

PERANCANGAN KONSEP PAMERAN *SAFEHOUSE*



JURNAL PERANCANGAN

Oleh:

Hapsari Tejaningrum Mahargyadi Siwi

1600071026

**PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA
SENI JURUSAN TATA KELOLA SENI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020/2021**

PERANCANGAN KOSEP PAMERAN *SAFEHOUSE*



JURNAL PERANCANGAN

Oleh:

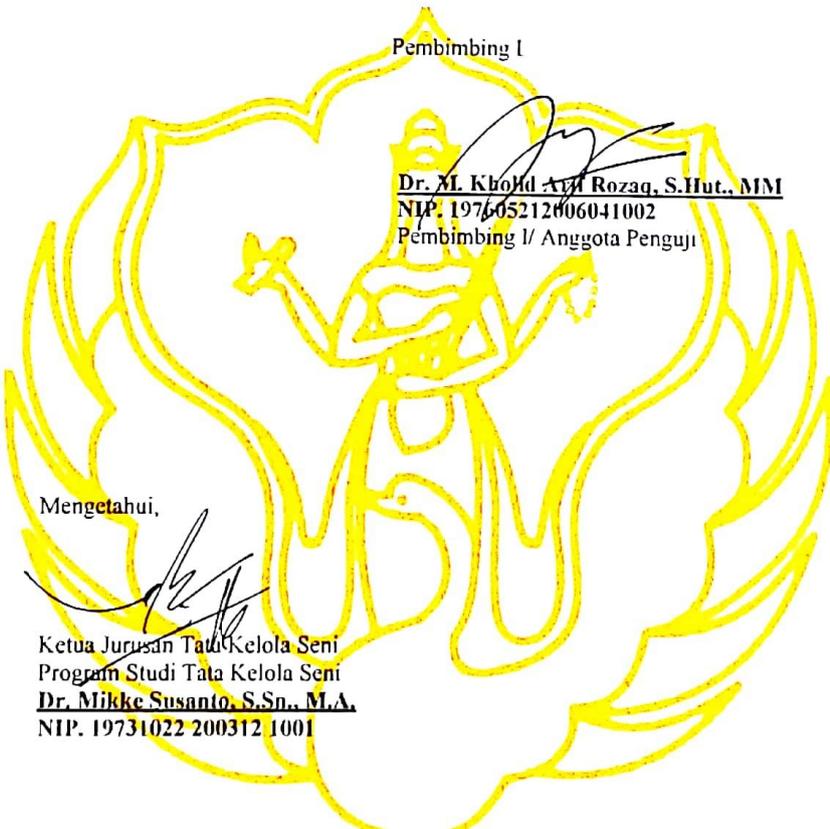
Hapsari Tejaningrum Mahargyadi Siwi

1600071026

**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Tata Kelola Seni
2020/2021**

Naskah jurnal pengkajian ini telah diterima oleh Tim Pembimbing Skripsi Perancangan Seni Jurusan Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada 3 Januari 2021.....

Pembimbing I



Dr. M. Khoirul Anwar Rozaq, S.Hut., MM
NIP. 197605212006041002
Pembimbing I/ Anggota Penguji

Mengetahui,



Ketua Jurusan Tata Kelola Seni
Program Studi Tata Kelola Seni
Dr. Mikke Susanto, S.Sn., M.A.
NIP. 19731022 200312 1001

PERANCANGAN KONSEP PAMERAN *SAFEHOUSE*

Oleh:

**HAPSARI TEJANINGRUM MAHARGYADI SIWI
NIM: 1600071026**

**PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI JURUSAN TATA KELOLA SENI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020/2021**

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



A. PENDAHULUAN

1. 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 (UU Lingkungan Hidup No 32 Tahun 2009 Pasal 1). Pasal ini menjelaskan bahwa manusia dan perilakunya akan mempengaruhi alam, dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lain yang berada dalam sebuah lingkungan hidup. Manusia merupakan makhluk hidup yang bergantung terhadap laut baik sebagai mata pencaharian maupun memenuhi kebutuhan pangan, namun dalam aktivitasnya masih banyak manusia yang kurang memedulikan 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 sampah. Sampah plastik yang dihasilkan Indonesia pertahunnya mencapai 3,22 juta ton sampah yang dibuang ke laut (World Bank Document, 2019). 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.

Di Indonesia banyak cara edukasi yang diterapkan organisasi maupun komunitas yang melakukan kampanye ataupun gerakan untuk mengurangi sampah plastik. 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 (Cline A. C., 2012).

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. Anak-anak menjadi target audiens karena masa kanak-kanak adalah masa 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 (Witt S. & Kimple K, 2008:41).

