalam pelatihan.

Peserta diklat harus berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, mengerjakan latihan-latihan serta tugas terstruktur yang harus diselesaikan sesuai dengan waktu yang diberikan. Keaktifan peserta akan menjadi tolok ukur keberhasilan dalam memahami materi manajemen seni, sehingga pengelola dapat mengimplementasikannya sesuai dengan karakteristik lembaga seni yang dikelola di daerahnya masing-masing. Kegiatan diskusi dalam bentuk simulasi-simulasi dilakukan oleh peserta diklat, dengan model mengimplentasikan materi manajemen seni yang disesuaikan dengan kebutuhan lembaga seni yang dikelola.

C. PETUNJUK PENGGUNAAN MODUL

- 1. Penjelasan Bagi Peserta Diklat** Modul ini digunakan peserta sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan diklat Peningkatan Kompetensi Manajemen Seni. Modul ini dapat dijadikan tolok ukur dalam menilai kompetensi peserta diklat setelah mengikuti diklat, tugas, latihan, yang terdapat dalam modul.

Untuk kegiatan belajar peserta dan instruktur dapat menggunakan media visual atau audio visual, baik berupa VCD/DVD maupun media lainnya tentang materi dan ilustrasi Manajemen Seni Rupa. Namun demikian peserta diklat dapat memilih, merancang dan membuat media sendiri sesuai dengan materi bidang manajemen seni untuk melengkapi dan mengembangkan penyelenggaraan kegiatan Seni Rupa.

- 2. Peran Instruktur** Pada kegiatan diklat ini modul digunakan instruktur sebagai bekal materi kegiatan pembelajaran. Untuk materi yang sangat spesifik dan sulit dipahami peserta pelatihan, instruktur dapat memberikan penjelasan lebih lanjut dengan menggunakan ilustrasi dan media sampai pada implementasi materi dalam bentuk praktik.

Instruktur memberikan stimulus terhadap materi manajemen seni yang harus dikuasai peserta diklat, yaitu untuk mengetahui kemampuan dasar dalam pemahaman materi tentang konsep *Manajemen Seni Rupa* pada manajemen seni. Materi diklat yang disampaikan disesuaikan dengan karakteristik peserta diklat, sehingga materi tidak terbatas pada apa yang terdapat dalam modul, tetapi juga didukung dengan referensi kelokalan yang dimiliki peserta diklat.

D. TUJUAN AKHIR

Tujuan materi *Manajemen Seni Rupa* pada pelatihan peningkatan manajemen seni adalah, peserta mampu merencanakan, melaksanakan, dan memahami pengendalian dan pengawasan Pameran. Implementasi

Manajemen Seni Rupa memiliki peran dan fungsi pada individu pimpinan organisasi dan pada Pengelola, Pelaku, Lembaga, dan lembaga Organisasi seni. Indikator pelatihan di dalam meningkatkan kompetensi manajemen seni disajikan melalui materi pelatihan, berupa pengetahuan dan pemahaman tentang ruang lingkup, pengertian dan implementasi *Manajemen Seni Rupa* di dalam kegiatan pengelolaan Seni, serta meningkatkan keterampilan mengelola kegiatan seni rupa melalui diskusi, simulasi, sehingga menjadi bekal bagi pengelola seni di dalam pelayanan publik agar bekerja lebih profesional di bidangnya.

E. KOMPETENSI

Kompetensi yang diharapkan setelah mengikuti diklat dengan menggunakan modul ini adalah;

- 1) Peserta Diklat memiliki pengetahuan tentang ruang lingkup *Manajemen Seni Rupa*.
- 2) Peserta Diklat memiliki pemahaman tentang pengertian dan prinsip Manajemen Seni Rupa melalui simulasi.
- 3) Peserta Diklat dapat meningkatkan pengelolaan kegiatan Seni Rupa sebagai cara berdialog antarbudaya lokal dan budaya global.
- 4) Peserta Diklat dapat menyusun strategi pada kegiatan yang menggunakan manajemen seni rupa, dengan mengedepankan multikultural sebagai pelayanan masyarakat Indonesia yang plural.

F. CEK KEMAMPUAN

Kemampuan peserta diklat dapat diukur melalui penyelesaian tugas, latihan dan refleksi dengan baik. Penilaian proses atau penilaian kinerja pada saat diklat digunakan sebagai alat ukur untuk menilai aktivitas

peserta diklat, sedangkan penilaian produk atau hasil dapat dilihat dari hasil uji kompetensi.

Sebagai tolok ukur kemampuan peserta, yaitu sekiranya peserta dapat memahami dan dapat menyerap isi modul yang meliputi;

- 1) Kompetensi *Manajemen Seni Rupa* yang diterapkan sesuai kedudukan peserta dalam peran dan fungsinya di Lembaga Kesenian dimana Anda bertugas.
- 2) Kompetensi *Manajemen Seni Rupa* sebagai landasan di dalam pemecahan masalah dengan pendekatan manajemen yang baik, serta menganalisis kegiatan seni rupa dengan faktor-faktor yang terkait seperti apresiasi seni masyarakat, edukasi seni, ekonomi, pasar dan perkembangan kebudayaan.
- 3) Dengan Kompetensi *Manajemen Seni Rupa* peserta dapat memecahkan masalah dalam pengelolaan kegiatan seni rupa melalui prinsip dan teori *Manajemen Seni Rupa*.
- 4) Keterampilan mengimplikasikan *Manajemen Seni Rupa* dalam perannya sebagai pengelola, pelaku, lembaga, dan perannya di dalam organisasi seni.
- 5) Kompetensi pemahaman tentang tipe, karakter, tempo, dan struktur kegiatan seni rupa yang dipersiapkan, apakah dalam bentuk pameran atau Festival/Pesta seni rupa.

Lined writing area with 20 horizontal blue lines.



BAB II

MANAJEMEN SENI RUPA

KEGIATAN I

A. DASAR & PENGERTIAN SENI RUPA

1. Dasar Seni Rupa

Kesan pertama yang paling mengakar ketika bicara masalah seni adalah mengungkap apa sesungguhnya pengertian seni. Pengertian seni sejalan dengan luasnya cakrawala yang ada di dalamnya. Begitu mendalamnya perkembangan seni yang dimengerti oleh sebagian kecil orang yang ada di dalamnya terkadang atau sering membuat sebagian orang lainnya semakin tidak mengerti.

Selepas bangun tidur di kamar kita (kembali) melihat gambar atau lukisan di dinding. Juga kursi dan meja yang didesain secara menarik tampak di depan mata. Belum lagi jam dinding yang dikemas secara populer namun juga menyimpan daya tarik tersendiri. Belum lagi televisi dan komputer yang di dalamnya menyimpan aura seni rupa yang kini semakin menunjukkan kecanggihan dan keluesan serta keluasan khasanah. Keluar kamar kita menemukan berbagai benda lainnya. Keluar rumah kita menemui pagar rumah, iklan-iklan di jalanan serta

ribuan gambar yang tersaji tanpa kita sadari. Itulah seni atau seni rupa yang tak perlu diminta setiap detik kita nikmati.

Selama ini telah banyak batasan tentang seni ditulis para ahli, yakni dari berbagai pengalaman para ahli kita bisa mencari sisi yang mungkin bisa mengartikulasi apa itu seni atau seni rupa. Karena itulah di sini akan dijabarkan sejumlah pengertian seni dan berbagai perkembangan seni rupa yang telah ada selama ini.

2. Pengertian Seni Rupa

Seni Rupa sebagai salah satu cabang seni memiliki pengertian, antara lain:

- 1) Segala sesuatu yang dilakukan oleh orang bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan adalah apa saja yang dilakukan semata-mata karena kehendak akan kemewahan, kenikmatan ataupun karena dorongan kebutuhan spiritual (*Everyman Encyclopedia*);
- 2) Segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia (*Ki Hajar Dewantara, 1962*).
- 3) Kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realitet (kenyataan) dalam suatu karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam alam rohani penerimanya (*Akhdiyat Karta Miharja, 1961*): X/ 1-2, Januari-Pebruari).
- 4) Seni adalah alat buatan manusia untuk menimbulkan efek-efek psikologis atas manusia lain yang melihatnya (*Thomas Munro, 1963*).

- 5) Seni adalah *jiwo kethok* (S. Sudjojono);
- 6) Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya; pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan pokok, melainkan merupakan usaha melengkapinya dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya memenuhi kebutuhan yang sifatnya spiritual (Soedarso Sp.),
- 7) Seni adalah sebagai *transmission of feeling* (Leo Tolstoy, 1960).
- 8) Seni adalah imitasi atau realitas tiruan dari alam/ ilahi, (Aristoteles);
- 9) Seni lahir dilatarbelakangi adanya dorongan bermain-main (*play impuls*) yang ada dalam diri seniman (dikembangkan dari teori permainan oleh Fredrich Schiller dan Herbert Spencer).
- 10) Penjelmaan rasa indah yang terkandung dalam jiwa manusia, dilahirkan dengan perantaraan alat-alat ke dalam bentuk yang dapat ditangkap oleh indera pendengar (seni suara), penglihatan (seni rupa) atau dilahirkan dengan perantaraan gerak (senitari) (*Ensiklopedi Indonesia*, Ichtiar Baru van Hoeve, 1992);
- 11) Sebuah strategi pengembangan, seperti seni pertahanan, seni manajemen, seni berjualan, seni membaca, seni memahami dan lain-lain.

