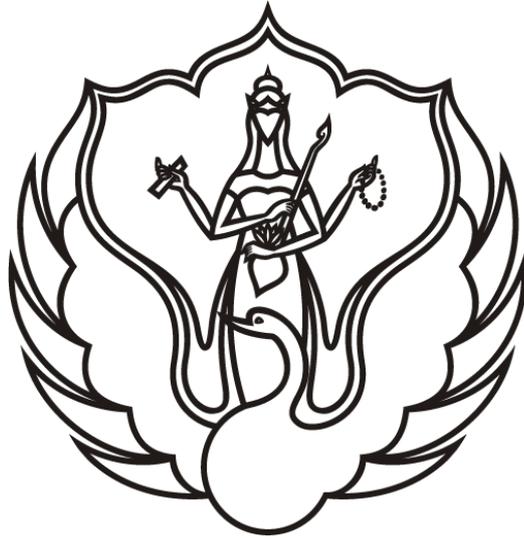


MANAJEMEN PAMERAN SENI LUKIS “LAKA-LAKA”
KARYA PERUPA TEGAL DI KAFE BER.INTERAKSI YOGYAKARTA



PENCIPTAAN

Oleh:

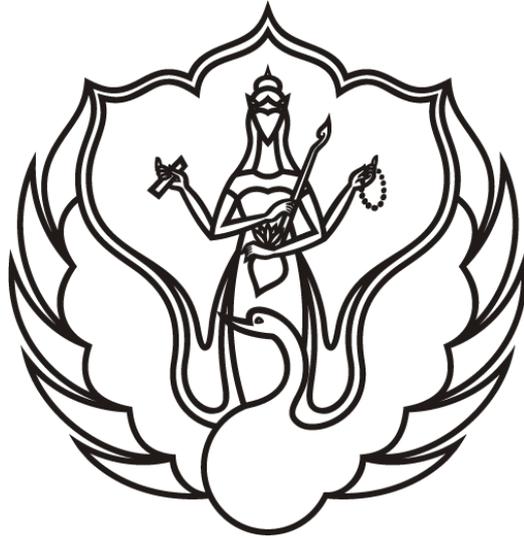
Kisnayandra Ahmad Zakaria

NIM: 1810144026

PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

2025

MANAJEMEN PAMERAN SENI LUKIS “LAKA-LAKA”
KARYA PERUPA TEGAL DI KAFE BER.INTERAKSI YOGYAKARTA



PENCIPTAAN

Oleh:

Kisnayandra Ahmad Zakaria

NIM: 1810144026

PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2025

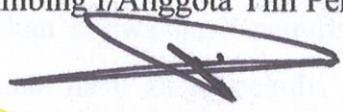
HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan/Pengkajian/Perancangan* Seni berjudul:

**MANAJEMEN PAMERAN SENI LUKIS “LAKA-LAKA” KARYA PERUPA TEGAL
DI KAFE BER.INTERAKSI YOGYAKARTA.**

diajukan oleh Kisnayandra Ahmad Zakaria, NIM 1810144026, Program Studi S-1 Tata Kelola Seni, Jurusan Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



A. Sudjud Dartanto, S.Sn. M.Hum

NIP. 19760522 200604 1 001

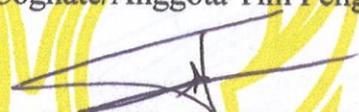
Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



Dr. Arinta Agustina, S.Sn., M.A.

NIP. 19730827 2005001 2 001

Cognate/Anggota Tim Penguji



Dr. Trisna Pradita Putra S.Sos., M.M.

NIP. 19861005 201504 1001

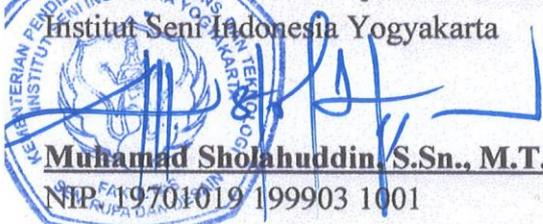
Ketua Penguji/ Ketua Jurusan/ Program
Studi Tata Kelola Seni



Dr. Trisna Pradita Putra S.Sos., M.M.

NIP. 19861005 201504 1001

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1001



PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kisnayandra Ahmad Zakaria

NIM : 1810144026

Jurusan : Tata Kelola Seni

Fakultas : Seni Rupa

Judul Tugas Akhir Penciptaan :

**MANAJEMEN PAMERAN SENI LUKIS “LAKA-LAKA”
KARYA PERUPA TEGAL DI KAFE BER.INTERAKSI**

YOGYAKARTA Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan laporan tugas akhir penciptaan yang dibuat adalah hasil karya penulis sendiri dan benar keasliannya. Apabila kemudian hari penulis skripsi ini merupakan plagiat atau jiplakan, maka penulis bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus menerima sanksi yang telah ditentukan

Yogyakarta, Juni 2025

Penulis,



Kisnayandra Ahmad Zakaria

PERSEMBAHAN/MOTTO



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya maka Penelitian Tugas Akhir Penciptaan Seni dengan judul “Manajemen Pameran Seni Lukis ‘Laka-laka’ Karya Perupa Tegal Di Kafe Ber.Interaksi Yogyakarta” dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat akademis yang harus dipenuhi untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni pada Program Studi Tata Kelola Seni. Selama proses pembuatan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan serta arahan dari berbagai pihak. Melalui kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran penelitian ini, di antaranya sebagai berikut:

