

**PERANCANGAN KONSEP PAMERAN
“SAFEHOUSE”**



Oleh:

Hapsari Tejaningrum Mahargyadi Siwi

1600071026

**PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI
JURUSAN TATA KELOLA SENI FAKULTAS
SENI RUPA INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2020

PERANCANGAN KONSEP PAMERAN

“SAFEHOUSE”



Oleh:

Hapsari Tejaningrum Mahargyadi Siwi

1600071026

PERANCANGAN

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Tata Kelola Seni

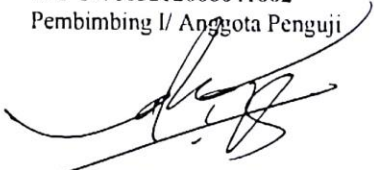
2020

HALAMAN PENGESAIAN


Tugas Akhir Perancangan Seni Berjudul: PERANCANGAN KONSEP PAMERAN "SAFEHOUSE". Diajukan oleh Hapsari Tejaningrum Mahargyadi Siwi, NIM: 1600071026, Program Studi Tata Kelola Seni, Jurusan Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada 5 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Dr. M. Kholid Arif Rozaq, S.Hut., MM
NIP 197605212006041002
Pembimbing I/ Anggota Penguji



Dr. Mikke Susanto, S.Sn., M.A
NIP 19731022 200312 1001
Cognate/Anggota



Dr. Mikke Susanto, S.Sn., M.A
NIP 19731022 200312 1001
Ketua Jurusan/ Ketua Penguji

Mengetahui,



Dr. Pambudi Raharjo, M. Hum
NIP 19691108 199303 1 001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hapsari Tejaningrum Mahargyadi Siwi
NIM : 1600071026

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir skripsi perancangan yang saya buat ini benar-benar asli karya saya sendiri, bukan duplikat atau dibuat oleh orang lain. Karya skripsi ini saya buat berdasarkan kajian langsung di lapangan sebagai referensi pendukung juga menggunakan buku-buku yang berkaitan. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil duplikat maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Hormat saya,

Surabaya, 5 Januari 2021



Hapsari Tejaningrum Mahargyadi Siwi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala anugerah dan tuntunanNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi Tugas Akhir Perancangan sebagai satu rangkaian proses akademik yang harus ditempuh untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mencapai gelar strata 1 / S1 pada jurusan Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama masa penulisan Tugas Akhir telah banyak mendapat dukungan, bimbingan dan kesempatan belajar, maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak terkait.

- a. Prof. Dr. M. Agus Burhan M. Hum selaku Rektor ISI Yogyakarta.
- b. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum selaku dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indoensia Yogyakarta.
- c. Dr. Yulriawan, M. Hum selaku Pembantu Dekan 1 Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- d. Dr. Mikke Susanto, S.Sn, M.A. selaku Ketua Jurusan Tata Kelola Seni.
- e. Dr. M. Kholid Arif Rozaq S.Hut., MM selaku Dosen Wali dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir, yang telah memberikan bimbingan dan arahnya.
- f. Segenap dosen dan staf Jurusan Tata Kelola Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- g. *Support system* nomor satu, kedua orang tua dan keluarga.
- h. Kayla, *thank you for the chance to do a collaboration with you.*
- i. GIRLBO\$\$ untuk banyak semangat, doa, dan hadiah speaker. *Y'all are the best.*
- j. Rini dan Ndari untuk dukungan, doa, dan hari-hari di Jogja selama kurang lebih tiga tahun. *I miss you hyungs.*
- k. Bethel Music, For KING & COUNTRY, KHH & KRNB, dan HIGHR GANG, *as the most enjoyed accompaniments.*
- l. Seluruh kerabat yang tidak bisa disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat dan dapat digunakan sebagai tambahan informasi bagi semua pihak yang membutuhkan.