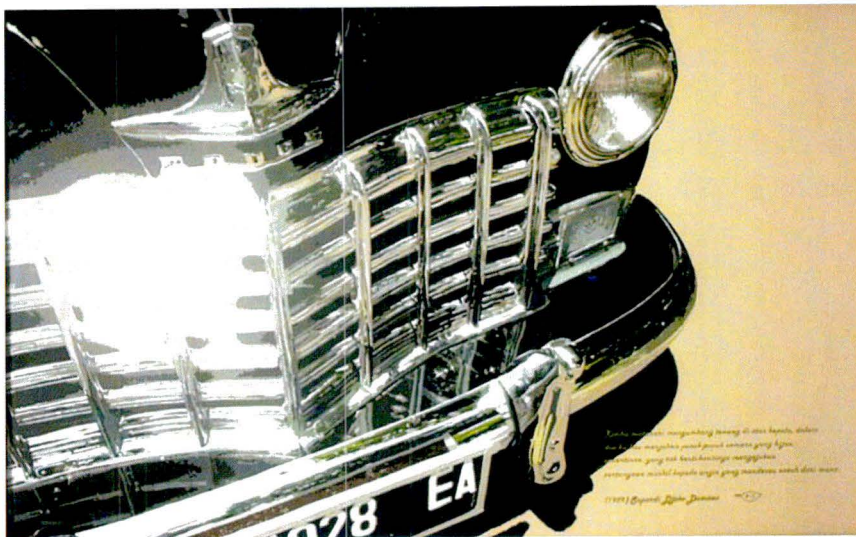
Dalam konteks waktu muncul wacana yang dipopulerkan oleh kritikus Sanento Yuliman mengenai seni rupa atas atau *high art*. Istilah ini untuk menyebut seni yang dihasilkan untuk keperluan kemewahan, produk-produk eksklusif, seni yang berhubungan dengan teknologi maju, industri impor yang berkaitan dengan pertumbuhan lapisan atas

dan menengah masyarakat di kota besar. Terutama dalam tulisan “Dua Seni Rupa”, yang oleh kaum terpelajar dinamakan pula “seni lukis, seni patung modern masuk ke golongan ini, begitu pula dengan yang disebut “desain”; desain interior, produk, grafis dan lain-lain.

Lawannya adalah seni rupa bawah atau *low art*, merupakan seni rupa yang distribusi, produksi dan konsumsinya berlangsung dilapisan sosial bawah dan menengah di kota besar, terutama di kota kecil dan di desa. Jelasnya seni rupa ini berhubungan dengan ekonomi lemah dan taraf hidup yang rendah, dipraktikkan oleh golongan kurang mampu, kurang terpelajar, berhubungan dengan teknologi yang sederhana, kadang dibuat sendiri atau buatan lokal. Sebagai contoh misalnya lukisan kaca, lukisan jalanan, lukisan becak, lukisan dan patung Bali yang banyak dijajakan di jalanan. Sering kali *seni rupa bawah* dihubungkan dengan tradisi, meskipun cara dan sifat hubungan itu bermacam-macam.



Gbr. 1 Rastika, *Bima*, 100x65cm, Lukisan Kaca Cirebon, 2013
(Sumber: Mikke Susanto)



Gbr. 2 Ina Kurniyati, *Mobil Pengantin*, 100x65cm, enamel on glass, 2013. (Sumber: Mikke Susanto)

Selain itu, ada yang penting untuk diketahui, yakni munculnya seni rupa kontemporer. Seni rupa kontemporer secara umum diartikan seni rupa yang berkembang masa kini, karena kata “kontemporer” itu sendiri berarti masa yang sezaman dengan penulis atau pengamat atau saat ini. Istilah ini tidak merujuk pada satu karakter, identitas atau gaya visual tertentu. Karena istilah ini menunjuk pada sudut waktu, sehingga yang terlihat adalah tren yang terjadi dan banyak mewarnai pada suatu masa atau zaman. Jika dikaji lebih luas pada latar belakang yang muncul dalam seni rupa kontemporer memang sangat beragam, karenanya belum ada kesepakatan yang baku untuk memberi tanda pada seni rupa kontemporer.

Beberapa pengamat seni beranggapan, seni rupa kontemporer merupakan penolakan terhadap seni rupa modern. Di Barat, seni

rupa kontemporer berkembang sejak tahun 1970, bersamaan dengan terjadinya krisis modernism serta bergulirnya wacana pascamodernisme. Apabila seni rupa modern sebagai pengagungan seni rupa Barat, mengidentikkan prinsip estetika seni rupa dengan menggunakan bendera universalisme, seni rupa kontemporer (secara khusus dalam hal ini pascamodernism) mengakui adanya pluralisme. Seni rupa kontemporer berorientasi bebas, tidak menghiraukan batasan-batasan kaku seni rupa yang oleh sementara pihak dianggap baku.

Ada yang menganggap seni rupa kontemporer dari sudut teknis, seperti munculnya seni instalasi (yang bersifat instalatif, multimedia, *site specific installation*), menguatnya seni lokal (*indegenous art*), sebagai



Gbr. 3 Gatot Indrajati, *Alternative*, Acrylic on canvas, 160 x 140 cm, 2007. (Sumber: Mikke Susanto)

jawaban atas masalah-masalah yang muncul dalam praktik dan perilaku artistik yang menyimpang dari konvensi sebelumnya (Modernisme), ada pula yang menganggap menguatnya pengaruh ideologi *postmodern* (pascamodern) dan *post-colonialism* dewasa ini, sampai hanya dianggap sebagai pergantian istilah semata dari kata “modern” pada praktik artistik yang sama.



Gbr. 4. Heri Dono, *War*, instalasi, 2008
(Sumber: Mikke Susanto)

“Gerakan” seni rupa kontemporer di Barat memiliki ciri-ciri mirip “gerakan” postmodernisme, seperti penentangan, penghancuran, maupun revisi terhadap modernisme. Seni rupa postmodern dapat dikatakan sama atau sebagian dari seni rupa kontemporer, yaitu adanya tren-tren baru yang mencuat mulai dari awal tahun-tahun 1970an hingga kini di Barat, seperti isu-isu tentang budaya plural (seni tradisi, atau seni lokal/ kedaerahan/*indigenous*), diskriminasi gender, dan rasialisme.

Pemikiran seni rupa kontemporer agaknya bukan hanya berkaitan dengan persoalan estetika karya, namun juga pengaruh dan isu politik budaya. Seperti kata Hans Belting yang membedakan istilah “seni rupa dunia (*world art*)” dan “seni rupa global (*global art*)”. Baginya seni rupa dunia mencerminkan pemahaman Modernisme yang hegemonik dan memperlihatkan sikap-sikap colonial. Sementara itu seni rupa global adalah seni rupa kontemporer yang meluas ke seluruh dunia dalam perkembangan sekarang. Globalisme bagi Hans Belting, justru merupakan *anti-thesis universalisme*.

Dari berbagai perkembangan ada pula pengertian seni yang kasusnya ditengarai oleh masalah-masalah lokal. Contohnya adalah yang dikembangkan oleh salah satu perupa Indonesia, yakni seni rupa penyadaran. Istilah ini dipopulerkan oleh Moelyono, seniman yang tinggal di pinggir kota Tulungagung, Jawa Timur. Mendapat istilah “penyadaran” ketika ia telah terlibat intensif bersama para petani dan nelayan miskin di teluk Brumbun dan Nggerangan, Tulungagung. Istilah “penyadaran” ia dasarkan pada pengertian belajar memahami kontradiksi sosial, politik, ekonomi, serta mengambil tindakan untuk melawan unsur-unsur yang menindas dari realitas tersebut. Seni Rupa Penyadaran

dilakukan dengan metode dialog dimana rakyat didudukkan sebagai subjek untuk membuka kemungkinan komunikasi dan bersikap kritis. Sedangkan dasar dari gerakan ini adalah implementasi. Suatu pergulatan keberpihakan, keterlibatan yang memerlukan kesabaran, keuletan, posisi yang sejajar, demokratis dan ujian konsistensi sikap.

B. Elemen dan Fungsi Karya Seni Rupa

1. Elemen Seni Rupa

Mencermati pengertian karya seni, ada beberapa pandangan menyatakan bahwa karya seni bersifat fisik dan non-fisik. Bahkan Croce dan Collingwood berpendapat bahwa karya seni lebih bersifat kerohanian daripada bendawi. Seperti juga George Santayana, seorang filsuf dan sastrawan Amerika kelahiran Madrid, melihat keindahan sebagai “*pleasure objectivied*”(rasa senang terobjektivasi), maka keindahan sebagai universal (yang ditampilkan lewat karya seni) terobjektivasi atau mendapatkan perwujudan pada karya seni.

Pandangan lain ada yang mengungkapkan bahwa imajinasi memegang peranan penting dalam melihat upaya ini, misalnya teori Fenomenalisme yang menganggap karya seni sebagai “objek estetik”, atau Benedetto Croce menganggap bahwa karya seni terletak pada bentuk imajinasi yang ada, seni merupakan konvensi unik dari imajinasi, dan imajinasi adalah kekayaan yang diperoleh dari teknik, materi dan keterampilan atau pengalaman. (Will Durant, 1961: 473). Sehingga dapat diasumsikan bahwa karya seni tidaklah bersifat fisik, yang kita cerap dari karya seni itu misalnya sebuah lukisan pemandangan yang

digantung di dinding hanyalah fenomena atau gejala lukisan, bukan lukisan itu sendiri. Karya seni rupa merupakan hasil perwujudan dari kesatuan kreatif dari pola pikir dan kerja fisik.

Ciri-ciri Karya Seni & unsur-unsurnya terdiri atas Bentuk dua dan tiga dimensi), Manfaat Fungsi Fisik, sosial, personal, ekonomis, dan sebagainya. Medium (bahan, alat & teknik), Desain sebagai struktur visual (garis, warna, bangun, tekstur, dan sebagainya), Pokok Isi (benda, peristiwa, proses, pengalaman), dan Gaya (ekspresionistik, formalis, fantastik dan sebagainya).