1. Allah SWT atas segala karunia Nya.
2. Kedua orang tua saya yang senantiasa selalu memberikan dukungan dan sumber kekuatan saya.
3. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Muhamad Sholahuddin, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Trisna Pradita Putra, S.Sos., M.M. selaku Ketua Jurusan/Ketua Prodi S-1 Tata Kelola Seni, FSR Institut Seni Indonesia Yogyakarta serta Dosen Pembimbing II
6. A. Sudjud Dartanto, S.Sn., M.Hum selaku Dosen Pembimbing I
7. Dr. Arinta Agustina, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing II
8. Dr. Mikke Susanto S.Sn., M.A., selaku Dosen Wali
9. Kawan-kawan Jala Rupa dan para perupa Tegal.
10. Faisal Kamandobat dan Sanggar Maturnuwun

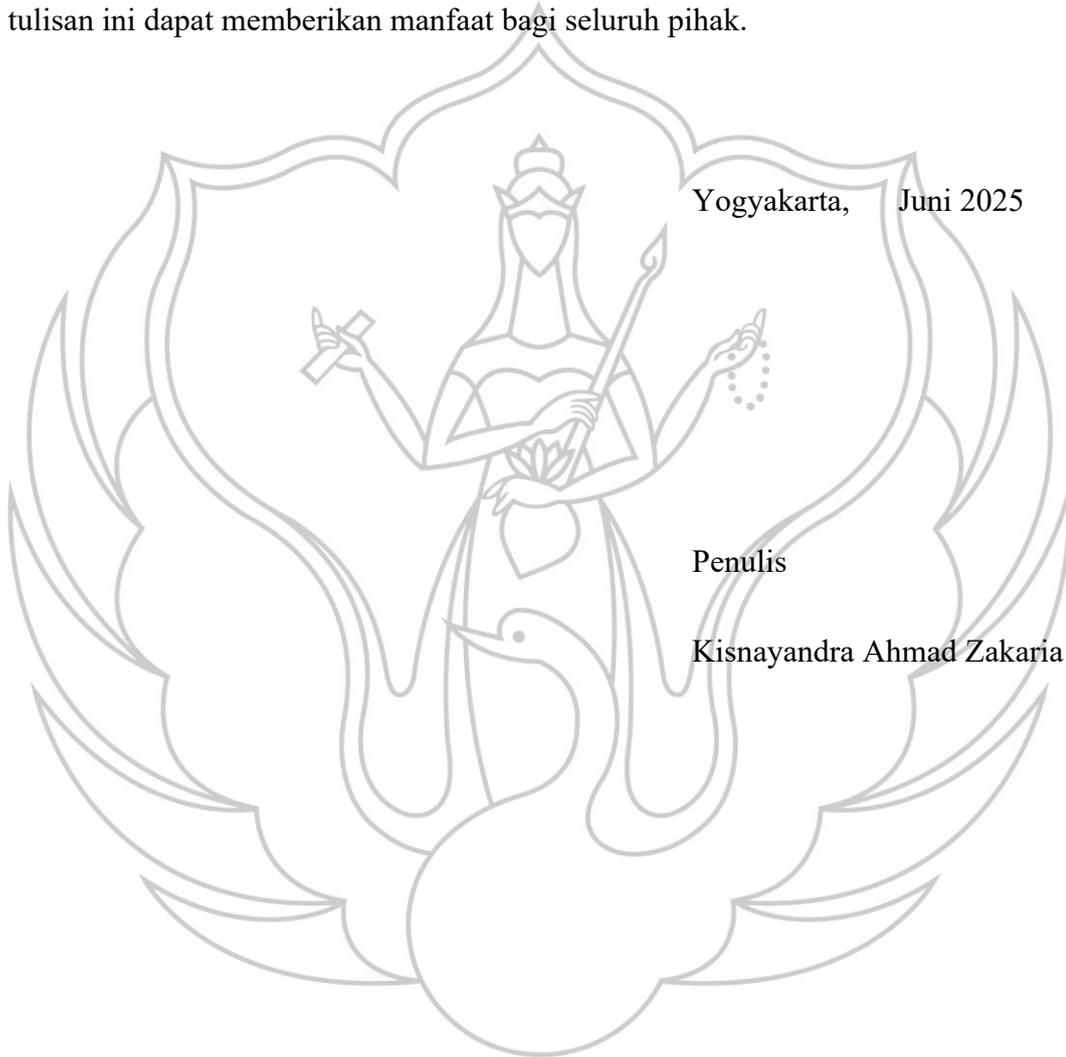
11. Teman-Teman baik saya “KOLONI” Angkatan 2018 Tata Kelola Seni yang selalu memberikan dukungan dan perhatiannya dari awal masa perkuliahan.

Pada Penelitian Tugas Akhir Pengkajian Seni ini disadari masih terdapat kekurangan yang harus diperbaiki. Bentuk kritik dan saran dari berbagai pihak akan diterima untuk membantu penulisan selanjutnya yang lebih baik. Semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak.

