BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pameran merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan untuk memamerkan hasil karya seseorang kepada khalayak. Kata pameran berasal dari bahasa Inggris Exhibition, yang kemudian diserap menjadi ekshibisi dalam bahasa Indonesia. Kata ekshibisi merupakan sinonim dari pameran. Menurut Henrietta Lidchi (Susanto, 2016:31), menjelaskan pengertian pameran sebagai peristiwa yang memiliki ciri khas dengan memikirkan objek-objek, represntasi visual, konstruksi, dan audio.

Salah satu lembaga yang mempunyai peran untuk menyelenggarakan pameran adalah museum. Lembaga museum tidak hanya memiliki tugas dalam pengkoleksian, konservasi, riset, dan mengkomunikasikan saja. Tetapi juga memamerkan benda nyata kepada masyarakat, yang berguna untuk studi, pendidikan dan hiburan (Sinaga dkk, 2019 :3). Museum merupakan lembaga yang bergerak dalam pelestarian dan perawatan benda-benda peninggalan sejarah. Museum berfungsi mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya Indonesiat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan (*Kemendikbud.goi.id*).

Salah satu museum sejarah dan kebudayaan yang ada di Indonesia adalah Museum Gubug Wayang, berdiri tanggal 15 Agustus 2015 dan dikelola oleh pihak swasta, yaitu Yansen Project Indonesia. Berdasarkan situs halamannya (*https://gubug-wayang.com/)*, museum Gubug Wayang memiliki koleksi benda-benda bersejarah dari berbagai kebudayaan Indonesia, dari kategori koleksi wayang kulit, wayang golek, boneka Si Unyil, Tosan Aji, topeng nusantara, wayang *potehi*, gamelan, artefak Majapahit, dan batik nusantara. Museum ini dibuka untuk umum.

Berdasarkan wawancara bersama pihak pengelola museum, total koleksi yang dimiliki mencapai delapan ribuan dan menjadi ciri khas yang hanya dimiliki museum Gubug Wayang dan menjadi pembeda di antara museum-museum di Indonesia lainnya. Sistem rotasi koleksi yang dipamerkan dilakukan rata-rata satu

kali dalam satu tahun, dengan jumlah koleksi mencapai lebih dari setengah total koleksi yang dimiliki museum. Sebagian kecil lainnya disimpan di ruang penyimpanan. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan ruang pamer. Museum tidak memiliki konsep khusus dalam menyajikan pameran, tambahnya.

Sementara berdasarkan observasi langsung, tampilan pameran terkesan padat. Luas dan jumlah ruang yang digunakan sebagai ruang pamer terkesan tidak sebanding dengan koleksi yang berjumlah ribuan, hal tersebut dapat dilihat dalam dokumentasi kondisi di salah satu sudut pamer di lantai 1.

Gambar 1.11 Dokumentasi Kondisi Lantai 1
Sumber : *Olahan Peneliti, 2020*

Berdasarkan keterangan-keterangan di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa secara visual, tampilan pameran di museum Gubug Wayang terkesan penuh dan sempit. Padahal menurut Sutaarga (dalam *Sinaga, 2019*), pemilihan penyajian koleksi museum idealnya melalui proses yang memperhatikan lingkungan dan pengunjung, dan menghindari penyajian yang terkesan sembarangan. Hal tersebut diakibatkan tidak hanya karena jumlah koleksi yang dipilih untuk ditampilkan dan luas dari ruangan yang digunakan sebagai ruang pamer museum tidak seimbang, juga tidak adanya konsep pameran yang jelas dalam setiap rotasi pergantian koleksi.

Oleh karena itu, penelitian *Perancangan Pameran Museum Gubug Wayang* yang menggunakan metode kualitatif, dan bertujuan merancang konsep pameran, diharapkan dapat menjadi solusi praktis dalam penyelenggaraan pameran yang disesuaikan dengan ruang pamer dan jumlah koleksi, serta mempunyai tema yang relevan dengan Museum Gubug Wayang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan jabaran permasalahan di latar belakang, rumusan masalah dari penelitian yang berjudul "Perancangan Pameran Museum Gubug Wayang" adalah:

1. Unsur-unsur apa saja yang menunjang terbentuknya konsep pameran Museum Gubug Wayang?
2. Konsep pameran seperti apa yang sesuai diterapkan di Museum Gubug Wayang.

1.3 Batasan Masalah

Batasan yang digunakan untuk mendukung fokus penelitian yang berjudul "Perancangan Pameran Museum Gubug Wayang", adalah sebagai berikut;

- Luaran terdiri dari Luaran Primer dan Luaran Sekunder
- Luaran Primer merupakan luaran utama penelitian berupa konsep pameran Museum Gubug Wayang
- Luaran Sekunder merupakan visualisasi salah satu konsep pameraran yaitu konsep Ma Hyang Ing Nuswantara, berupa Poster Pameran dan *Dummy* Pameran. Dummy Pameran mengunakan media pameran digital di *website Artsteps*.
- Acara pendukung pameran tidak direalisasikan, hanya berupa paparan konsep.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang rumuskan, maka tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan unsur-unsur pembentuk konsep pamer dan menghasilkan konsep pameran yang ideal bagi Museum Gubug Wayang.