Gbr. 5. Farhansiki, mural di Sungai Code
(Sumber; Mikke Susanto)



Gbr. 6. Mural di Eropa
(Sumber: Mikke Susanto)

2. Struktur Seni Rupa

Struktur seni rupa dalam konteks ini merupakan kesatuan bentuk dan isi. Seni rupa dalam konteks ini pula harus dimaknai sebagai sebuah istilah yang merujuk pada sifat kebendaan, bukan sekadar perkara konsep dan ide. Maka struktur seni rupa yang paling inti terdiri atas; 1) Isi /Ide (makna atau pesan yang terkandung dalam wujud yang dilukiskan), 2) Unsur-unsur visual & organisasinya (elemen-elemen disusun untuk mewadahi/ mewujudkan ide), 3) Medium & Teknik (bahan dan alat yang menjadi perantara sehingga unsur-unsur visual dapat disusun).

Setelah mengerti karya seni dan strukturnya, kita perlu mengetahui detail yang ada dalam sebuah karya seni. Salah satu di antaranya adalah persoalan isi/ide. Seorang ahli seni B.S. Myers mengaitkan pokok isi atau ide dengan persoalan sasaran penghayatan; 1) *physical appeal* (daya tarik fisik), 2) *emotional quality* (kualitas emosi), 3) *the narrative factor* (unsur cerita), 4) *religious experience* (pengalaman religius), 5) *symbolic experience* (pengalaman simbolik), dan 6) *reality* (realitas). Apabila mengacu pandangan Feldman (1967: 1-134) berbagai fungsi yang diemban seni lukis berkaitan dengan; 1) Fungsi Personal (ekspresi psikologis, cinta, seks, perkawinan, kematian dan morbiditas, hubungan spiritual, dan ekspresi estetis), 2) Fungsi Sosial (ekspresi politis dan ideologis, deskripsi sosial, sindiran, dan informasi grafis), dan 3) Fungsi Fisik (arsitektur, kerajinan, dan industri).

3. Seni dan Keindahan

Dalam perkembangan seni rupa modern, faktor keindahan menjadi persoalan utama. Salah satu pengertian seni yang telah diutarakan pada materi sebelumnya menyatakan bahwa “seni adalah segala macam

keindahan ciptaan manusia”. Seni dan keindahan (serta dibuat oleh manusia) menjadi pokok persoalan sejak zaman Yunani kuno. Terbukti bahwa seni diidentikkan dengan pengertian sebagai “tiruan alam” atau mimesis.

Baumgarten seorang filsuf Jerman menyandingkan keindahan dengan salah satu wujud kesempurnaan di dunia ini. Baginya kesempurnaan terkait dengan 3 hal: (1) Kebenaran, ialah kesempurnaan yang bisa ditangkap dengan rasio; (2) Kebaikan, kesempurnaan yang ditangkap dengan moral; dan (3) Keindahan, adalah kesempurnaan yang ditangkap dengan indera manusia. Ini menambahkan alasan bahwa hal yang terkadang terlihat jorok dimata orang biasa, bagi seniman bisa terkesan indah. Seni sering tersatukan dengan sebuah hal yang penting, yakni ‘rasa’ yang sering kali dilukiskan sangat subjektif.

Berbagai asas tentang keindahan (*aesthetic form*) juga dibahas oleh Witt H. Parker dalam *The Analisis of Art* yang memeras ciri-ciri umum dari *aesthetic form* menjadi enam asas, antara lain:

1. *The principle of organic unity* (Asas kesatuan organis)

Asas ini berarti setiap unsur dalam sesuatu karya seni adalah perlu bagi nilai karya itu. Nilai suatu karya sebagai keseluruhan tergantung pada hubungan timbal balik dari unsur-unsurnya, yakni setiap unsur memerlukan, menanggapi, dan menuntut setiap unsur lainnya. Pada masa yang lampau asas ini disebut kesatuan dalam keanekaan (*unity in variety*).

2. *The principle of theme* (Asas Tema)

Dalam setiap karya seni terdapat satu (atau beberapa) ide induk atau peranan yang unggul berupa apa saja (bentuk, warna, pola, irama, tokoh atau makna) yang menjadi titik pemusatan dari nilai

keseluruhan karya itu. Ini menjadi kunci bagi penghargaan dan pemahaman orang terhadap karya seni itu.

3. *The principle of thematic variation* (Asas variasi menurut tema)

Tema dari sesuatu karya seni harus disempurnakan dan diperbagus dengan terus menerus mengumandangkannya. Agar tidak menimbulkan kebosanan, pengungkapan tema yang harus tetap sama itu perlu dilakukan dalam berbagai variasi.

4. *The principle of balance* (Asas keseimbangan)

Keseimbangan adalah kesamaan dari unsur-unsur yang berlawanan atau bertentangan. Dalam karya seni, walau unsur-unsurnya tampak bertentangan, tetapi sesungguhnya saling memerlukan karena bersama-sama mereka menciptakan suatu kebulatan. Unsur-unsur yang saling berlawanan itu tidak perlu hal yang sama, karena ini lalu menjadi kesetangkupan melainkan yang utama ialah kesamaan dalam nilai. Dengan kesamaan dari nilai-nilai yang saling bertentangan terdapatlah keseimbangan secara estetis.

5. *The principle of evolution* (Asas perkembangan)

Dengan asas ini dimaksudkan oleh Parker kesatuan dari proses yang bagian-bagian awalnya menentukan bagian-bagian selanjutnya dan bersama-sama menciptakan suatu makna yang menyeluruh. Jadi, misalnya dalam sebuah cerita hendaknya terdapat suatu hubungan sebab dan akibat atau rantai tali temali yang perlu, yang ciri pokoknya berupa pertumbuhan atau perhimpunan dari makna keseluruhan.

6. *The principle of hierarchy* (Asas tata jenjang)

Kalau asas-asas variasi menurut tema, keseimbangan dan perkembangan mendukung asas utama kesatuan organis, maka asas

yang terakhir ini merupakan penyusunan khusus dari unsur-unsur dalam asas-asas termaksud. Dalam karya seni yang rumit, kadang-kadang terdapat satu unsur yang memegang kedudukan memimpin yang penting. Unsur ini mendukung secara tegas tema yang bersangkutan dan mempunyai kepentingan yang jauh lebih besar ketimbang unsur-unsur lainnya.

Demikian enam asas menurut Parker yang intinya persoalan keindahan tidaklah kaku untuk dipersepsikan. Dengan semakin mudahnya orang mempersepsikan keindahan itu sendiri, akan semakin terbuka lebar arena kreativitas serta memungkinkan terjadinya perubahan-perubahan dalam bahasa. Mengapa Madonna atau Syuga menjadi demikian disenangi, digandrungi, dipuja seperti layaknya Tuhan sampai ke pelosok desa? Karena mereka-para penggandrung-merasakan keindahan, karena ia menjanjikan kesenangan, kebebasan, kegairahan, pelepasan hawa nafsu, dan terutama hasrat subversi, parodi dan revolusi yang bersifat segera dan tampak di depan mata. Sementara pesan-pesan moral dan spiritual tidak mendapat tempat dalam media disebabkan ia hanya menjanjikan kesenangan-kesenangan yang tak nampak.

4. Seni untuk Seni atau untuk Pasar

Jika melihat fungsi seni yang telah dibahas di atas, terdapat hal yang khusus akan dikaji lebih dalam. Hal tersebut adalah hubungan antara karya seni dan tujuannya. Dalam konteks umum, masyarakat sering menanyakan “untuk apa seni diciptakan?”. Dalam pembicaraan yang lain-sekalipun nyaris memiliki maksud sepadan-ada pendapat (Achsan Permas, dkk., 97) yang menyatakan bahwa tujuan berkarya seni terbagi menjadi dua arah: *art for art* (seni untuk seni) dan *art for mart*

(seni untuk pasar). Keduanya memiliki sasaran proyek yang berbeda. Pengertian “seni untuk seni” lebih beraroma “sains”, eksperimentasi maupun bertujuan untuk mengelola seni dalam konteks sejarah seni rupa.

Seni untuk seni lebih berkembang dalam dunia akademis yang terkait dengan upaya untuk merangsang perkembangan seni rupa itu sendiri. Terkait dengan konteks seni rupa, pembicaraan tentang kasus pasar ini tidak saja terfokus bagaimana *menjual seni (selling the art)*, namun juga bagaimana *seni menjual (the art of selling)* itu sendiri. Dalam ruang pameran pilihan melakukan transaksi atau jual beli karya seni bukanlah pilihan yang utama, karena di sana tersimpan pula khasanah dan momentum yang juga cukup kuat, yaitu konsep dan pewacanaan pameran yang tidak berhubungan dengan masalah kapital dan nilai nominal. Sehingga dapat dipikirkan bahwa bagian penting dari pemasaran bukanlah penjualan karya seni (secara langsung). Penjualan itu hanya merupakan puncak kecil gunung es pemasaran. Bisa jadi setelah karya atau pameran itu tercatat oleh pangamat, kita memang sedang menuju puncak gunung es itu. Bahkan dengan genial teoritikus manajemen Peter Drucker mengatakan bahwa tujuan pemasaran bukan untuk memperluas penjualan hingga kemana-mana. Tujuan pemasaran adalah untuk mengetahui dan memahami pelanggan sedemikian rupa sehingga produk dan jasa itu cocok dengan pelanggan dan selanjutnya menjual diri sendiri (baca: kemampuan, *pen.*). (Peter Drucker, 1973: 64-65).