Yogyakarta, Juni 2025

Penulis

Kisnayandra Ahmad Zakaria



ABSTRAK

Dengan lebih dari 700 bahasa daerah di Indonesia, di antara ragam tersebut, Kota Tegal di pesisir utara Jawa menonjol dengan dialek Ngapak Tegalan, varian bahasa Jawa yang khas dengan kosa kata dan ekspresi lokal yang unik. Bahasa ini tak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga penanda identitas, nilai-nilai adat, dan tradisi masyarakatnya. Pameran seni lukis bertajuk LAKA-LAKA yang digelar di ruang Ber.Interaksi, Yogyakarta, mencoba menerjemahkan keunikan bahasa Ngapak Tegalan ke dalam bentuk visual melalui karya dua dimensi dari empat seniman asal Tegal. Metode penciptaan yang digunakan meliputi riset mendalam terhadap kosakata dan filosofi Ngapak Tegalan. Proses kreatif dilakukan secara kolaboratif dengan melibatkan dialog antar seniman untuk memastikan autentisitas makna budaya dalam setiap karya. Dengan pendekatan skenografi, mereka menyajikan 12 karya yang mengolah kosa kata dan nuansa khas Ngapak Tegalan dalam bahasa visual. Disusun dalam tata ruang berbentuk huruf U dengan pencahayaan yang mendukung, pameran ini, mengajak pengunjung meresapi kekayaan bahasa daerah sebagai bagian dari warisan budaya yang hidup. Selama tujuh hari penyelenggaraan (14–21 Mei 2025), pameran ini menyedot perhatian 124 pengunjung, sekaligus menjadi ruang dialog kreatif antara seni, budaya, dan identitas lokal—sebuah langkah penting

Kata kunci: Ngapak Tegalan, seni visual, identitas budaya, pameran seni.

ABSTRACT

With more than 700 regional languages in Indonesia, among this diversity, the city of Tegal on the northern coast of Java stands out with its Ngapak Tegalan dialect, a distinctive variant of Javanese characterized by unique local vocabulary and expressions. This language serves not only as a means of communication but also as a marker of identity, traditional values, and cultural heritage of its community. The art exhibition titled LAKA-LAKA, held at Ber.Interaksi space in Yogyakarta, attempts to translate the uniqueness of Ngapak Tegalan language into visual form through two-dimensional works by four artists from Tegal. The creative methods employed include in-depth research into the vocabulary and philosophy of Ngapak Tegalan. The creative process was conducted collaboratively, involving dialogue among artists to ensure the authenticity of cultural meaning in each artwork. Using a scenographic approach, they presented 12 works that transformed vocabulary and distinctive nuances of Ngapak Tegalan into visual language. Arranged in a U-shaped spatial layout with supportive lighting, this exhibition invites visitors to immerse themselves in the richness of regional language as part of living cultural heritage. During the seven-day exhibition period (May 14–21, 2025), the show attracted 124 visitors, simultaneously becoming a creative dialogue space between art, culture, and local identity—an important step forward.

Keywords: Ngapak Tegalan, visual art, cultural identity, art exhibition.

DAFTAR ISI

PENGESAHAN HASIL UJIAN TUGAS AKHIR	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSEMBAHAN/MOTTO	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
Bab I Pendahuluan	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Perancangan	5
C. Tujuan Perancangan	5
D. Manfaat Perancangan	5
E. Tinjauan Karya	6
G. Instrumen Pengumpul	12
H. Sistematika Penulisan	12
BAB II KONSEP PENCIPTAAN, VISUAL, DAN PENYAJIAN	14
A. KONSEP PENCIPTAAN	14
1. Landasan Teori Penciptaan	14
B. KONSEP VISUAL	29
C. KONSEP PENYAJIAN	32
BAB III PROSES DAN PENGELOLAAN	35
A. PRA-PRODUKSI	35

1.	Tinjauan Lokasi	35
2.	Perencanaan Tim Kerja	37
3.	Timeline Kerja	40
4.	Rancangan Anggaran Biaya (RAB)	41
5.	Segmentasi Audiens	42
6.	Listing Kebutuhan Peralatan/Bahan	44
B.	PRODUKSI	47
1.	Pameran	47
2.	Promosi	58
3.	Pencahayaan	61
4.	Peserta Pameran	62
5.	Acara	63
C.	PASCA PRODUKSI	66
1.	Laporan Kerja	66
2.	Evaluasi	69
	BAB IV PEMBAHASAN KARYA	72
A.	M. S. Allam.	73
B.	Andrean Raturangga	79
C.	Mela Wibawani	82
D.	Fajar Moehammad	85
	BAB V PENUTUP	88
	DAFTAR PUSTAKA	91
	LAMPIRAN	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Bagian Dalam Ber.Interaksi	36
Gambar 3.2. Bagian Luar Ber.Interaksi	36
Gambar 3.3. Kunjungan Untuk Mengukur Ruang Pamer	50
Gambar 3.4. Sketsa 3D Ruang Pamer “Laka-laka”	50
Gambar 3.5. Sketsa 3D Ruang Pamer “Laka-laka”	52
Gambar 3.6. Proses Tata Pajang Karya	54
Gambar 3.7. Desain Cover E-Katalog & Katalog Cetak.	57
Gambar 3.8. Gambar Desain Poster	58
Gambar 3.9. (Asking Media)	59
Gambar 3.11. (Poster Seni)	59
Gambar 3.12. Post Instagram Radar Tegal Official.	60
Gambar 3.13. Post Instagram Poster Seni.	61
Gambar 3.14. Post Instagram Asking Media.	61
Gambar 3.15. Pembukaan Pameran Laka-laka	64
Gambar 3.16. Pembukaan Pameran Laka-laka	64
Gambar 3.17. Pembukaan Pameran Laka-laka	65
Gambar 3.18. Pembukaan Pameran Laka-laka	65
Gambar 3.19. Jumlah Tayangan Instagram	68
Gambar 4.1. M. S. Allam, “Yerak”, 2025	73
Gambar 4.2. M. S. Allam, “Bala”, 2025	75
Gambar 4.3. M. S. Allam, “Yarig”, 2025	76
Gambar 4.4. M. S. Allam, “Ndableg”, 2025	78
Gambar 4.5. Andrean Raturangga, “Dayik Runtag”, 2025	79
Gambar 4.6. Andrean Raturangga, “Yanu”, 2025	80
Gambar 4.7. Mela Wibawani, “Leha-leha”, 2024	82
Gambar 4.8. Mela Wibawani, “Balo-balo”, 2024	83
Gambar 4.9. Fajar Moehammad, “Menunggu Tarok Di Bawah Naungan Kamboja”, 2023	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Alur sirkulasi penonton	26
Tabel 3.1. Timeline Kerja	40
Tabel 3.2. Rancangan anggaran biaya	41
Tabel 3.3 Tabel Anggaran dan Realisasi	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Persetujuan Dospem	93
Lampiran 2 Dokumentasi Proses Sidang Kelayakan Tugas Akhir	94
Lampiran 3 Lembar Daftar Hadir Pengunjung	95
Lampiran 4 Dokumentasi Pembukaan Pameran “Laka-laka”	95
Lampiran 5 Dokumentasi Ujian Tugas Akhir	4



