

Display Pameran Karya Seni MBKM 2023 Program Studi Seni Murni ISI Denpasar di Living World Denpasar

Jessica Ivana¹, I Ketut Mustika², Ni Made Purnami Utami³

¹²³Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Indonesia

Email: jessicaivana.2982@gmail.com

Display adalah sebuah sistem penataan benda pada sebuah ruang dimana bertujuan untuk menampilkan atau memamerkan barang tersebut. Display pada ruang pameran merupakan unsur penting yang perlu dilaksanakan untuk menciptakan sebuah ruang pameran yang nyaman untuk melihat karya seni. Hal ini menjadi sebuah tantangan bagi exhibiton designer/gallerist untuk merancang sebuah ruang pameran sebaik mungkin. Perancangan pada display karya seni akan memengaruhi visual dan suasana daripada karya seni yang ditampilkan. Pada perancangan display ruang pameran, berbagai konsep, pendekatan hingga metode penyajian karya dapat digunakan. Variasi dari perancangan display inilah yang akan menentukan bagaimana pengunjung dapat menerima makna dari pameran dan karya seni. Display yang dirancang dengan baik akan meningkatkan nilai estetika, value dan dapat menonjolkan keunikan yang ada karya seni tersebut.

Kata kunci: *Seni Rupa, Pameran, Display*

ISI Denpasar Fine Arts Study Program MBKM 2023 Artwork Exhibition Display at Living World Denpasar

Display is a system of arranging objects in a room which aims to display or show off these items. Display in the exhibition space is an important element that needs to be implemented to create an exhibition space that is comfortable for viewing works of art. This becomes a challenge for the exhibiton designer/gallerist to design the best possible exhibition space. The design of the artwork display will affect the visuals and atmosphere of the displayed artwork. In designing exhibition space displays, various concepts, approaches to methods of presenting works can be used. It is this variation of display design that will determine how visitors can perceive the meaning of exhibitions and works of art. Displays that are well designed will increase aesthetic value, value and can highlight the uniqueness of the work of art.

Keywords: *Fine Arts, Exhibition, Display*

PENDAHULUAN

Display adalah sebuah sistem penataan benda pada sebuah ruang dimana bertujuan untuk menampilkan atau memamerkan barang tersebut. Display pada ruang pameran merupakan unsur penting yang perlu dilaksanakan untuk menciptakan sebuah ruang pameran yang nyaman untuk melihat karya seni. Hal ini menjadi sebuah tantangan bagi exhibiton designer/gallerist untuk merancang sebuah ruang pameran sebaik mungkin. Perancangan pada display karya seni akan memengaruhi visual dan suasana daripada karya seni yang ditampilkan. Pada perancangan display ruang pameran, berbagai konsep, pendekatan hingga metode penyajian karya dapat digunakan. Variasi dari perancangan display inilah yang akan menentukan bagaimana pengunjung dapat menerima makna dari pameran dan karya seni. Display yang dirancang dengan baik akan meningkatkan nilai estetika, value dan dapat menonjolkan keunikan yang ada karya seni tersebut. Jika display yang dibuat membuat pengunjung kurang nyaman, pengunjung akan merasa kurang puas pada kunjungannya yang

TINJAUAN PUSTAKA

Display merupakan suatu tata cara untuk menata dan memamerkan benda atau produk pada sebuah pameran. *Display* bertujuan untuk benda yang dipamerkan terlihat menonjol pada tempat yang mudah dilihat untuk menarik perhatian pengunjung. *Display* pada pameran karya seni digunakan untuk memamerkan karya seni sesuai dimana konsep dari *display* harus memiliki korelasi dengan konsep pameran yang telah ditentukan.