Ada pendapat yang mengatakan bahwa sebaiknya pelaku seni berorientasi dan melihat kepada semua pihak yang berkepentingan (*stakeholder*), baik penonton/ publik, pelaku seni dengan karya seninya, masyarakat, bahkan untuk negara. Dengan kata lain mencoba mengambil posisi antara produk dan pasar menjadi saling terkait lebih khusus, yakni

agar mengenal medan yang dihadapi setiap perupa dan pameran yang digelar.

RANGKUMAN

Melalui *Kegiatan kesatu* di dalam modul ini, Anda telah mempelajari Dasar dan Pengertian Seni Rupa, Elemen dan Fungsi Karya Seni Rupa, Elemen dan Fungsi Karya Seni Rupa, dengan elaborasi sebagai berikut; agar diingat bahwa Dasar Seni Rupa dipelajari untuk memahami seni rupa, seperti halnya Pengertian Seni Rupa yang dibuat untuk memenuhi dorongan kebutuhan dan kenikmatan ataupun karena dorongan kebutuhan spiritual. Pada dasarnya terdapat berbagai pengertian seni rupa, seperti yang dikemukakan oleh seniman kepada S.Sudjojono, Soedarso Sp., Leo Tolstoy, dan pengertian seni menurut Aristoteles. Dari perbedaan pengertian seni rupa tersebut, memberikan pemikiran tentang seni rupa, yang oleh Sanento Yuliman seni rupa dibagi menjadi seni tinggi atau *high art*, dan seni rendah atau *low art*. Istilah seni tinggi untuk menyebut seni yang dihasilkan untuk keperluan kemewahan, produk-produk eksklusif, seni yang berhubungan dengan teknologi maju, industri impor dan terkait dengan status lapisan masyarakat. Sebaliknya seni untuk golongan bawah, golongan tidak terpelajar dan memiliki selera rendah tentang seni digolongkan sebagai seni rendah (*low art*).

Elemen Seni Rupa merupakan nenerapan bahan karya seni yang memiliki Ciri-ciri Karya Seni dan unsur-unsurnya yang terdiri atas; Bentuk & dimensi (dua dan tiga dimensi), Jasa & Manfaat (seni murni dan seni pakai), Fungsi seni secara Fisik, sosial, personal, ekonomis, Medium (bahan, alat dan teknik), Desain sebagai struktur visual (garis, warna, bangun, tekstur, dan sebagainya), Pokok Isi (benda, peristiwa,

proses, pengalaman), dan Gaya (ekspresionistik, formalis, fantastik dan sebagainya). Sedangkan *Struktur seni rupa* dalam konteks ini merupakan kesatuan bentuk dan isi. Seni rupa dalam konteks ini pula harus dimaknai sebagai sebuah istilah yang merujuk pada sifat kebendaan, bukan sekadar perkara konsep dan ide.

Seni dan Keindahan. Seorang filsuf bernama Imanuel Kant mengungkapkan bahwa manusia memiliki kemampuan untuk membuat keputusan tanpa alasan dan menimbulkan kesenangan tanpa pamrih, maka kualitas tertentu tersebut tidak harus dihubungkan dengan apa-apa. Karena itu konsep seni rupa terdiri atas, Seni Untuk Seni atau Seni Untuk Pasar; hal ini disebabkan oleh asas sesuai *The principle of organic unity* (Asas kesatuan organis), atau *The principle of theme* (Asas Tema).

Penciptaan dan pengkajian karya seni rupa, akan menemukan makna tergantung kepada apakah Elemen dan Fungsi Karya Seni Rupa digunakan. Seperti halnya struktur seni rupa yang paling inti terdiri atas; Isi/Ide (makna atau pesan yang terkandung dalam wujud yang dilukiskan), Unsur-unsur visual dan organisasinya (elemen-elemen disusun untuk mewadahi/ mewujudkan ide), Medium dan Teknik (bahan dan alat yang menjadi perantara sehingga unsur-unsur visual dapat disusun).

Seni dan Keindahan pemahamannya dirujuk dari; *The principle of organic unity* (Asas kesatuan organis), *The principle of theme* (Asas Tema), *The principle of thematic variation* (Asas variasi menurut tema), *The principle of balance* (Asas keseimbangan), *The principle of evolution* (Asas perkembangan), *The principle of hierarchy* (Asas tata jenjang). Sedangkan Seni Untuk Seni atau Untuk Pasar; ber-ujian berkarya seni terbagi menjadi dua arah: *art for art* (seni untuk seni) dan *art for mart* (seni untuk pasar). Keduanya memiliki sasaran proyek

yang berbeda. Pengertian “seni untuk seni” lebih beraroma “sains”, eksperimentasi maupun bertujuan untuk mengelola seni dalam konteks sejarah seni rupa. Ada pendapat yang mengatakan bahwa sebaiknya pelaku seni berorientasi dan melihat kepada semua pihak yang berkepentingan (*stakeholder*), baik penonton/ publik, pelaku seni dengan karya seninya, masyarakat, bahkan untuk negara.

LATIHAN

- A. Buatlah kelompok kecil peserta yang terdiri dari lima orang, kemudian diskusikan topik pilihan tentang;
 - a. Dasar Dan Pengertian Seni Rupa,
 - b. Elemen dan Fungsi Karya Seni RupaSetelah diskusi kelompok, presentasikan atau laporkan kepada kelompok pleno dengan tanya jawab dan masukkan penyempurnaan laporan.
- B. Buatlah peta konsep menerapkan manajemen seni rupa ke dalam aktivitas kerja sebagai pengelola seni rupa (pilihan: museum, galeri, atau taman budaya).
- C. Buatlah Tabel atau Peta Konsep tentang indikator esensial yang dikaji secara ontologis, epistemologis dan aksiologis, di bawah ini; (satu kelompok satu butir indikator).
 - a. Dasar Seni Rupa
 - b. Pengertian Seni Rupa
 - c. Elemen Seni Rupa
 - d. Struktur Seni Rupa
 - e. Seni dan Keindahan
 - f. Seni Untuk Seni atau Untuk Pasar

KEGIATAN 2

C. ART WORLDS

1. Ruang Lingkup *Art Worlds*

Art World atau sering diartikan sebagai “medan seni” merupakan jejaring masyarakat seni yang secara bersama-sama terlibat dalam kegiatan berkesenian. Keterlibatan tersebut dapat berupa penciptaan karya seni, kritik seni, pengkoleksian karya seni, maupun manajemen seni.

Wacana mengenai *art world* baru muncul pada era 1960an. Pada tahun 1964, Arthur Danto memperkenalkan gagasan tentang *art world* sebagai jawaban atas perubahan dalam produksi estetika pada 1950-an dan 1960-an. Dia menggambarkan kesulitan saat memberikan makna terhadap karya seni, yang bagaimanapun terlihat seperti benda sehari-hari. Dia berargumen dalam artikel terkenal pada *Journal of Philosophy* itu untuk melihat sesuatu sebagai seni membutuhkan sesuatu yang tidak saja dapat menggambarkan-teori seni, pengetahuan tentang sejarah seni (Danto, 1964: 577). *Art worlds* dianggap sebagai dunia di mana seniman, museum, kolektor dan lain-lain membuat dan membahas perkembangan seni dalam konteks ini pekerjaan dapat dilihat sebagai bagian dari sebuah karya seni.

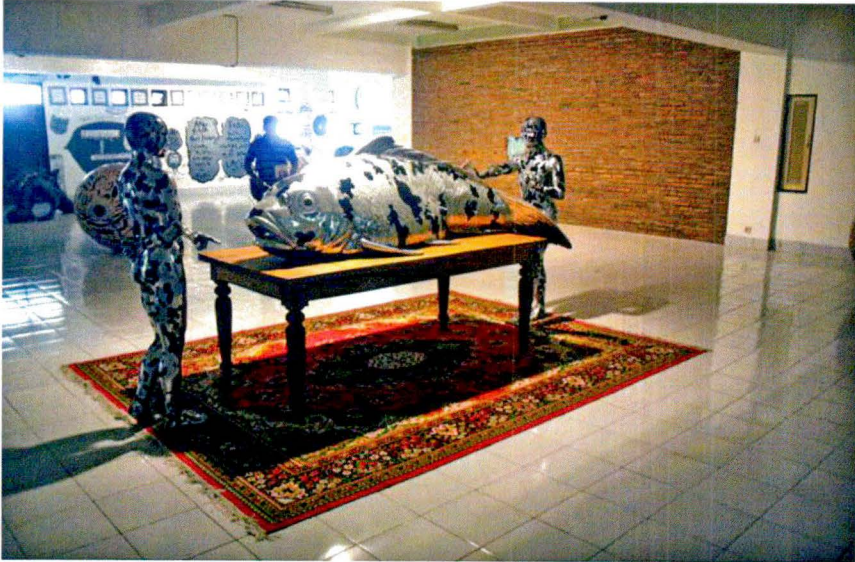
Struktur organisasi, proses dan hasil menjadi tiga momen dalam pengoperasian sistem. Selain inti dari sistem dunia seni, yaitu, produksi, distribusi dan konsumsi (baca: resepsi), domain keempat dimasukkan

dalam model adalah kontekstualisasi. Hal ini dapat dianggap sebagai domain tambahan, dengan cara yang menghubungkan dengan sistem lain dapat dipelajari. Di satu sisi, sistem kontekstual (politik, pendidikan, ekonomi) penting untuk operasi dunia seni; di sisi lain, hasil operasi dunia seni dapat berdampak pada sistem-sistem yang sangat kontekstual. Proses-proses ini dapat didefinisikan sebagai proses asimilasi hasil dari satu sistem diatur dalam sistem.