Surabaya, 5 Januari 2021

Hapsari Tejaningrum Mahargyadi Siwi



ABSTRAK

Perilaku manusia dapat memberikan dampak terhadap kondisi lingkungan hidup, seperti pemakaian material plastik dalam aktivitas sehari-hari yang dapat menyebabkan pencemaran pada lingkungan hidup di laut. Hal ini terjadi karena kurangnya kesadaran dan pemahaman akan isu lingkungan hidup. Tujuan penelitian ini adalah membuat perancangan konsep pameran untuk memberikan pengenalan atau pemahaman yang lebih baik mengenai lingkungan hidup kepada anak-anak.

Perancangan ini menggunakan metode pendekatan 5W1H. Terdiri dari *what*, *why*, *who*, *where*, *when*, dan *how*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Perancangan konsep pameran memiliki fokus dalam memberikan pengalaman kepada audiens masuk dalam dunia buku cerita, berjudul *Safehouse*. Setiap ruang pamer merepresentasikan alur cerita pada halaman-halaman buku cerita. Pada ruang pamer yang terakhir, audiens akan diberikan aktivitas sebagai ungkapan pesan bahwa belum terlambat untuk mengembalikan rumah yang aman bagi makhluk hidup di laut dengan usaha sekecil apapun.

Kata kunci: Buku Cerita, Pameran, Lingkungan Hidup

ABSTRACT

Human's behaviors may impact the environments in many ways, such as the use of plastics in our daily lives which may cause pollution to the sea environment. This occurs due to the lack of awareness and understanding of environmental issue. This research aims to design the concept of an exhibition to provide children with better knowledge and understanding about the environment.

The planning used 5W1H approach method, consisting of what, why, who, where, when, and how. Data collection was carried out with observation, interview, and documentation. The planning of exhibition's concept focused on giving the audience an experience of entering the world inside the storybook, entitled Safehouse. Each showroom represents the storyline on each page of the book. At the last showroom, the audience will be given an activity to deliver the message that it is not too late to restore a safehouse for the sea creatures even with the slightest effort.

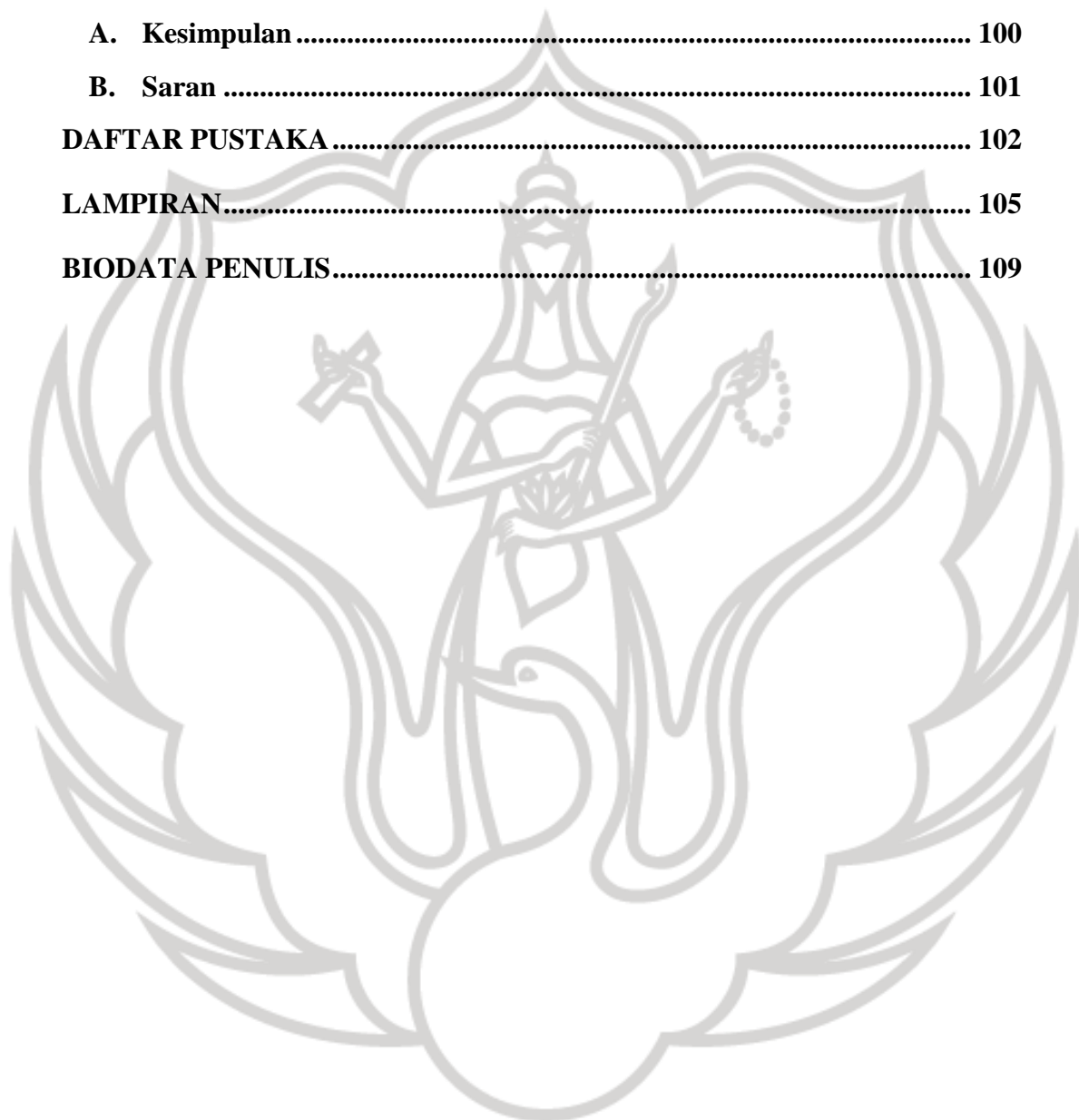
Keyword: Storybook, Exhibition, Environment