1. Jenis Display

Menurut Dr. Yahya, M.Pd. pada bukunya yang berjudul *Manajemen Seni Rupa (2016)*, *display* dapat dibagi menjadi beberapa jenis yaitu,

a. Window Display

Window display menggunakan jendela atau etalage sebagai tempat untuk memajang atau memamerkan benda atau karya seni. *Display* jenis ini banyak digunakan untuk memamerkan benda komersial.

b. Wall Display

Jenis *display* ini banyak digunakan untuk memamerkan karya dua dimensi seperti lukisan atau foto. *Wall display* menggunakan dinding

mungkin akan berdampak pada atmosfer dan suasana pameran. Sebaliknya, jika display pameran yang dibentuk sesuai, hal ini akan mengundang ketertarikan pengunjung untuk berlama-lama menikmati karya seni tersebut. Terlebih lagi, jika ada display karya seni yang menarik, interaktif dan melibatkan hal sensorik, hal ini akan membuat pengunjung merasakan pengalaman yang menyenangkan.

Pameran MBKM 2023 dengan judul pameran *Spring Reflections* mengambil konsep dari proses penggalan karya visual masing-masing mahasiswa. Proses inilah yang akan menghasilkan art blueprint yang konsep utama pameran MBKM 2023. Konsep *Spring Reflections* adalah sebuah refleksi penciptaan yang terencana berdasarkan art blueprint yang telah dihasilkan. *Spring Reflections* secara konsep merupakan refleksi mata air yang merupakan awal dari proses penciptaan karya. Konsep *Spring Reflections* memiliki tiga kata kunci atau *three codes* yang merupakan kecenderungan dari tema dan konsep visual dari masing-masing

dengan sifat padat, semipermanen dan permanen, serta tidak tembus pandang dan tembus pandang.

c. Divider

Divider adalah penyekat dua dimensi yang fleksibel karena dapat dilipat dan dipindahkan. *Display* jenis ini cocok digunakan untuk pameran jangka pendek.

d. Vitrin

Vitrin juga memiliki sifat fleksibel seperti *divider*, yang membedakan adalah dari bentuknya yang berupa lemari. *Vitrin* pada umumnya memiliki dimensi tinggi 75-210 cm dan lebar 40-120 cm. *Vitrin* digunakan untuk penyimpanan dekorasi pendukung benda pameran.

2. Metode Pengolahan Ruang Pameran

Dalam tata ruang pameran, beberapa metode dapat digunakan dalam mengolah ruangan atau dinding menjadi sebuah wadah untuk memamerkan karya seni. Berikut beberapa metode dalam mengolah ruangan dan dinding dalam *display*, antara lain:

- *White Cube*

Ruang pameran dengan model *white cube* memiliki karakteristik ruangan yang minimalis dengan

bentuk persegi dan lonjong, dinding berwarna putih bersih tanpa tekstur dan pencahayaan ruang yang terang dan merata. Ruang pameran dengan model *white cube* akan lebih menonjolkan karya seni.

- **Gaya Salon**

Penyajian karya seni dengan metode gaya salon dapat dilihat di Museum Louvre, Paris dan Galeri Nasional, London. Metode gaya salon merupakan metode penyajian gaya seni yang digunakan hingga awal abad ke-20. Metode gaya salon memiliki kesan neoklasik dengan mengelompokkan karya dengan bingkai hias pada dinding yang sama dengan ketinggian lukisan berada di atas dan bawah ketinggian mata. Lukisan yang berada di atas ketinggian mata biasanya dianggap lebih penting.

- **Arkeologis**

Metode ini banyak digunakan dalam menyajikan objek budaya atau karya seni yang memiliki sifat sensitif dan rapuh. Penyajiannya selalu menggunakan kaca guna melindungi objek budaya atau karya seni tersebut.

- ***Black Cube***

Berkebalikan dari *White Cube*, hal yang berbeda adalah pencahayaannya, dimana pada metode *Black Cube* pencahayaan ruangan sangat minim atau gelap gulita. *Black Cube* banyak digunakan untuk menyajikan karya seni berupa film atau video.