Elemen-elemen *art world* dapat berupa galeri, museum, pendidikan seni, *alternative art space*, kolektor, kurator, kritikus seni, pembuat pigura, penonton pameran dan semua elemen seni rupa lainnya. Charles Kadhusin dan Raymond Williams membagi elemen-elemen dalam kelompok produksi, distribusi, dan konsumsi yang ketiganya terikat dalam satu jejaring.

Sementara menurut Milton Albrecht *art world* meliputi sistem teknologi (*technologie*) misalnya pembuat cat dan kuas, sistem distribusi dan penyelenggara pameran (*distribution and display system*) misalnya galeri maupun *art dealer*, sistem apresiasi dan kritik (*system appreciation a criticism*) misalnya tulisan kritik seni rupa dan artikel seni rupa di majalah serta penikmat/penonton seni rupa (*audiences*). Ada pula lembaga penunjang lain seperti munculnya penerbitan buku dan kantong budaya lainnya.

Suasana lain yang terlihat kondusif seperti munculnya “penghargaan-penghargaan khusus” baik di Jogja maupun di kota besar lain, misalnya dengan ramainya pembuatan sampul buku dan ilustrasi dalam penerbitan buku, pameran-pameran desain yang melibatkan perupa-perupa juga amat mendukung *art world*.



Gbr. 7. Karya Entang Wiharso, Galeri ISI Yogyakarta, 2012
(Sumber: Mikke Susanto)

2. Berbagai Komponen *Art Worlds*

Dalam proses terbentuknya suatu kebudayaan seniman termasuk mempunyai peran yang besar, namun dalam dunia kesenian seniman dan karya-karyanya bukanlah merupakan satu-satunya unit atau komponen yang berperan. Untuk membicarakan seni rupa sebagai suatu keutuhan *art world* (medan sosial seni), maka seharusnya dilihat berbagai hubungan antar komponen seni rupa dalam konstruksi sosial keseniannya. Komponen-komponen dalam *Art World* terdiri atas; 1) Seniman dan karyanya, 2) Masyarakat penyangga (publik seni), 3) Lembaga-lembaga sosiokultural (lembaga kesenian), dan 4) Mediator seni (manajer seni dan para ahli pada bidang pewacanaan seni).

D. SENIMAN & KARYANYA

1. Seniman

Pada abad ke-16 di Eropa posisi seniman (pelukis dan pematung) yang sebelumnya kedudukan mereka sama, mulai dianggap lebih tinggi daripada pengrajin (pembuat gerabah, furnitur, pembordir, penganyam dan lain-lain). (Hugh Honour & John Fleming, 1995). Pada abad inilah banyak di antara pelukis *Renaissance* sukses memperoleh penghasilan lebih baik daripada seorang pemilik toko yang berhasil, ketika Raffael, Bramante dan Tinziano hidup bagaikan pangeran.

Pelukis dapat diberi gelar kebangsawanan seperti yang dialami Vasari, dan seorang raja dapat membungkuk untuk memungut kuas yang jatuh, seperti Kaisar Karel V yang memungut kuas Tiziano. Namun demikian orang tua tidak begitu saja mengizinkan anaknya menjadi seniman. Ayah Michelangelo, seorang hakim kota, mencoba memukul putranya untuk mematikan keinginannya menjadi seorang pematung, suatu pekerjaan yang dianggap memalukan. Diperlukan campur tangan pribadi Lorenzo de Medici untuk meyakinkan sang ayah bahwa orang yang memahat patung mempunyai status yang jauh berbeda dengan orang yang membelah batu bangunan.

Teori kelahiran seniman, dikemukakan oleh psikoanalisis Sigmund Freud yang cenderung berpendapat bahwa seniman adalah mahluk yang ‘dilahirkan’ sebagai jenius. Orang hanya didorong untuk menjadi kreatif jika mereka tidak dapat memenuhi kebutuhan seksual secara langsung. Artinya dalam hal ini seniman ‘dilahirkan’. Sedang dalam ilmu Psikologi sosial, sebagai ranah pertemuan ilmu sosiologi dan psikologi, menerangkan bagaimana individu dipengaruhi oleh lingkungannya.

Gordon Allport menjelaskan bahwa psikologi sosial berupaya memahami, menjelaskan dan memprediksi bagaimana pikiran, perasaan dan tindakan individu-individu dipengaruhi oleh pikiran, perasaan serta tindakan-tindakan orang lain yang dilihatnya, atau bahkan hanya dibayangkannya. John Dewey mengatakan bahwa perilaku seseorang tidak sekadar muncul berdasarkan pengalaman masa lampau, tetapi juga secara terus menerus berubah atau diubah oleh lingkungannya. Artinya dalam hal ini seniman ‘dibuat’.

Klasifikasi seniman. Seniman bisa dipilah dalam bermacam-macam klasifikasi sosiologis; 1) Seniman *maverick* (pemberontak dan tertutup), 2) Seniman *integrated professional* (terintegrasi dengan konvensi budaya dan estetik yang berlaku), 3) Seniman rakyat, 4) Seniman naïf. Munculnya seniman *maverick* dan seniman *integrated professional* merupakan keniscayaan dalam proses perkembangan sejarah kesenian. Oleh karena itu, dalam proses perubahan tersebut kita juga bisa melihat berbagai model perubahan dan periodisasi (periode zaman yang terkait dengan penguasa dan rezim, angkatan, dan aliran atau gaya, dan lain-lain).

Paradigma estetik. Dalam sejarah seni rupa modern, yang terpenting untuk dapat dilihat, selain pencapaian-pencapaian estetik seniman, yang lebih mendasar lagi adalah perubahan-perubahan paradigma estetikanya. (Thomas S. Kuhn, 1993). Paradigma proses terbentuknya konsep, model, atau pandangan bersama terhadap suatu fakta; paradigma estetik dalam seni rupa modern dalam seni rupa Indonesia sangat dipengaruhi oleh konteks-konteks sosiokulturalnya. Paradigma estetik itu selanjutnya terimplementasi dalam pandangan, faham, atau konsep-konsep yang dianut seniman-seniman.

Dialektika ide dalam sejarah. Dalam perspektif perkembangan yang dialektis, paradigma estetika pada suatu periode dapat menjadi tesis yang disepakati bersama sesuai dengan konteks-konteks sosiokultural dan perjuangan ideologi yang berkembang (Hauser, 1982). Namun demikian, setiap kemunculan tesis dengan sendirinya telah membawa benih potensi negasi dan kontradiksi. Potensi-potensi itulah yang dikemudian hari berkembang menjadi antitesis dan sintesis yang kemudian menjelma menjadi tesis baru (Scruton, 1986).

Dalam sosiologi seni, peran keterkaitan seniman dengan proses dialektika bisa dilihat dalam perkembangan paradigma estetika. Apakah aktivitas kreatif seorang seniman tertentu berada dalam tesis besar, sehingga ia menjadi seorang *integrated professional* atau ia memosisikan diri sebagai seorang *maverick* yang memberontak. Seniman kelompok *integrated professional* selalu berusaha mengintegrasikan konsep, bentuk seni, maupun kecakapan sosialnya mengikuti konvensi estetika yang sedang berlaku. Seniman *maverick* dalam aktivitas kreatifnya sebenarnya menjadi penggerak antitesis untuk menawar paradigma estetika yang sudah mapan. Seniman jenis ini hampir tidak mempunyai masyarakat pendukung. (Becker, 1982). Tahun 80-an *Art Artist Inisiatif* di Eropa dan Amerika (*alternatif space*) banyak muncul. Hal itu sebagai bentuk perlawanan melawan galeri komersial yang hipokrit (munafik), dan galeri negara yang absolut.

2. Masyarakat Penyangga Seni

- 1) *Communal Support* : terjadi dalam masyarakat dengan ikatan kolektif yang kuat, yaitu pada masyarakat primitif dan tradisional. Hal ini juga terjadi dalam masyarakat modern, jika ikatan kolektif

tersebut terlihat pada visi yang secara kuat menjadi ikatan komunitas itu (contoh: partai politik atau berbagai *foundation*).

- 2) *Relegion Support* : *Support yang* terjadi dalam masyarakat sistem feodal dan keagamaan.
- 3) *Government Support* : merupakan bentuk dukungan kesenian dari negara, baik dalam sistem feodal kerajaan dan sistem negara modern.
- 4) *Commercial Support* merupakan bentuk dukungan kesenian dalam sistem masyarakat modern dan sistem ekonomi kapitalis yang digerakan oleh pasar.

3. Lembaga Sosiokultural

Sejak zaman kolonial, ketika muncul pelukis sebagai diferensiasi fungsi baru di Hindia Belanda, secara otomatis tumbuh galeri-galeri sebagai salah satu tempat tumpuan hidupnya pelukis. Di Batavia ada beberapa galeri, yaitu : Expositiezaal Kunsthandel, E von Eelde, Societeit de Witt, Deutsches Hans, Deutche Verein, Bugerzall Wilhelminaclub, Hotel Victoria, Orange hotel, Loge de Ster, Hotel Der Nederlanden, Kominklijke Natuurkandige Vereeniging. Di Buitenzorg (Bogor) ada galeri yaitu : Loge gebouw Excelsior.

Di Bandung ada beberapa galeri, yaitu : Societeif, Vereniging Lokaal Loge St. Tan, Theosofische Loge, Hotel Homaann, Bragaweg, Jaarbeur gebouw. Di Semarang ada Logegeboau Poncol. Di Yogyakarta ada Loge Mataram. Di Magelang ada Le Jaar Market. Di Surabaya ada Loge de Vriendschap, Boekhandel van Ingen.