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang kaya akan keberagaman bahasa, mencerminkan kompleksitas dan kekayaan budaya bangsa ini. Terdapat lebih dari 700 bahasa daerah yang diakui di seluruh kepulauan, menjadikannya salah satu negara dengan jumlah bahasa terbanyak di dunia. Bahasa daerah dan seni visual memiliki hubungan yang erat dalam merepresentasikan budaya dan identitas suatu komunitas. Meskipun beroperasi dalam ranah yang berbeda, keduanya saling melengkapi dalam menyampaikan nuansa, tradisi, dan nilai-nilai yang terkandung dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks seni kontemporer, visualisasi bahasa daerah semakin banyak diintegrasikan, memberi ruang bagi perupa untuk mengeksplorasi cara baru dalam mengungkapkan makna dan pesan melalui elemen visual. Kolaborasi ini tidak hanya memperkaya pengalaman estetika, tetapi juga memperkuat pengakuan terhadap keberagaman budaya yang ada.

Kota Tegal, terletak di pesisir utara Pulau Jawa, Indonesia, adalah salah satu kota kecil yang kaya akan sejarah dan budaya. Kota Tegal, dengan pesona budaya dan kulinernya yang kaya, memiliki satu ciri khas yang sangat menonjol: Bahasa *Ngapak*. Dialek Jawa ini telah menjadi identitas tersendiri bagi masyarakat Tegal dan sekitarnya. Bahasa *ngapak* Tegal kaya akan kosa kata yang unik dan seringkali terdengar lucu bagi pendengar dari daerah lain. Kata "tarok" dalam bahasa *Ngapak* Tegal memiliki arti yang serupa dengan "pacare" dalam bahasa Jawa, kata tersebut hanya dimengerti oleh Masyarakat Tegal dan sekitarnya saja.. Dalam konteks sosial, bahasa *ngapak* tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga menjadi bagian penting dari adat istiadat dan tradisi masyarakat Tegal. Kota yang terkenal dengan semboyan "Tegal Laka-laka" "Laka-laka" merupakan frasa dalam bahasa Jawa dialek Jawa Tengah bagian Barat (biasa disebut *ngapak* atau *panginyoingan*), khususnya daerah Banyumas, Tegal dan Brebes, yang artinya "langka" atau "unik". Ciri khas tersebut tercermin dalam seluruh aspek kehidupan masyarakat Tegal, baik budaya, kuliner, adat istiadat, maupun ciri bahasa.

Masing-masing aspek mempunyai keunikan tersendiri, misalnya saja ciri-ciri bahasanya. Dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Tegal mempunyai bahasa daerah yang berfungsi sebagai alat komunikasi antar masyarakat. Bahasa ini sudah melekat pada masyarakat Tegal sejak zaman dahulu. Keberadaan bahasa ini menambah warna lokal yang membuat Kota Tegal semakin berwarna dan menarik, memberikan nuansa khas yang tidak ditemukan di daerah lain di Jawa. Bahasa *Ngapak* kadang mendapat stereotip sebagai dialek yang kasar atau kurang halus dibandingkan dialek Jawa Standar, meskipun sebenarnya ini hanya perbedaan gaya pengucapan dan bukan indikasi kehalusan budaya. Pengucapan yang khas dan tegas, terutama pada huruf konsonan di akhir kata yang diucapkan dengan jelas dan "ngapak" (penuh/tegas), tidak lembut seperti dialek Jawa Standar (Mataraman). Bahasa *Ngapak* adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Tegal. Keunikan dan kekhasannya menjadikan bahasa ini sebagai salah satu daya tarik tersendiri dari kota ini.