- ***Site-Specific***

Metode ini biasa dipergunakan dalam menyajikan karya instalasi. Karya instalasi banyak dibuat secara langsung di tempat dan waktu tertentu sehingga jika karya tersebut dipindahkan, makna dari karya tersebut akan berubah. Metode Penataan Karya

3. Metode Penataan Karya

Penempatan dan penataan karya seni merupakan hal yang perlu diperhatikan karena penataan karya seni sendiri akan memengaruhi bagaimana pandangan pengunjung terhadap karya tersebut. Berikut adalah metode penataan karya:

- ***Horizon Line***

Metode ini difokuskan pada penempatan pada jarak pandang garis mata pengunjung. Metode ini dapat diilustrasikan sebagaimana saat kita melihat garis cakrawala yaitu garis lurus dengan keseimbangan. Maka dari itu keseimbangan visual karya perlu diperhatikan.

- ***Directionality***

Metode penempatan terarah difokuskan untuk mengarahkan pandangan pengunjung agar bergerak dari satu karya ke karya lain berdasarkan konsep atau visual pada suatu kelompok karya namun tetap memperhatikan komposisi secara keseluruhan.

- ***Balance***

Metode ini melihat dari karakteristik visual dan konsep satu karya serta hubungannya dengan karya lain agar menciptakan keseimbangan. Contohnya adalah mengimbangi lukisan dengan warna gelap dengan warna yang terang atau lukisan dengan ukuran besar diimbangi dengan lukisan ukuran sedang di sisinya.

- ***Flanking***

Metode ini menggunakan elemen karya yang saling berlawanan dengan satu sama lain yang membuat mata pengunjung akan fokus pada karya yang berada ditengah.

- ***Spiraling***

Penempatan metode ini bersifat lebih dinamis dengan penempatan dengan pola spiral berdasarkan berat visual. Metode ini juga dapat digunakan dalam penempatan kelompok karya 3 dimensi. Karya 3 dimensi memiliki volume dan setiap bagiannya dapat dilihat dari berbagai arah. Metode penempatan secara spiral merupakan metode yang paling cocok karena bisa dilihat dari segala sisi. Sebagai contoh jika karya 3 dimensi ditempatkan secara garis horizontal atau vertical, sudut pandang pengunjung hanya terfokus pada satu arah dan kurangnya interaksi dan pergerakan dari pengunjung itu sendiri.

4. Tata Pencahayaan

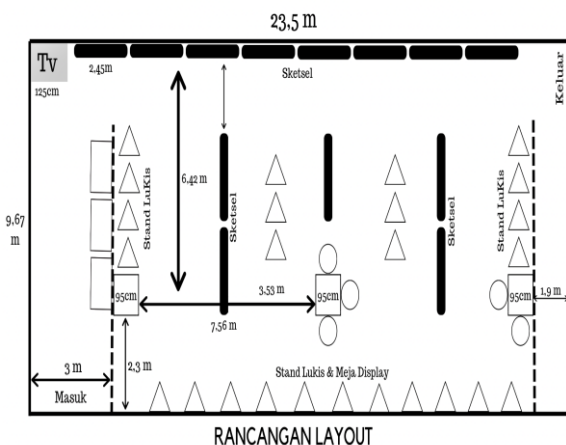
Pada bidang *display*, tata pencahayaan merupakan hal yang krusial dan memiliki pengaruh besar dalam membuat suasana dan atmosfer pada ruang pameran ataupun karya seni. Cahaya merupakan getaran yang terlihat oleh mata yang dihasil dari

gelombang energi pancaran sumber cahaya. Sumber cahaya memiliki 2 jenis, yaitu sumber cahaya alami dan sumber cahaya buatan. Sumber cahaya berasal dari 2 jenis sumber energi, yaitu sumber cahaya alami dan sumber cahaya buatan. Sumber cahaya alami berasal dari matahari dan sumber cahaya buatan bisa berasal dari api atau lampu. Berikut 4 jenis pencahayaan menurut fungsinya yaitu,

- *General Lighting* merupakan pencahayaan yang cakupan penerangannya dapat memenuhi ruangan.
- *Accent Lighting* merupakan pencahayaan yang digunakan lebih menerangi tampilan estetika dari benda seni atau dekorasi yang dipajang.
- *Task Lighting* merupakan pencahayaan yang secara spesifik digunakan untuk mempermudah suatu pekerjaan.
- *Decorative Lighting* merupakan pencahayaan dengan bentuk tertentu dengan fungsi sebagai dekorasi ruangan.