Pada masa kini banyak muncul galeri-galeri yang tangguh dengan visi komersial maupun galeri yang mengkombinasikan dengan visi

kultural, misalnya Neka Galeri, Rudana Galeri, Duta Galeri, Edwin Galeri, Cemara Galeri, dan lain-lainnya. Demikian juga galeri-galeri alternatif yang dijadikan media untuk menampung bentuk-bentuk seni baru, Galeri Padi, Fabrik Galeri, Common Room, Room Number One, IF Venue, Galeri Cemeti, Galeri Benda, Ruang Rupa, Art Nifora, Galeri C+, Cemara 6, dan lain-lainnya.

Persoalan selanjutnya adalah bagaimana melihat fungsi dan peran berbagai macam bentuk galeri tersebut dalam kehidupan seni rupa Indonesia masa kini dalam perspektif industri budaya. Dalam isu industri budaya, semua fenomena budaya niscaya akan larut dalam proses komodifikasi. Hal tersebut juga tidak lepas dari pengaruh globalisasi yang di dalamnya digerakkan oleh sistem sosial, politik, dan ekonomi yang bersifat kapitalistik. Demikian juga harus dilihat bagaimana sikap dan kreativitas seniman dalam menghadapi proses industri budaya dan globalisasi tersebut.

4. Mediator Seni

Mediator seni antara lain adalah manajer seni dan para ahli pada bidang pewacanaan seni. Dalam konteks seni rupa para ahli ini bisa dipilah antara lain terdiri atas kritikus, kurator jurnalis, dan peneliti. Mediator sangat penting dalam konteks ini karena memberikan sumbangan pemikiran untuk menelaah berbagai kejadian dan penelaahan karya-karya seni.

Kritikus merupakan seorang ahli kritik seni bekerja mempertimbangkan karya seni maupun wacana seni rupa, dan merumuskannya secara profesional. Menurut kritikus/kurator seni kontemporer Italia Achille Bonito Olivia, saat ini kritikus tidak lagi dan tidak harus menjadi

pendukung atau pun menjadi seorang mediator sederhana antara seniman dan publik, seperti pada masa sebelumnya. Tidak, seorang kritikus sebenarnya harus bereaksi seperti layaknya seorang “pemburu”, seorang pengolah ide yang mendampingi seniman dengan fungsi kreatifnya, tanpa harus mengidentifikasi diri dengan sebuah gerakan seni.

Adapun kurator adalah orang yang bekerja mengerjakan kurasi. Asal kata kurasi berasal dari *curation*, dari kata ini berkembang kata *curate*, *curator* dan *curatorial* (Ing.) yang kemudian dalam bahasa Indonesia disamakan dengan kurasi, kurator & kuratorial. Dalam *Webster New 20th Century Dictionary*, *curation* berasal dari *cura*, *curatum* (Lat.) Tugas kurator adalah “menjaga, merawat atau seseorang yang memelihara, dengan memperhatikan dan mengawasi segala sesuatu seperti perpustakaan umum, museum, koleksi seni rupa dan sejenisnya”.

Persoalan kurasi ini memiliki berbagai aspek yang tidak mudah. Kerja kurasi memerlukan pengetahuan kuratorial (*curatorial knowledge*) berupa pengetahuan atau pemahaman akan benda-benda (artefak) yang dipamerkan. Sedang secara menyeluruh tugas kurator adalah memberi jasa perencanaan dan pelaksanaan suatu pameran seni rupa, yang di dalamnya selain praktik pameran, juga dapat membangun wacana representasi seni yang dibuat. Dasar-dasar kurasi inilah yang nantinya dapat mencerminkan kondisi, situasi, visi dan misi serta citra yang akan dibangun dalam pameran.

5. Manajemen Pameran

Pada manajemen seni rupa, pameran merupakan aktivitas yang paling menonjol, karena itu pameran sangat memerlukan manajemen seni. Pada modul lain Anda akan menerima materi pameran yang

dipaparkan lebih mendalam tersendiri. Secara garis besar dan mendasar pembahasan pameran terkait dengan kebutuhannya, antara lain; sarana, kurator, pengamat seni, panitia, dan sponsor.

Manajemen pameran yang akan disajikan pada modul tersendiri menyajikan materi tentang; *Konsep pameran*, Jadwal Pameran, Tim Pelaksana, Penyusunan Proposal, *Publikas & Promosi*, Memformat Siaran Pers dan Mempersiapkan konferensi pers, *Kegiatan Teknis* berupa *Packing Karya* yang terdiri atas; Perawatan & Transportasi Karya (Pradisplay) serta Desain Ruang-Lantai dan Sirkulasi Pengunjung.

Materi Karya di dalam persiapan pameran penyajiannya harus didesain dengan baik dan menarik antara lain; pembuatan Labelisasi, pengaturan Tata Cahaya, mempersiapkan. Demikian pula Acara utama dan acara pendukung dirancang dengan baik, termasuk Perlindungan Hak & Evaluasi Pameran selama penyelenggaraan dan setelah selesai pameran. Di dalam pembahasan manajemen pameran dipaparkan juga tentang Etika dan Perlindungan Hak, dimana pelaku (seniman) yang berpameran melakukan kesepakatan dengan pengelola seni, kurator, dan panitia tentang pembagian finansial hasil penjualan karya, serta perlindungan hak cipta pelukis tentang hak kekayaan intelektual dari karya-karyanya, dalam hal reproduksi dan publikasi serta pemasaran karya.

Evaluasi Pameran diperlukan dalam rangka menjaga mutu penyelenggaraan pameran yang melibatkan persiapan panitia, peran kurator, sponsorship dan mengenal publik yang menjadi sasaran pasar. Di dalam pemasaran panitia perlu menyadari akan kepentingan konsumen, yaitu dengan memperluas jangkauan pemasaran dan juga menyadari kepentingan dalam persoalan aspek dari aksi mengoleksi bagi para

pelaku pasar di atas. Selain mempunyai daftar nama peminat, pembeli, dan pemberi dana sponsor, dicatat pula alasan apa; untuk apakah mereka membeli karya seni? Atau untuk apakah mereka mau memberi dana? Dari kesadaran semacam ini, secara mudah dapat diperoleh gambaran bahwa aksi mengoleksi bagi para kolektor terbagi dalam beberapa aspek yaitu: 1) aspek *sejarah*, yaitu mereka yang mengoleksi karena karya yang dikoleksi menekankan nilai sejarah baik bagi dunia seni rupa, maupun khasanah sejarah yang lebih umum, 2) aspek *ideologi*, yaitu mereka yang mengoleksi karya yang memiliki pilihan inspirasi, cita-cita, ideologi, atau gaya yang sama dengan pikirannya, 3) aspek *ekonomi*, yaitu mereka yang memandang karya sebagai fenomena perdagangan atau investasi, 4) aspek *gaya hidup*, yaitu mereka yang memiliki karya untuk menunjang eksistensinya, tanpa peduli persoalan nilai nominal maupun unsur kesejarahan atau ideologis. (Mikke Susanto, 2003: 261).

Keberhasilan sebuah pameran antara lain berapa jumlah karya terjual, dan karya yang harganya berapa? Menetapkan harga karya tampaknya relatif, namun penghargaan nominal dapat ditentukan, seperti halnya perupa atau organisasi seperti galeri atau museum akan melahirkan sistem dan tata cara tersendiri dalam menentukan harga dan selera pasar. Dengan kondisi medan sosial seni yang carut-marut seperti yang terjadi di Indonesia misalnya semua tergantung pada keinginan perupa, walaupun kadang-kadang posisi konsumen juga sering merugikan perupa, karena *bargaining position* perupa yang lemah. Sebagai contoh, secara umum banyak seniman yang menghargai karyanya dengan mengombinasikan elemen-elemen nyata (seperti bahan, transportasi, dan sebagainya yang terlihat secara fisik) dan tidak nyata (kreativitas maupun hal-hal yang tidak terasakan secara (langsung), apalagi jika telah berada di ruang pameran. Biasanya terdapat tiga *sistem*

penghargaan nominal yang sering. (Sharron Dickman: 53) dipakai yaitu: 1) harga dasar (*cost-based pricing*), 2) harga permintaan (*demand-based pricing*), dan 3) harga kompetisi (*competition-based pricing*), alasan ini sebagai implikasi eksistensi dimana semakin terkenal kemungkinan akan semakin mahal.

Untuk menunjukkan profesionalisme dan prestasi perupa, maka perupa harus membuat potofolio yang dapat dibaca, diteliti dan dijadikan catatan di dalam meniti karir. Rangkaian isi portofolio terdiri dari *Resume* yang biasanya riwayat hidup atau *curriculum vitae (cv)*. Resume secara rinci berisi tentang catatan riwayat pendidikan, pameran, penghargaan, karya yang dibeli *kolektor* sebagai koleksi pribadi (*private collection*), koleksi lembaga (*corporate collection*), koleksi museum, koleksi perpustakaan, sebagai koleksi publik permanen, catatan bibliografi tentang perupa yang dapat diambil dari segala macam terbitan, penerimaan penghargaan berupa kehormatan jasa, pemenang lomba atau kompetisi, sebagai dosen tamu, *workshop* praktik seni, pembicara seminar, praktisi tamu (*professorship*).