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Perancangan.....	5
D. Manfaat Perancangan.....	5
E. Metode Perancangan	6
1. Metode Pendekatan	6
2. Metode Pengumpulan Data	8
3. Instrumen Pengumpulan Data	9
F. Sistematika Penulisan	10
BAB II	11
TINJAUAN KARYA & LANDASAN TEORI.....	11

A. Tinjauan Karya	11
1. <i>The Dr. Seuss Experience 2019</i>	11
2. Sejauh Mata Memandang – Laut Kita.....	12
B. Landasan Teori	13
1. Pameran	13
2. Buku Cerita Anak	22
3. Lingkungan Hidup.....	31
BAB III.....	35
KONSEP PERANCANGAN.....	35
A. Manajemen Perancangan.....	35
1. Perencanaan.....	35
2. Pengorganisasian	36
3. Pengarahan	36
4. Pengendalian	37
B. Konsep Visual.....	37
C. Skenografi.....	41
1. Denah lantai.....	41
2. Sirkulasi.....	42
3. Panel	43
4. Lampu.....	45
5. Ruang Pamer	46
6. Sistem Penanda dalam Ruang Pamer	56
D. Breakdown Cerita.....	57
BAB IV.....	62
PROSES PERANCANGAN.....	62
A. Pra-Produksi.....	62
1. Pembentukan Tim Kerja.....	62
2. Tim Kerja	72
3. Struktur Tim Kerja	73
4. Venue.....	74
5. Timeline (Program Kerja)	77
6. Proposal	78
7. Katalog	78
8. Publikasi dan Promosi	79
9. Anggaran Produksi	92
B. Produksi dan Pengelolaan Teknis	94
1. Visi dan Misi Agenda.....	94

2. Pengantar Kuratorial.....	95
3. Rundown	96
C. Pasca Acara.....	99
BAB V.....	100
PENUTUP.....	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN.....	105
BIODATA PENULIS.....	109



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya, yang mempengaruhi alam itu sendiri, kelangsungan perikehidupan, dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lain.¹ Pasal ini menjelaskan bahwa manusia dan perilakunya akan mempengaruhi alam, dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lain yang berada dalam sebuah lingkungan hidup. Interaksi yang tercipta antara makhluk hidup dengan lingkungan akan terus terjadi selama masa kehidupannya yang saling memberikan dampak. Aktivitas sehari-hari makhluk hidup akan berdampak terhadap keseimbangan ekosistem lingkungan mereka, disaat bersamaan kondisi lingkungan dimana mereka berada akan mempengaruhi kelangsungan hidup dari makhluk hidup. Lautan menjadi salah satu ekosistem dari lingkungan hidup yang penting terutama bagi kehidupan manusia, karena permukaan bumi dipenuhi oleh air sebanyak 70% dimana 97%-nya merupakan air laut.²