Menurut Hamidulloh Ibda (2017), bahasa pertama yang dipelajari oleh seseorang, yang sering disebut sebagai bahasa ibu, merupakan bahasa yang dilafalkan pertama kali oleh seorang anak. Proses pembelajaran bahasa ibu dimulai ketika seorang bayi, yang belum mampu berbicara, diajarkan oleh orang tuanya menggunakan bahasa yang ada di lingkungan sekitar mereka, sehingga bahasa ibu ini menjadi bagian integral dari perkembangan komunikasi anak. Menurut Kridalaksana (2008), bahasa adalah sistem tanda bunyi yang disepakati untuk dipergunakan oleh anggota kelompok masyarakat tertentu dalam bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa yang digunakan dan penggunaan bahasa dan cara pengucapannya dapat menandakan identitas dari seseorang. Bahasa *Ngapak Tegal* merupakan bagian dari dialek Banyumasan yang mencakup wilayah Banyumas, Tegal, Brebes, dan sekitarnya. Dialek ini muncul sebagai hasil dari interaksi antara masyarakat lokal dengan berbagai pengaruh budaya, terutama dari Jawa Tengah bagian barat. Bahasa yang digunakan oleh orang-orang Tegal dinamakan dialek Tegal. Sehari-harinya masyarakat menggunakan dialek Tegal dimanapun mereka berada. Menurut Deni Herawati, Hermintoyo M, dan Mujid Farihul Amin (2012), dialek Tegal telah menjadi identitas khas bagi masyarakat Tegal, yang tercermin melalui ciri-ciri

seperti logat, kosakata, dan intonasinya. Seperti contoh pada penggunaan kata *enyong* (saya), *njagong* (duduk), *senud* (pusing) dan lain sebagainya. Abadi Supriatin (2012) menjelaskan bahwa perbedaan bahasa Jawa dialek Tegal dengan dialek lainnya dapat terlihat pada karakteristik fonetiknya, khususnya pada pelafalan akhiran "a". Sebagai contoh, kata-kata seperti "ngapa" (kenapa), "nang kana" (di sana), dan "sapa" (siapa) menunjukkan penggunaan akhiran "a" yang khas dalam dialek ini.

Bahasa *ngapak* Tegal adalah salah satu variasi atau dialek dari bahasa Jawa yang dikenal dengan karakteristik pelafalan yang khas, terutama dalam konsonan dan vokal yang lebih jelas dan "keras" dibandingkan dengan dialek Jawa lainnya seperti Surakarta dan Yogyakarta. Sejarah perkembangan bahasa *ngapak* Tegal tidak dapat dilepaskan dari sejarah panjang pengaruh budaya dan geografi yang membentuk karakteristik linguistik masyarakat Tegal.

Eksistensi bahasa *ngapak* Tegal sebagai penanda identitas kultural masyarakat setempat memiliki relasi yang erat dengan perkembangan seni rupa yang tumbuh dalam lingkungan sosial yang sama. Seperti halnya bahasa *ngapak* Tegal yang merupakan bentuk identitas budaya lokal, seni rupa di Kota Tegal juga mencerminkan ekspresi budaya yang khas dari masyarakat setempat. Pada zaman sekarang sebuah karya seni rupa dapat dijadikan sebagai alat untuk melestarikan sebuah budaya. Karya seni kontemporer pada garis besarnya adalah memaparkan pengalaman dan ekspresi dari perupa. Perkembangan seni rupa di kota-kota kecil, seperti kota Tegal seringkali mencerminkan identitas budaya dan kehidupan sehari-hari masyarakat setempat. Perupa di kota Tegal seringkali terinspirasi oleh lingkungan sekitar, menciptakan karya yang menggambarkan tradisi lokal, alam, dan dinamika sosial. Meskipun akses terhadap fasilitas dan jaringan seni mungkin lebih terbatas dibandingkan di kota-kota besar, para perupa di kota Tegal sering kali menunjukkan kreativitas dan orisinalitas yang kuat. Mereka memanfaatkan bahan-bahan lokal dengan teknik tradisional dan menggabungkan dengan pengaruh modern untuk menciptakan karya-karya yang unik dan relevan. Meskipun tantangannya antara lain adalah keterbatasan akses terhadap pendidikan seni formal dan pasar seni yang terbatas.

Pameran seni rupa di Tegal telah berkembang menjadi wadah penting bagi ekspresi kreatif perupa daerah. Melalui *platform* digital dan media sosial, para perupa Tegal berusaha untuk dapat menjangkau audiens yang lebih luas, dengan tetap mempertahankan esensi lokalitas dalam karya mereka. Berbagai acara seni yang diselenggarakan secara rutin di kota Tegal secara perlahan telah menciptakan ekosistem kreatif yang mendukung kolaborasi antar seniman. Karya-karya yang dipamerkan tidak hanya menampilkan keindahan visual, tetapi juga menceritakan kekayaan budaya dan tradisi masyarakat Tegal. Keterlibatan aktif warga dalam kegiatan seni ini telah memperkuat ikatan komunitas dan menumbuhkan apresiasi yang lebih dalam terhadap warisan budaya lokal.

Dialek Tegalan memiliki daya tarik unik yang berakar pada sejarah dan cara pengucapannya yang khas. Hal ini menginspirasi terciptanya pameran seni yang mengangkat keunikan dialek *Ngapak Tegalan* sebagai tema utama dalam penciptaan pameran ini. Pameran ini menghadirkan interpretasi visual dari elemen-elemen linguistik lokal melalui karya para perupa yang memiliki pemahaman mendalam tentang bahasa daerah tersebut. Lebih dari sekadar ekshibisi, pameran ini menjadi jembatan dialog antara seni visual dan bahasa, sekaligus upaya pelestarian identitas budaya. Melalui pendekatan artistik ini, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan penghargaan masyarakat terhadap kekayaan bahasa daerah sebagai bagian integral dari warisan budaya Indonesia.