Tujuan khusus penelitian ini sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi tingkat Strata 1 (S1) di Universitas Internasional Semen Indonesia Progam Studi Desain Komunikasi Visual.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut beberapa jenis manfaat dari penelitian ini, sebagai Berikut :

1. Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan pameran yang cocok diterapkan di Museum Gubug Wayang.
2. Manfaat teoritis dari penelitian ini, dibagi menjadi tiga, yaitu :
   a. Bagi Progam Studi Desain Komunikasi Visual

      Penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi keilmuan Desain Komunikasi Visual khususnya di bidang konsep pameran.
   b. Bagi Mahasiswa

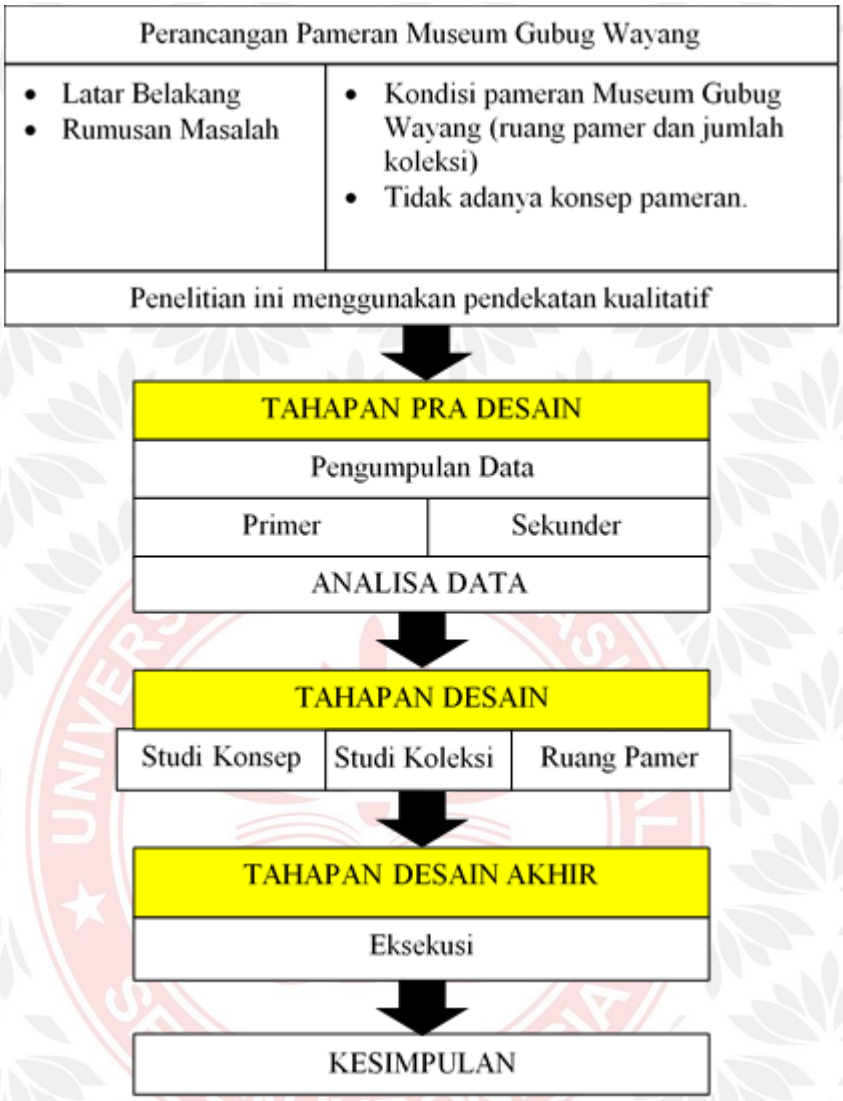
      Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang perancangan sebuah pameran yang berhubungan dengan penyajian karya pamer.
   c. Bagi Pengelola Museum

      Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu strategi alternatif merancang konsep pameran museum yang dapat menarik minat masyarakat untuk mengunjungi.

1.6 Kerangka Penelitian

Penelitian yang berjudul *Perancangan Pameran Museum Gubug Wayang* ini, mengunakan metode kualitatif dan melalui tahapan yang terdiri dari tiga tahap yaitu pra desain, desain dan desain akhir. Luaran Utama penelitian berupa konsep Pameran Museum Gubug Wayang dan Luaran sekunder berupa visuslisasi salah satu konsep berupa poster dan dummy pameran.

Table 1.1 Kerangka Penelitian



Sumber : *Olahan Peneliti, 2020*