¹ UU Lingkungan Hidup No 32 Tahun 2009 Pasal 1

² Oki, T., & Kanae, S. 2006. "Global hydrological cycles and world water resources". *Science*.
1058-1061

Laut berperan penting dalam kehidupan makhluk hidup, seperti menghasilkan lebih dari setengah total oksigen yang dibutuhkan bumi serta menyerap karbon dioksida (CO₂) lebih banyak dari atmosfer.³ Manusia merupakan makhluk hidup yang bergantung terhadap laut baik sebagai mata pencaharian maupun memenuhi kebutuhan pangan, namun dalam aktivitasnya masih banyak manusia yang kurang memerdulikan dampaknya terhadap laut. Penggunaan plastik berlebih dalam kehidupan sehari-hari berdampak paling besar terhadap kondisi laut, berujung pada pencemaran. Berdasarkan data statistik *Indonesia Solid Waste Association (InSWA)*, jenis sampah plastik menduduki peringkat kedua yaitu sebesar 5,4 juta ton per tahun atau 14% dari total produksi sampah⁴. Sampah plastik yang dihasilkan Indonesia pertahunnya mencapai 3,22 juta ton sampah yang dibuang ke laut.⁵

Berdasarkan banyaknya sampah plastik yang tidak dapat terurai, penimbunan sampah yang terus-menerus terjadi menyebabkan kondisi kehidupan di laut menjadi tidak sehat. Kondisi ini secara langsung mengancam kehidupan makhluk hidup di laut sehingga banyak hewan laut yang hidup dekat dengan permukaan dimana sampah menjadi sebuah jeratan. Isu ini menjadi sorotan banyak aktivis lingkungan dan mulai bermunculan juga proyek maupun gerakan yang mendorong manusia untuk mengurangi penggunaan plastik dalam kehidupan sehari-hari.

³ <https://oceanservice.noaa.gov/facts/why-care-about-ocean.html> diakses pukul 10.51 WIB pada 7 Januari 2020

⁴ <http://inswa.or.id/wp-content/uploads/2012/07/Indonesian-Domestic-Solid-Waste-Statistics-20082.pdf> diakses pukul 21.16 WIB pada 30 Agustus 2020

Di Indonesia banyak cara edukasi yang diterapkan organisasi maupun komunitas yang melakukan kampanye ataupun gerakan untuk mengurangi sampah plastik. Kampanye dan gerakan yang mendorong sesama untuk peduli kehidupan makhluk hidup di laut. Salah satu bentuk kampanye yang terjadi di Indonesia adalah melalui pameran seni, sebagai media dengan tujuan membangun pemahaman serta kesadaran masyarakat mengenai penggunaan plastik. Pameran merupakan salah satu alat komunikasi untuk menyampaikan ide dalam bentuk seni kepada masyarakat. Mayoritas ide yang disampaikan menggambarkan isu atau topik-topik yang relevan di kehidupan sosial.⁶

Perancangan ini dikemas dalam bentuk konsep pameran yang menceritakan kembali isi sebuah buku cerita anak, sebagai salah satu bentuk edukasi yang akan diberikan kepada masyarakat khususnya anak-anak untuk dapat menjaga lingkungan hidup terutama kehidupan laut. Perancangan konsep pameran “*Safehouse*” mengangkat tema pentingnya memiliki kesadaran untuk menjaga lingkungan hidup dengan target audiens berusia 4-9 tahun. Anak-anak menjadi target audiens karena masa kanak-kanak adalah masa terkuat untuk menyerap konsep-konsep baru, dalam hal ini mengenai pentingnya menjaga lingkungan hidup di laut dari sampah plastik. Anak seusia pra-sekolah sangat mudah menerima pengetahuan baru.

⁶ Cline, A. C. (2012). “The Evolving Role of the Exhibition and its Impact on Art and Culture”.
UPJ Perpustakaan ISI Yogyakarta, 4-116.