Berdasarkan intensitas cahaya, jenis pencahayaan dibagi menjadi 3, yaitu cahaya penuh, cahaya sedang, dan cahaya rendah. Berdasarkan arah pencahayaan, jenisnya juga dibagi menjadi 3 yaitu, mengarah ke atas (*uplight*), mengarah ke bawah (*downlight*), dan menyorot (*spotlight*).

PEMBAHASAN



Gambar 1. Rancangan Final Area Pameran dan Ukuran Area

Letak ruang pameran yang berada pada ruang publik mendorong penulis untuk membuat strategi

baru bagaimana cara mengolah ruang pameran yang berada di ruang publik memiliki batas area eksklusif pameran namun tidak menimbulkan kesan tertutup pada segi jarak pandang. Jenis display *divider* dan *vitrin* menjadi jenis display yang cocok digunakan karena memiliki sifat membatasi area namun tidak menutupi keseluruhan jarak pandang. *Divider* akan digunakan pada area pameran yang lebih belakang untuk menciptakan batas ruang pameran. Metode pengolahan ruang pameran yang cocok dipakai adalah menggunakan gaya salon. Walaupun bentuk ruang pameran yang menggunakan gaya salon secara asli berbeda dengan lokasi pameran yang akan digunakan secara penggunaan dinding akan digantikan oleh *divider*, namun metode yang sama adalah bagaimana karya-karya dengan bingkai akan dikelompokkan pada suatu kelompok karya.

Berdasarkan rancangan layout ruang pameran yang telah dipaparkan, penulis berdasarkan konsep ruang pameran membagi ruang pameran menjadi 3 area utama. Pembagian ruang ini berdasarkan pada konsep alur penyajian karya dimana penulis menggunakan pendekatan secara tematik/kontekstual yaitu penyajian karya seni berdasarkan tema secara urutan mulai dari tradisi, alam dan pengalaman personal tanpa melihat jenis karyanya. Dikarenakan jenis karya yang akan dipamerkan bukan hanya terdiri dari lukisan pada kanvas namun seni lukis pada berbagai media 2 dimensi dan 3 dimensi, konsep penyajian ini yang paling cocok digunakan. Setelah pembagian area berdasarkan konsep telah dibagi, konsep penyajian karya pada masing-masing area juga didasarkan pada karakteristik visual karya. Melihat dari karakteristik masing-masing karya, penyajian karya dilakukan dengan melihat dari *visual impact* karya. Penentuan urutan karya dilakukan dengan menata karya berukuran besar pada bagian depan untuk memberikan kekuatan visual karya yang berkesan.

Setelah dilakukan perancangan dan penataan penyajian karya, penentuan metode penyajian karya dilakukan. Beberapa metode penataan karya akan digunakan berdasarkan jenis dan letak karya pada ruang pameran. Untuk karya 2 dimensi, metode yang paling banyak digunakan adalah metode *horizon line* untuk karya yang berukuran sedang dan besar. Metode penataan lain yang dipakai adalah metode *balance*. Metode ini digunakan pada karya berseri dengan ukuran kecil

jenis 2 dimensi maupun 3 dimensi. Metode terakhir adalah metode *spiraling*. Metode *spiraling* digunakan pada karya 3 dimensi dengan memanfaatkan meja patung yang dapat berputar dan posisi pilar yang bisa dipajang karya pada ke-4 sisinya. Ketiga metode ini dipakai sebagai metode penataan karya yang digabung dengan metode pengolahan gaya salon yang menciptakan pengelompokan karya secara urut.