Resume tentang kerja sama dan afiliasi berupa daftar pengalaman kerja seni yang pengerjaannya berhubungan dengan berbagai lembaga atau komunitas (seni atau non-seni) sebagai partisipan. Serta daftar pengalaman kerja di luar pameran (sekalipun berhubungan dengan seni) atau beraktivitas kesenian. Dalam hal ini perupa juga perlu memiliki tulisan, naskah tentang pernyataan seniman, yaitu tulisan sendiri tentang: 1) ide-ide di balik karya seni yang dibuat (proses kreatifnya), 2) alasan memilih bentuk kreativitas atau imajinasi dalam berkarya, 3) landasan unsur dan prinsip visual, 4) Medium yang digunakan, 5) teknik yang dipilih, 6) tema dan isu yang diangkat, 7) dan momen estetik yang dirasakan ketika berkarya.

Untuk kepentingan pameran perupa harus memiliki dokumentasi karya, berupa Foto Karya dan Kliping. Dokumentasi karya dapat dicetak dan digandakan untuk kepentingan pembuatan kalender, kartu pos, atau hal-hal yang bersifat ekonomis dan publikasi. Selain itu untuk tujuan historis, dokumentasi dapat digunakan untuk pembuatan buku, penelitian atau lainnya.

Secara umum apa yang dipaparkan di atas tentang manajemen pameran, sangat terkait dengan kompetensi manajemen seni rupa, seperti halnya implikasi Manajemen Seni Rupa terhadap kebutuhan pengelola seni (Peserta Pelatihan), di dalam menambah wawasan para peserta di dalam persoalan manajemen seni rupa, khususnya strategi pameran seni rupa. Secara garis besar pembahasan mengenai ruang, wajah dan tata pameran ini ditulis dengan pendekatan praktis, populer, dan mendasar agar lebih mudah dipelajari. Sehingga Anda dapat melakukan kajian tentang garis besar pengelolaan seni rupa secara global, langkah demi langkah yang akan dilakukan penyelenggara pameran.

Strategi pameran seni rupa harus dirancang dengan sungguh-sungguh, karena bisnis dan pemasaran seni melalui pameran dinilai lebih kompleks dan *sophisticated*. Sehingga nyaris semua perupa harus memiliki pengetahuan dalam persoalan “seni menggagas pameran”. Manajemen seni rupa dapat diterapkan oleh pengelola pameran, karena itu pihak pengelola amat membutuhkan semua materi, karena setiap daerah tidak sama di dalam pemilikan kelengkapan infrastruktur dan masyarakat seni yang bisa membantu terselenggaranya pameran dengan baik, tanpa adanya pemahaman manajemen seni rupa dengan baik dan benar.

Oleh karena itu peranan *Lembaga dan Organisasi seni*, harus lebih berfungsi untuk mendukung kegiatan-kegiatan seni rupa. Kelompok seniman, asosiasi kurator dan *art dealer*, perkumpulan galeri, persatuan kolektor, dan lain-lain. Dalam hal ini lembaga atau organisasi yang ada dalam seni secara otomatis akan membantu keberadaan dunia seni rupa. Di sinilah, dengan adanya lembaga atau kelompok seni, pasar dapat berjalan secara dinamis. Seyogyanya kerjasama antara elemen organisasi ini harus tetap terjaga, karena pada intinya pameran seni rupa yang diadakan misalnya oleh seorang pelukis tidak hanya akan terjadi sekali saja. Para perupa yang telah menggelar pameran akan terus-menerus membutuhkan peran individu maupun lembaga/organisasi, yakni dengan memanfaatkan kompetensi manajemen seni rupa menjadi bagian untuk pembagian kerja di dalam medan sosial kehidupan seni rupa

RANGKUMAN

Pada kegiatan kedua di dalam modul ini, Anda telah memahami dan dapat menerapkan pemahaman Anda terhadap *Art Worlds*, yaitu membahas tentang Ruang Lingkup *Art Worlds*, dan berbagai Komponen *Art Worlds*, antara lain paparan tentang Seniman dan Karyanya, menempatkan pemahaman tentang Seniman, Masyarakat Penyangga Seni, dan Lembaga-Lembaga Sosiokultural, serta paparan tentang Mediator Seni.

Elemen Seni Rupa terdiri atas; Bentuk & dimensi (dua dan tiga dimensi), Jasa & Manfaat (seni murni dan seni pakai), Fungsi seni secara Fisik, sosial, personal, ekonomis, Medium (bahan, alat dan teknik), Desain sebagai struktur visual (garis, warna, bangun, tekstur,

dan sebagainya), Pokok Isi (benda, peristiwa, proses, pengalaman), dan Gaya (ekspresionistik, formalis, fantastik dan sebagainya).

Penciptaan dan pengkajian karya seni rupa, akan menemukan makna yang dikaji dari; Isi/Ide, Unsur-unsur visual dan organisasinya, Medium dan Teknik, yang dapat menciptakan *Seni dan Keindahan*. Pemahaman seni dan keindahan pada karya seni rupa dapat dikaji dari aspek Asas kesatuan organis, tema, variasi menurut tema, keseimbangan, perkembangan, dan tata jenjang. Sedangkan tujuan penciptaan dapat mengarah pada *art for art* (seni untuk seni) atau *art for mart* (seni untuk pasar).

Pada tahun 1964, Arthur Danto memperkenalkan gagasan tentang *art world* sebagai jawaban atas perubahan dalam produksi estetika pada 1950-an dan 1960-an. Dia menggambarkan kesulitan saat memberikan makna terhadap karya seni, yang bagaimanapun terlihat seperti benda sehari-hari. *Art worlds* dianggap sebagai dunia di mana seniman, museum, kolektor dan lain-lain membuat dan membahas perkembangan seni dalam konteks ini pekerjaan dapat dilihat sebagai bagian dari sebuah karya seni. *Komponen-komponen* dalam *Art World* terdiri atas; 1) Seniman dan karyanya, 2) Masyarakat penyangga (publik seni), 3) Lembaga-lembaga sosiokultural (lembaga kesenian), dan 4) Mediator seni (manajer seni dan para ahli pada bidang pewacanaan seni).

Dalam manajemen seni rupa, peran seniman dapat dilihat dari aspek sosiologi seni, yakni *seniman* pada abad ke-16 di Eropa posisi seniman (pelukis dan pematung) yang sebelumnya kedudukan mereka sama, mulai dianggap lebih tinggi daripada pengrajin (pembuat gerabah, furnitur, pembordir, penganyam dan lain-lain). (Hugh Honour & John Fleming, 1995). Seperti *Pelukis* dapat diberi gelar kebangsawanan

seperti yang dialami Vasari, dan seorang raja dapat membungkuk untuk memungut kuas yang jatuh, seperti Kaisar Karel V yang memungut kuas Tiziano.

Teori kelahiran seniman, dikemukakan oleh psikoanalisis Sigmund Freud yang cenderung berpendapat bahwa seniman adalah mahluk yang ‘dilahirkan’ sebagai jenius. Artinya dalam hal ini seniman ‘dilahirkan’. Sedang dalam ilmu Psikologi sosial, sebagai ranah pertemuan ilmu sosiologi dan psikologi, menerangkan bagaimana individu dipengaruhi oleh lingkungannya. Gordon Allport menjelaskan bahwa psikologi sosial berupaya memahami, menjelaskan dan memprediksi bagaimana pikiran, perasaan dan tindakan individu-individu dipengaruhi oleh pikiran, perasaan serta tindakan-tindakan orang lain yang dilihatnya, atau bahkan hanya dibayangkannya. John Dewey mengatakan bahwa perilaku seseorang tidak sekadar muncul berdasarkan pengalaman masa lampau, tetapi juga secara terus menerus berubah atau diubah oleh lingkungannya. Artinya dalam hal ini seniman ‘dibuat’. Muncullah kategori seniman yang terdiri atas; 1) Seniman *maverick* (pemberontak dan tertutup), 2) Seniman *integrated professional* (terintegrasi dengan konvensi budaya dan estetik yang berlaku), 3) Seniman rakyat, 4) Seniman naïf.

Seniman *maverick* dalam aktivitas kreatifnya sebenarnya menjadi penggerak antitesis untuk menawar paradigma estetik yang sudah mapan. Seniman jenis ini hampir tidak mempunyai masyarakat pendukung. (Becker, 1982). Tahun 80-an *Art Artist Inisiatif* di Eropa dan Amerika (*alternatif space*) banyak muncul. Hal itu sebagai bentuk perlawanan melawan galeri komersial yang hipokrit (munafik), dan galeri negara yang absolut.

Keberadaan seniman dan kesuksesan dengan corak karyanya tidak luput dari adanya sikap dan jenis masyarakat pendukungnya, atau masyarakat penyangga seninya. *Masyarakat Penyangga Seni* terdiri atas; *Communal Support* (ikatan kolektif yang kuat), *Religion Support* (sistem feodal dan keagamaan), *Government Support* (sistem feodal kerajaan dan sistem negara modern), *Commercial Support* (sistem ekonomi kapitalis yang digerakan oleh pasar).

Lembaga-Lembaga Sosiokultural dalam sistem sosial bisa dilihat berbagai kecenderungan galeri seni rupa sebagai media aktualisasi dan pendukung berbagai bentuk kesenian. Berbagai kecenderungan galeri itu terkait dengan visi dan misi yang dikembangkan; yakni galeri-galeri yang mempunyai visi semata-mata komersial, galeri yang melakukan kombinasi antara visi komersial dan cultural, galeri-galeri yang mempunyai visi semata-mata kultural, bahkan merupakan bentuk komunitas untuk memperjuangkan bentuk-bentuk kesenian baru.

Mediator seni secara profesional berperan di dalam publikasi dan pemasaran karya seniman, mereka itu adalah para kritikus, kurator, peneliti, pengamat dan dokumentator.