Usia terpenting bagi pendidik dan orang tua untuk menanamkan ke dalam pikiran anak, informasi yang diperlukan yang pada akhirnya dapat mempengaruhi respon anak terhadap masyarakat dan lingkungan.⁷ Pemahaman anak-anak mengenai tema dari pameran seni dapat membentuk karakter mereka sebagai generasi penerus untuk bisa mencegah maupun menangani isu lingkungan hidup saat ini dan di masa yang akan datang. Berbeda dengan pameran seni yang pernah diadakan di Indonesia yang mengangkat isu lingkungan hidup, pada perancangan konsep pameran ini dikemas dengan menceritakan kembali isi buku cerita. Buku bergambar mudah diakses, dan dapat merangsang kognitif dan menumbuhkan nilai emosional anak.⁸

Cerita dalam buku “*Safehouse*” disajikan beserta dengan ilustrasi, sehingga dapat membantu pesan tersampaikan melalui pameran. Pameran dirancang dengan konsep ‘menceritakan kembali’ isi buku cerita anak berjudul “*Safehouse*”. Ilustrator mengangkat pesan, “jangan sampai kita mulai bertindak ketika semua sudah terlambat”, melalui cerita tokoh Shea dan Nenek-nya dalam buku cerita tersebut. Diharapkan melalui konsep ini anak-anak lebih peduli dengan isu lingkungan hidup yang disajikan dalam pameran “*Safehouse*”.

⁷ Witt, S., & Kimple, K. (2008). “How Does Your Garden Grow?’ Teaching Preschool Children”. *Early Child Development and Care*, Vol. 178, No. 1, P.41.

⁸ Hsiao, C.-Y., & Shih, P.-Y. (2015). "The Impact of Using Picture Books with Preschool Students in Taiwan on the Teaching of Environmental Concepts". *International Education Studies*; Vol. 8, No. 1, P.1-10. Pustaka ISI Yogyakarta

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, maka dirumuskan bahwa fokus safehouse adalah melakukan sebuah pameran yang dapat memberikan pengenalan atau pemahaman yang lebih baik mengenai lingkungan hidup kepada anak-anak. Melalui rumusan masalah tersebut, terbentuk beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah pameran dengan konsep menceritakan kembali isi buku cerita “*Safehouse*”?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah merancang konsep sebuah pameran untuk memberikan edukasi mengenai isu lingkungan hidup tentang sampah plastik yang berdampak pada laut kepada anak-anak dengan cara menceritakan kembali isi buku cerita anak “*Safehouse*” .

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Menambah pengetahuan dalam menulis perancangan sebuah konsep untuk pameran.
 - b. Menjadi salah satu referensi merancang pameran dengan konsep edukasi.
2. Bagi Program Studi
 - a. Dapat dijadikan referensi proses perancangan karya.

- b. Dijadikan pembandingan bagi mahasiswa yang akan melalui proses perancangan konsep pameran.

3. Bagi Masyarakat

- a. Meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu lingkungan hidup melalui cerita anak.
- b. Berkontribusi untuk menjaga lingkungan hidup dimulai dengan membangun pemahaman anak melalui sebuah pameran.

E. Metode Perancangan

1. Metode Pendekatan

Perancangan konsep pameran ini menggunakan metode pendekatan yaitu 5W+1H

a. *What*

Perancangan konsep pameran “*Safehouse*”, mengangkat tema tentang isu lingkungan hidup. Pameran sebagai media edukasi bagi masyarakat untuk lebih menjaga lingkungan hidup, dengan cara mengurangi penggunaan plastik. Menceritakan kembali isi buku cerita anak berjudul “*Safehouse*” melalui sebuah pameran ilustrasi, disertai dengan sedikit aktifitas sebagai seni interaktif yang terkandung dalam pameran.

b. *Why*

Jumlah sampah plastik terus meningkat setiap tahunnya dan dapat merusak lingkungan hidup khususnya laut beserta makhluk

hidup didalamnya. Pameran dirancang dengan harapan dapat

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

meningkatkan kesadaran untuk memperbaiki gaya hidup penggunaan plastik dalam aktivitas sehari-hari. Menggunakan konsep menceritakan kembali isi buku cerita anak untuk memperkenalkan literasi sebagai dasar edukasinya.