Sirkulasi alur pengunjung menjadi salah satu elemen yang perlu diperhatikan dalam membuat rancangan ruang pameran. Alur pengunjung harus diatur sedemikian mungkin agar tidak menimbulkan kepadatan pada suatu area pameran. Penulis memilih pendekatan alur gabungan sebagai sirkulasi alur pengunjung pada pameran MBKM 2023. Pada rancangan dapat dilihat bahwa posisi pintu masuk dan pintu keluar berbeda dikarenakan berdasarkan konsep ruang pameran penulis ingin menciptakan alur dengan bentuk perjalanan dari mata air hingga muara. Berdasarkan pada konsep ini, letak pintu masuk dan keluar yang berbeda juga membuat alur pengunjung pameran diarahkan pada satu tujuan akhir agar pengunjung mudah menemukan pintu keluar. Namun, penulis ingin menciptakan ruang pameran yang masih bebas sehingga penggunaan partisi hanya digunakan sebagai sekat/pembatas 3 area utama ruang pameran dan pembatas area ruang pameran secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Pada program magang MBKM 2023, tata kelola pameran merupakan salah satu proyek kerja yang akan dilakukan oleh mahasiswa. Pada kegiatan pameran ini, penulis mengambil display ruang pameran sebagai fokus yang diminati pada tata kelola pameran. Display adalah sebuah sistem penataan benda pada sebuah ruang dimana bertujuan untuk menampilkan atau memamerkan barang tersebut. Pada pameran MBKM 2023, penulis melaksanakan display pada ruang publik yaitu di Mal Living World Denpasar. Pameran MBKM 2023 memiliki tema Springs Reflection yang kemudian dikembangkan menjadi konsep ruang pameran. Konsep keberagaman dan kreativitas dalam perkembangan seni rupa lukis dan patung menjadi konsep utama ruang pameran dengan konsep alur penyajian yang berupa perjalanan dari mata air menuju muara yang masih berkaitan dengan tema pameran.

Display dan pengolahan ruang pameran publik menjadi sebuah tantangan bagi penulis. Dengan melakukan riset dan survey lapangan, penulis melakukan pengumpulan data yang kemudian menjadi landasan teori untuk menemukan strategi dan metode yang cocok dalam display pameran di ruang publik. Penulis merancang layout ruang pameran menggunakan beberapa strategi yang diimplementasikan pada display agar pameran dapat terlihat menonjol di ruang publik. Penulis juga menggunakan strategi dalam penataan display untuk menciptakan ruang pameran yang nyaman. Metode-metode yang digunakan juga berdasarkan kajian teori yang didapatkan dari riset seperti, metode penyajian karya dan rancangan sirkulasi pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Athian, Muhammad Rahman. (2018). POLA PAMERAN TEMPORER DI RUANG PUBLIK (STUDI KASUS DI RUMAH DINAS BUPATI BATANG 2017). *Jurnal Imajinasi*. Vol XII no 1, 25-34. Diambil dari <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imaginasi>
- AZMI, FIQRI (2021) ANALISIS INTENSITAS PENCAHAYAAN GEDUNG FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS SILIWANGI. Sarjana thesis, UNIVERSITAS SILIWANGI.
- I Komang Aditya Mahendra, I Wayan Sujana, & I Made Jodog. (2023). Penataan Ruang Pameran Seni Lintas Batas. *CITA KARA : JURNAL PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN SENI MURNI*, 3(1), 1–7. Diambil dari <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/citrakara/article/view/2329>
- Institut Seni Indonesia Denpasar. (2022). *Pedoman Penulisan Laporan Akhir Program MBKM Semester VI ISI Denpasar*.
- Lord, Barry. Lord, Gail Dexter. (2001). *The Manual of Museum Exhibitions*. AltaMira Press: Walnut Creek, CA.

Lord, Barry. Lord, Gail Dexter. Martin, Lindsay. (2012). *Manual of Museum Planning*. AltaMira Press: Walnut Creek, CA.

Ntone, Natasha. (2023). *Five Ways to Display Art in an Exhibition*. Diakses pada 10 Maret 2023.
<https://natashantone.com/home/2020/2/24/five-ways-to-display-art>

Satwiko, Prasasto. 2004. *Fisika Bangunan*. Penerbit ANDI: Yogyakarta.

Susanto, M. (2004). *Menimbang ruang menata rupa*. Galangpress Group: Yogyakarta.