Penciptaan pameran dengan perupa yang berasal dari Tegal, ini sebagai bentuk apresiasi terhadap perupa daerah Tegal. Penciptaan pameran seni lukis "LAKA-LAKA" ini bertujuan untuk turut membantu dalam dunia seni tradisi dan melestarikan kebudayaan Tegal, tentang dialek *Ngapak*. Kehadiran pameran "LAKA-LAKA" untuk memberikan ruang apresiasi kepada seniman Tegal untuk terus berkarya. Selain itu pameran ini bisa memberikan pengetahuan bagi masyarakat bahwa Bahasa *Ngapak Tegalan* secara menarik dapat di kemas dengan seni lukis agar penyampaian makna dari kosa kata Bahasa *Ngapak Tegalan* dapat memudahkan masyarakat lain untuk memahaminya. Pameran seni lukis "LAKA-LAKA" sangat penting dilakukan karena dapat membantu menjaga budaya lokal Tegal yang mulai tergeser oleh pengaruh zaman modern. Dengan

menggabungkan seni lukis dan bahasa *Ngapak*, pameran ini memberikan penghargaan kepada seniman daerah sekaligus menciptakan cara baru yang menarik untuk memperkenalkan dan melestarikan dialek khas Tegal. Pameran ini juga memudahkan masyarakat, terutama generasi muda, untuk mengenal dan memahami kekayaan bahasa daerah mereka melalui karya seni yang mudah dipahami

B. Rumusan Perancangan

Bagaimana langkah-langkah penciptaan pameran yang harus dilakukan dalam mewujudkan pameran seni lukis “LAKA-LAKA” di Ber.Interaksi Yogyakarta?

C. Tujuan Perancangan

1. Memperkenalkan bahasa *Ngapak* Tegal dalam bentuk pameran seni Lukis kepada wilayah yang lebih luas.
2. Media ekspresi untuk para seniman lokal Tegal.
3. Melestarikan bahasa *ngapak* Tegal.

D. Manfaat Perancangan

Manfaat penciptaan pameran “LAKA-LAKA” dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Manfaat Bagi Mahasiswa
 - a. Sebagai sarana untuk menerapkan dan mengaplikasikan ilmu yang dipelajari melalui perkuliahan mengenai pameran sebelum terjun dalam dunia kesenian sebenarnya.
 - b. Dapat menjadi referensi dalam proses pengelolaan pameran seni lukis yang memvisualkan basaha Ngapak Tegalan.
2. Bagi Seniman
 - a. Menambah pengalaman dalam mengikuti pameran seni rupa.
 - b. Dapat memperbanyak relasi bagi seniman Tegal.
 - c. Memperluas jaringan dalam penjualan karya ke penikmat seni rupa.
3. Bagi Masyarakat
 - a. Meningkatkan apresiasi terhadap dunia seni rupa dari seniman Tegal
 - b. Menumbuhkan apresiasi masyarakat tentang adanya pengelolaan pameran seni.

E. Tinjauan Karya

Pameran Bersama kolektif Jala Rupa dengan judul “Menjala” yang berlangsung pada tanggal 30 Desember 2023 – 8 Januari 2024 yang bertempat di galeri Sewuji Jawa Tengah. JALA RUPA adalah sebuah komunitas seni rupa yang aktif dan beradaptasi secara dinamis dengan semangat serta energi anggotanya. Dibentuk pada tahun 2019, JALA RUPA telah mengalami perkembangan yang signifikan, terus tumbuh dengan solid meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan yang sering kali menguji ketahanan dan kreativitas anggotanya. Dengan komitmen untuk selalu menghadirkan sesuatu yang baru dan segar dalam setiap pameran yang diselenggarakan, JALA RUPA berupaya tidak hanya untuk memberikan hiburan, tetapi juga edukasi yang bermanfaat bagi masyarakat. Melalui beragam program dan kegiatan, komunitas ini menciptakan daya tarik yang kuat bagi para apresiator seni rupa di Tegal dan sekitarnya, yang turut mendorong mereka untuk lebih mengenal dan menghargai karya seni.

Penciptaan Adi Ardiyansyah dengan judul “Visualisasi Lirik Lagu Sangkakala Band Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis” tahun 2019. Dalam Penciptaan ini Adi Ardiyansyah membahas tentang pengalaman dalam mendengarkan musik, khususnya genre rock, yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sumber motivasi dan semangat. Adi Ardiyansyah merasakan energi yang kuat dari lagu-lagu rock, yang liriknya sering kali mengandung kritik, optimisme, dan narasi kehidupan sehari-hari. Dari pengalaman tersebut, Adi Ardiyansyah melakukan refleksi diri untuk semakin menguatkan semangat. Selanjutnya, kajian ini berfokus pada Sangkakala Band, grup musik asal Bantul, D.I. Yogyakarta, yang dibentuk pada tahun 2005. Dengan anggota yang memiliki latar belakang pendidikan seni, Sangkakala mengusung gaya heavy metal glam rock. Lagu-lagu mereka menggambarkan peristiwa kehidupan dan realitas sosial, serta mencerminkan gaya hidup masyarakat kabupaten. Tema lagu yang menarik, terutama penggunaan bahasa kiasan, menjadikan karya Sangkakala relevan untuk diangkat dalam bentuk seni grafis, menghubungkan pengalaman estetis penikmat dengan kehidupan sosial yang nyata. Lebih lanjut, Adi Ardiyansyah ini juga menjelaskan bahwa karya sastra, termasuk lagu, lahir dari ekspresi jiwa pengarang yang dipengaruhi oleh pengalaman hidup. Lagu sebagai bentuk puisi yang dilagukan memiliki kekuatan dalam menyampaikan kritik sosial, dan dapat meninggalkan pesan yang mendalam bagi pendengar. Adi Ardiyansyah juga mengaitkan hal ini dengan karya Harry Roesli, yang pada tahun 70-an memperkenalkan lagu-lagu kritik sosial seperti "Malaria" (1973). Dalam konteks ini, musik berfungsi sebagai media untuk mengontrol dan mengkritisi tindakan pemerintah serta mencerminkan masalah sosial yang terjadi di masyarakat.