Impetus atau pendorong perubahan yang dimaksud di sini adalah “sosok” yang memiliki kemampuan untuk memengaruhi datangnya berbagai perilaku yang dapat mengubah situasi maupun kondisi lingkungan pasar (wacana). Beberapa impetus utama tersebut adalah konsumen, pemerintah, sponsor dan kompetisi.

LATIHAN

1. Apa yang Anda pahami tentang Ruang Lingkup *Art Worlds* di dalam Manajemen Seni Rupa?
2. Jelaskanlah proses manajemen yang dilakukan oleh mediator seni dalam perannya memengaruhi masyarakat penyangga seni.
3. Buatlah Peta Konsep tentang lembaga-lembaga sosiokultural, yang berperan saat ini di dalam mendukung eksistensi galeri-galeri seni rupa di Indonesia, serta kerja sama dan jalinan jejaring dengan lembaga pemerintah seperti museum, galeri nasional atau taman budaya.

BAB III

MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. MEDIA PELATIHAN

Media banyak bentuk dan ragamnya, dari segi perkembangan teknologi, media presentasi dapat dikelompokkan menjadi dua kategori luas, yaitu pilihan media konvensional (Analog) dan pilihan media teknologi mutakhir (Multimedia). Media yang digunakan dalam pelatihan peningkatan kompetensi manajemen seni terdiri atas; modul, slide *Powerpoint* dan video yang diproyeksikan oleh *Infocus*.

Pada slide *powerpoint* disajikan skema, gambar dan foto, diharapkan gambar-gambar tersebut memberikan penjelasan isi modul. Di dalam teori semiotika, proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik disebut sebagai representasi. Secara lebih tepat didefinisikan sebagai penggunaan ‘tanda-tanda’ (gambar, suara, dan sebagainya) untuk menampilkan ulang sesuatu yang diindra, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik lebih jelas dan bermakna. Tanda-tanda dalam media membantu seniman, pengelola seni untuk memahami makna di dalam karya yang dikelolanya, termasuk sikap dan proses pengendalian dari komponen organisasi di dalam manajemen seni rupa.

2. SUMBER BELAJAR

Berbagai sumber belajar yang dapat menjadi rujukan di dalam pelatihan peningkatan manajemen seni. Untuk manajemen seni rupa, sumber belajar secara kontekstual didapat dari mengamati *Museum*, *Taman Budaya*, dan *Galeri* sebagai sarana kegiatan dan pameran seni rupa. Pada pelatihan ini peserta diminta untuk melakukan analisis dari media yang tersedia untuk:

- a. Memahami Visi dan Misi museum atau galeri.
- b. Memahami tugas dan fungsinya Museum atau galeri di dalam menerapkan manajemen seni rupa.
- c. Bentuk penyelenggaraan kegiatan edukatif dan rekreatif di bidang seni rupa, dan melaksanakan manajemen seni rupa dengan baik.
- d. Usaha memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi semua lapisan masyarakat, dan memberikan pelayanan prima bagi semua lapisan masyarakat sesuai manajemen seni rupa yang menantang dan menarik.
- e. Menciptakan kegiatan dengan manajemen yang baik, bagaimana museum dan galeri dapat mengawetkan nilai seni dan peradaban, serta menghidupkan rohnya museum dan galeri agar menjadi sumber belajar hidup bagi masyarakat.

Selain program, kegiatan dan dokumentasi dari aktivitas pameran seni rupa yang diselenggarakan, peserta dapat melengkapinya dengan sumber dari internet tentang artikel atau data-data deskriptif dari *website* lembaga-lembaga tersebut.

Sumber belajar yang dikaji adalah tempat pameran yang berada di kota Anda. Buatlah rencana kunjungan pameran ke lokasi widyawisata dengan menyiapkan instrumen kunjungan dengan indikator dan pertanyaan sesuai karakter tempat pameran, di Jakarta antara lain:

- 1) *Pasar Seni Taman Impian Jaya Ancol*. Merupakan tempat berkarya, pementasan, *tempat pameran*, dan tempat berjualan benda-benda dan kegiatan kesenian.
- 2) *Museum Seni Rupa dan Keramik* setiap tahunnya rutin menggelar kegiatan meliputi penyuluhan permuseuman, *pameran temporer*, dan partisipasi kegiatan di luar museum.
- 3) *Gedung Pameran Bayt Al Qur'an dan Museum Istiqlal* menyimpan karya terkenal para ulama dan intelektual muslim Nusantara sejak abad ke-17 sampai abad ke-20 yang bersejarah.
- 4) *Museum Tekstil Jakarta* mengoleksi kain-kain tradisional buatan anak negeri dari Sabang sampai ke Merauke yang ditunen dengan peralatan tenun tradisional.
- 5) *Museum Nasional* sebagai sebuah lembaga studi warisan budaya dan pusat informasi edukatif kultural dan rekreatif, mempunyai kewajiban Memamerkan dan menyelamatkan serta melestarikan benda warisan budaya bangsa Indonesia.
- 6) *Galeri Nasional Indonesia* memberikan peluang bagi masyarakat umum, pelajar dan pecinta seni untuk memanfaatkan sarana yang bermuatan edukatif, kultural dan rekreatif. Galeri Nasional Indonesia semakin penting kehadirannya sebagai salah satu museum seni rupa di Indonesia yang memiliki sekitar 1750 koleksi karya-karya seni rupa.

REFLEKSI

1. Apa yang Anda pahami tentang fungsi Manajemen Seni Rupa? Bagaimana peran pentingnya manajemen seni rupa di dalam operasional tugas-tugas Anda?
2. Jelaskanlah proses manajemen yang meliputi *Planning*, *Organizing*, *Leading*, *Controlling* yang melibatkan Sumber Daya (*Resources*), secara khusus di dalam kesenirupaan.
3. Buatlah Skema tentang Siklus *Fundraising* dengan komponen-komponen sebagai berikut:
 - a. Projek Pameran
 - b. Identifikasi Sumber Dana
 - c. Pembinaan Hubungan Awal
 - d. Penentuan Metode *Fundraising*
 - e. Pelaksanaan *Fundraising*
 - f. Pembinaan Hubungan Lanjutan
 - g. Evaluasi

DAFTAR PUSTAKA

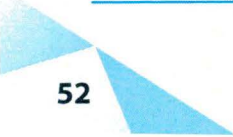
- Karya Ki Hajar Dewantara, Bagian Pertama: Pendidikan*, Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, Yogyakarta, 1962);
- Bruce W. Ferguson, Reesa Greenberg & Sandy Nairne, “*Mapping International Exhibitions*” dalam *Art & 1997Design* dengan isu: “Curating The Contemporary Art Museum and Beyond.”
- Drucker, Peter. 2014. *Management: Taks, Responsibilities, Practies*, New York: Harper & Row.
- Purwodo, Indro M., ”*Penataan Ruang Pameran*”, Makalah Penyuluhan Tenaga Teknis Kurator Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen P & K, 1999 di Hotel Mars, Bogor, 12 Oktober 1999).
- Sharron Dickman, 1997 Dr., *Arts Marketing, the Pocket Guide*, (Victoria: Centre for Professional Development (Aust.) Pty Ltd.,).
- Susanto, Mikke, 2003. *Membongkar Seni Rupa*, Yogyakarta: Buku Baik & Jendela.
- William J. Stanton, *Dasar-Dasar Pemasaran*, (Jakarta: Erlangga edisi ketujuh, jilid kesatu).

GLOSARIUM

- Stakeholder* : Person atau lembaga yang mempunyai perhatian, kepentingan & ketertarikan bahkan kemampuan mengontrol dalam sebuah bidang, baik pada seni, bisnis, industri atau yang lain seperti penonton, masyarakat, atau Negara.
- Art for art* : Tujuan penciptaan dan pameran karya seni untuk Eksperimentasi dan ekspresi semata, yang lebih terfokus pada kemampuan personal semata melalui eksplorasi seni itu sendiri.
- Art for mart* : Tujuan penciptaan seni untuk pasar dan pemenuhan kebutuhan masyarakat.
- Art Worlds,* : Sebagai “medan seni” merupakan jejaring masyarakat seni yang secara bersama-sama terlibat dalam kegiatan berkesenian.
- Resume* : Susunan data yang terdapat pada portofolio seniman, data tentang riwayat hidup, prestasi, penghargaan dan pernyataan seniman.
- Seniman *maverick* : Seniman *maverick* (pemberontak dan tertutup)

- Paradigma estetik* : Pandangan atau paham proses terbentuknya konsep, model, atau pandangan bersama terhadap suatu fakta estetika.
- High art* : Istilah ini untuk menyebut seni yang dihasilkan untuk keperluan kemewahan, produk-produk eksklusif, seni yang berhubungan dengan teknologi maju, industri impor yang berkaitan dengan pertumbuhan lapisan atas dan menengah masyarakat di kota besar.
- Impetus* : Daya Pendorong yang berperan melihat kecenderungan, melacak, dan mengidentifikasi kecenderungan kebutuhan pasar.
- Low art* : Jelasnya seni rupa ini berhubungan dengan ekonomi lemah dan taraf hidup yang rendah, dipraktikkan oleh golongan kurang mampu, kurang terpelajar, berhubungan dengan teknologi yang sederhana, kadang dibuat sendiri atau buatan lokal.
- Fundraising* : Penggalangan dana seperti sponsor atau lembaga yang memberikan fasilitas Prinsip Komposisi; Prinsip seni rupa/desain yang dipakai seniman dalam menyusun Komposisi, seperti ritme, keseimbangan, proporsi, dan fokus.

Handwriting practice lines consisting of a solid top line, a dashed midline, and a solid bottom line, repeated down the page.





**Perpustakaan
Jenderal M**



**PUSAT PENGEMBANGAN SDM KEBUDAYAAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

2014