c. *Who*

Safehouse hanya menyediakan kuota sebanyak 450 orang untuk masuk ke dalam ruang pameran menurut agenda pameran, diutamakan anak-anak usia 4-9 tahun sebagai target audiens.

d. *Where*

Pameran ini akan diadakan di Lobby GKPB MDC (Jl. Putat Gede Selatan no.2, Surabaya Barat), dengan area pameran 14 x 10 meter.

e. *When*

Bertepatan dengan Hari Lingkungan Hidup sedunia, acara pembukaan pameran akan diadakan pada tanggal 5 Juni 2021 dan ditutup pada Hari Laut Sedunia tanggal 8 Juni 2021.

f. *How*

Perancangan konsep pameran “*Safehouse*” sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran kepada masyarakat, khususnya anak-anak mengenai isu lingkungan hidup. Buku cerita anak berjudul “*Safehouse*” menjadi acuan cerita dalam pameran ini, mengangkat tema penggunaan plastik yang telah mengganggu kehidupan bawah laut. Melalui ilustrasi dan beberapa instalasi yang mendukung cerita menggunakan sampah plastik, sehingga audiens

dapat merasakan suasana seperti dalam buku cerita. Pameran ini juga disertai dengan sedikit aktifitas untuk mendukung keaktifan anak-anak dalam memahami tujuan pameran ini, yaitu meningkatkan kesadaran dalam menjaga lingkungan hidup.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap suatu benda, kondisi atau situasi, proses dan perilaku.⁹ Pada proses perancangan ini dilakukan observasi pada *venue* yang akan digunakan sebagai ruang pameran, hasil data yang diperoleh dengan observasi adalah ukuran *venue* dan ruang pameran yang akan membantu perancangan sketsa dan alur serta letak karya.

b. Wawancara

Salah satu jenis wawancara adalah wawancara bebas, yaitu pewawancara bebas menanyakan apa saja tetapi juga mengingat akan data apa yang diperlukan. Teknik wawancara yang digunakan dalam perancangan ini adalah wawancara semi terstruktur. Tujuan dari wawancara semi terstruktur adalah “untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang diajak wawancara dimintai pendapat, dan ide-idenya”.¹⁰ Pada perancangan ini penulis banyak berdiskusi dengan ilustrator “*Safehouse*”, untuk

⁹ Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. P.226.
UPI Perpustakaan ISI Yogyakarta

mendapatkan inspirasi dan konsep pada pameran yang akan menceritakan kembali isi buku cerita anak tersebut.

c. Dokumentasi

Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.¹¹ Dokumentasi perancangan ini merupakan pengambilan gambar atau foto sebagai bukti proses perancangan.

3. Instrumen Pengumpulan Data

a. *Soft Files*

Soft Files diletakkan dalam *flashdisk* atau *hardisk*. Data-data yang terdapat di dalamnya merupakan data-data yang digunakan selama proses perancangan. Terdapat data skripsi tugas akhir dan data pelengkap seperti referensi penulisan, *template* desain, dokumentasi berupa foto, kebutuhan *publishing* dan lain lain.

b. Buku Catatan

Instrumen yang selalu dibawa selama proses perancangan adalah buku catatan. Berguna untuk mencatat maupun menggambarkan sketsa konsep hasil pemikiran, selain itu juga digunakan untuk mencatat jadwal atau program kerja.

c. Dokumentasi

Dokumentasi berbentuk foto dan video sebagai bukti kegiatan selama proses perancangan, serta menjadi lampiran bagi skripsi tugas akhir perancangan.

F. Sistematika Penulisan

1. Bab I : Pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan perancangan, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.
2. Bab II : Tinjauan karya dan landasan teori.
3. Bab III : Konsep perancangan yang berisikan manajemen perancangan, konsep visual, skenografi, dan *breakdown* cerita.
4. Bab IV : Proses perancangan yang berisikan pra-produksi, sketsa ruang pamer, produksi dan pengelolaan teknis, dan pasca acara.
5. Bab V : Kesimpulan dan saran.