Tugas Akhir Perancangan yang berjudul "Perancangan Ilustrasi Kehidupan Pemikiran-Pemikiran Harry Roesli" milik R. Muhammad Aldi Prayoga tahun 2013 terkait perancangan ilustrasi Harry Roesli membahas bagaimana musik Harry Roesli, yang sarat dengan kritik sosial dan budaya, menjadi inspirasi bagi seni visual. Melalui pendekatan visual, karya-karya Harry Roesli diterjemahkan ke dalam bentuk seni rupa yang tidak hanya merayakan karyanya, tetapi juga menghidupkan kembali pesan-pesan sosial dan politik yang disampaikan. Dengan

menggabungkan elemen-elemen musik dan visual, proyek ini bertujuan memperkenalkan generasi baru pada nilai-nilai penting dalam musik dan budaya Indonesia.

Tugas Akhir Penciptaan yang berjudul “Musik Heavy Metal Sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Grafis” karya dari Tubagus Fikri Maulana tahun 2021. Dalam tugas akhir ini, Tubagus Fikri Maulana membahas bagaimana musik memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana relaksasi dan ekspresi identitas. Aristoteles menyebut bahwa musik dapat mendamaikan hati yang gelisah dan menumbuhkan jiwa patriotisme. Setiap individu memiliki selera musik yang berbeda, dan bagi sebagian orang, musik seperti death metal memberikan energi positif serta membangkitkan imajinasi dalam berkarya seni. Proses kreatif Tubagus Maulana Fikri dipengaruhi oleh musik heavy metal, yang menginspirasi karya seni grafis dengan tema gelap dan brutal, mencerminkan keresahan pribadi dan pengalaman hidup. Dalam tugas akhir ini Tubagus Maulana Fikri juga memiliki tujuan bahwasannya musik heavy metal yang merupakan ide utama sebagai penciptaan karya seni grafis dapat menjadi inspirasi bagi mahasiswa dan masyarakat.

Penciptaan dari Antino Restu Aji dengan judul “Citra Musikal Band Pink Floyd Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis” tahun 2020. Membahas penggambaran perjalanan Antino Restu dalam memahami dan mengapresiasi musik, khususnya karya-karya grup band Pink Floyd. Sejak masa kecil, kebiasaan mendengarkan musik, terutama alunan musik Barat, telah membangkitkan imajinasi dan inspirasi, terutama saat berdiskusi dan bermain musik bersama teman-teman. Pengalaman membentuk band semasa SMP mengajarkan Antino Restu Aji tentang pentingnya kerjasama dan kekompakan dalam menciptakan musik berkualitas, serta menyadari bahwa dibalik musik yang bagus terdapat usaha dan tantangan. Antino Restu Aji juga menjelaskan bagaimana internet, terutama YouTube, menjadi sarana untuk mengeksplorasi musik dari berbagai genre, termasuk punk, rock, dan progresif. Dalam hal ini, musik tidak hanya dianggap sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media kritik dan edukasi yang mampu menyampaikan pesan moral dan sosial kepada pendengar. Pink Floyd,

yang dikenal dengan lirik filosofis dan konsep musik yang dalam, menjadi fokus kajian. Band asal Inggris ini, yang terbentuk pada tahun 1965, terkenal dengan karya-karya monumental seperti *The Dark Side of the Moon* dan *The Wall*, yang berhasil menembus pasar musik internasional. Karya-karya Pink Floyd, terutama lagu "Another Brick in the Wall," memuat unsur kritik yang relevan untuk diteliti lebih lanjut, terutama dalam konteks lirik dan video klipnya yang membutuhkan pemahaman interpretasi. Dengan mempertimbangkan hal-hal yang telah diuraikan, Antino Restu Aji ingin mengeksplorasi bagaimana musik, khususnya dari Pink Floyd, dapat mengajarkan pendengar untuk menyelami makna yang lebih dalam dari hal-hal yang tampak sederhana, serta meningkatkan pemahaman tentang budaya dan sikap sosial yang ada di sekitar kita.

Penciptaan dengan judul "Visualisasi Band Punk Dalam Penciptaan Seni Lukis" karya Apriyanto Sadewo tahun 2018. Membahas peran musik dalam kehidupan manusia, khususnya dalam konteks relaksasi dan motivasi. Musik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium yang mampu membangkitkan semangat dan memberi arti kepada pendengarnya. Aristoteles menyatakan bahwa musik memiliki kemampuan untuk mendamaikan hati yang gundah, berfungsi sebagai terapi, dan menumbuhkan jiwa patriotisme. Setiap individu memiliki selera musik yang berbeda, termasuk di dalamnya berbagai genre seperti tradisional, klasik, jazz, rock, punk, dan metal. Apriyanto Sadewo mengungkapkan ketertarikan khusus pada musik punk yang memberikan dampak positif dalam kehidupan sehari-hari. Faktor internal, seperti pengalaman pribadi dan imajinasi, serta faktor eksternal, seperti apresiasi terhadap grup musik, menjadi latar belakang penulisan ini. Apriyanto Sadewo mengangkat tema "Visualisasi Band Punk dalam Penciptaan Seni Lukis," terinspirasi oleh pengalaman mengoleksi atribut band punk dan menghadiri pertunjukan musik. Musik punk, yang muncul di New York pada tahun 1974, adalah reaksi terhadap dominasi musik populer seperti rock dan disco. Punk lahir dari sifat melawan terhadap penindasan yang dilakukan oleh negara dan berfungsi sebagai sarana kritik sosial melalui lirik dan gaya hidup. Musik punk dikenal dengan beat cepat, lirik yang sederhana namun penuh protes, dan alat musik yang minimalis. Lirik-liriknya mencerminkan frustrasi, kemarahan, dan protes terhadap kondisi sosial,

politik, dan ekonomi. Walaupun punk masih terasa asing bagi sebagian orang, karena beat yang cepat dan distorsi yang kuat, ia telah menjadi simbol perlawanan dan identitas bagi komunitasnya. Apriyanto Sadewo, sebagai penggemar dan pelaku musik punk, merasa terdorong untuk memvisualisasikan pengalaman dan nilai-nilai yang terkandung dalam musik punk melalui seni lukis.

F. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan suatu cara ataupun tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses pengelolaan. Metode ini dibutuhkan untuk memudahkan pengelola dalam mengembangkan ide penciptaan. Berdasarkan hal tersebut metode pada penciptaan ini menggunakan metode kualitatif. Menurut (Kriyantono, 2007) metode kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Pendapat lain mengenai metode kualitatif menurut (Moleong L. J., 2017) adalah untuk memahami fenomena yang dialami seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dengan cara deskripsi melalui kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah. Menekankan pada kualitas bukan kuantitas dan data-data yang dikumpulkan bukan berasal dari kuisioner melainkan berasal dari observasi langsung, wawancara dan dokumen serta data yang terkait lainnya.

Pendekatan yang dipilih untuk dapat dipahami lebih mendalam tentang penggunaan bahasa *ngapak* Tegal oleh perupa Tegal dan karya yang akan pamerkan penulis dalam metode ini memilih kurang dari sepuluh perupa Tegal dengan usia 20 – 40 tahun. Perupa yang sudah terpilih nantinya akan membuat karya dalam bentuk dua dimensi.

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (2002, p. 136) metode observasi diartikan sebagai pengamatan, pencatatan, dengan sistematis fenomena-fenomena yang diteliti. Pengamatan (obsevasi) adalah metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya

mencatat dan mengumpulkan informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama melakukan penelitian (Gulo, 2002, p. 116). Dari beberapa pendapat diatas metode observasi dapat dimaksudkan suatu cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi yang atau peristiwa yang ada di lapangan.

b. Wawancara

Wawancara (*Interview*) menurut Riyanto (2010, p. 82) merupakan metode pengumpulan data yang yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subjek atau responden. Partisipan yang diwawancarai adalah empat perupa yang akan berpameran. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai biografi perupa serta untuk mendapatkan konsep yang matang dan telah disetujui oleh perupa dan pengelola pameran.

c. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013, p. 240) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hdup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Pengertian dokumentasi menurut Mikke Susanto (2012, p. 18) merupakan informasi berbentuk fotografi atau naskah yang menguraikan satu karya seni atau gambaran tentang sesuatu, yang merekam karakteristik fisik dan penempatannya didalam konteks, seperti rekaman karya seni rupa atau seni pertunjukan. Pengertian dokumentasi menurut Suyono Trimono (1996) dalam bukunya bahwa dokumentasi dapat dikategorikan menjadi 3 kategori salah satunya, dokumen merupakan kegiatan pengumpulan, pencatatan, atau

registrasi dokumen, penyimpanan dan penyajian.

G. Instrumen Pengumpul Data

1. *Smartphone*

Menjadi alat untuk berkoordinasi/komunikasi dengan narasumber, seniman, dan tim kerja, serta temuan-temuan data digital yang tersedia di internet, Memfoto data fisik, dan merekam wawancara

2. Laptop

Digunakan untuk membuat draft tulisan, timeline kerja, RAB, dan mengumpulkan data

3. Kamera

digunakan untuk mengambil dan merekam gambar yang penemuan

4. Internet

Digunakan untuk mencari data atau materi secara yang tidak bisa diakses dengan mudah secara offline

H. Sistematika Penulisan

Bab I. Pendahuluan

Pada bab I akan dibahas mengenai hal-hal yang berkaitan pemikiran penulis. Hal-hal tersebut diantaranya adalah persoalan yang diangkat dalam penelitian, memaparkan tujuan dan manfaat dari penelitian, dan sistematik maupun metode dalam menjalankan penelitian.

Bab II. Konsep

Pameran “LAKA-LAKA” bab II akan dibahas dalam sudut pandang konsep. Konsep yang dipaparkan pada bab tersebut akan dibahas lebih mendalam dengan literasi yang senada dengan konsep penelitian.

Bab III. Proses/Pengelolaan

Sistem pengelolaan dalam menyelenggarakan Pameran “LAKA-LAKA” akan dibahas pada bab ini. Pembahasan mengenai pra-produksi, produksi, pengelolaan teknis akan lebih ditekankan.

Bab IV. Pembahasan karya

Karya yang dipamerkan pada Pameran “LAKA-LAKA” akan dibahas pada bab ini. Pembahasan mengenai karya akan menggunakan berbagai disiplin ilmu seperti sastra dan estetika sehingga karya dapat dijelaskan secara ilmiah.

Bab V. Penutup

Pada bab V akan membahas kesimpulan dari penelitian yang sudah dijalankan oleh penulis. Dari kesimpulan dan saran pada bab ini akan digunakan sebagai evaluasi dan melihat relevansi antara penelitian dan pelaksanaan acara.