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 (Hsiao C.-Y., & Shih P.-Y., 2015:15). Berdasarkan latar belakang diatas, maka muncul ide untuk merancang konsep pameran ‘menceritakan kembali’ isi buku cerita anak berjudul “*Safehouse*”.

2. **Rumusan Masalah**

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

3. **Tujuan Penelitian**

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*”.

4. **Metode Perancangan**

Perancangan konsep pameran ini menggunakan metode pendekatan yaitu 5W+1H (*what, why, who, where, when, dan how*). Perancangan ini menggunakan metode pendekatan untuk menjawab pertanyaan dasar pembentukan pameran seperti tujuan, target audiens, dimana dan kapan pameran ini terlaksana, serta bagaimana mewujudkan perancangan konsep pameran. Terdapat 3 teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

a. **Observasi**

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap suatu benda, kondisi atau situasi, proses dan perilaku (Sugiyono, 2013: 226).

b. **Wawancara**

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” (Sugiyono, 2013: 233).

c. **Dokumentasi**

Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2013: 240).

5. Landasan Teori

a. Pameran

Pameran merupakan koleksi benda seperti karya seni yang dipamerkan kepada publik (Steel M, 2004). Pameran dapat didefinisikan sebagai presentasi kompleks dalam menyampaikan sebuah konsep, memamerkan benda, serta merangsang indera. Selama proses pembentukannya, dibutuhkan empat tahap dalam manajemen pameran. Empat tahap tersebut terdiri dari:

1) Perencanaan

Perencanaan adalah proses penentuan tujuan dan pedoman pelaksanaan, dengan memilih yang terbaik dari alternatif-alternatif yang ada (Hasibuan Malayu, 2007: 40).

2) Pengorganisasian

Pengorganisasian adalah suatu proses penentuan, pengelompokan, dan pengaturan bermacam-macam aktivitas yang diperlukan untuk mencapai tujuan, menempatkan orang-orang pada setiap aktivitas ini, menyediakan alat-alat yang diperlukan, menetapkan wewenang yang secara relatif didelegasikan kepada setiap individu yang akan melakukan aktivitas-aktivitas tersebut (Hasibuan Malayu, 2007: 118-119).

3) Pengarahan

Pengarahan adalah membuat semua anggota kelompok, agar mau bekerja sama dan bekerja secara ikhlas serta bergairah untuk mencapai tujuan sesuai dengan perencanaan dan usaha-usaha pengorganisasian (Hasibuan Malayu, 2007: 183).

4) Pengendalian

Pengendalian adalah pengukuran dan perbaikan terhadap pelaksanaan kerja bawahan, agar rencana-rencana yang telah dibuat untuk mencapai tujuan perusahaan dapat terselenggara (Hasibuan Malayu, 2007: 242).

b. Buku Cerita Anak

Buku cerita anak merupakan alat pembelajaran yang penting bagi yang baru mulai belajar membaca. Tidak hanya membantu dalam kemampuan literasi tetapi juga meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah, sosialisasi, koordinasi mata dan tangan, kreativitas dan pemahaman anak terhadap dunia (Wright K, 2015:5)

c. Lingkungan Hidup

Lingkungan hidup merupakan kesatuan ruang dengan makhluk hidup beserta benda mati. Keberadaan lingkungan hidup saling mempengaruhi kehidupan satu dengan yang lainnya sehingga jika ada kerusakan pada satu faktor lingkungan hidup, maka akan mengganggu keberlangsungan lingkungan hidup yang lainnya (Sriyanto, 2007).

B. HASIL PERANCANGAN

1. Konsep Visual

“*Safehouse*” merupakan pameran berskala kecil yang memiliki tujuan edukasi, melalui karya seorang ilustrator buku cerita anak yang berjudul *Safehouse*. Pameran dirancang dengan konsep ‘menceritakan kembali’ isi buku cerita yang akan mengangkat tentang isu lingkungan hidup, sehingga pameran ini akan lebih mengupayakan material yang ramah lingkungan. Material plastik yang dibutuhkan untuk membangun beberapa instalasi akan menggunakan sampah yang sudah terlebih dahulu dibersihkan dan dipilah. Beberapa material pendukung pun juga akan lebih diperhatikan agar berbahan ramah lingkungan. Cara pengumpulan sampah dilakukan dengan cara mempublikasikannya, untuk mengajak publik secara lebih luas. Hal ini menjadi perhatian khusus bagi seluruh divisi dalam tim kerja, untuk menghasilkan konsep yang sesuai dengan tujuan perancangan pameran.

Beberapa ilustrasi dalam buku cerita akan dijadikan karya instalasi berbentuk 3D. Ruang pameran akan dibangun sesuai alur cerita dalam buku *Safehouse*, dengan harapan dapat memberikan pengalaman yang lebih nyata pada anak-anak sehingga dapat merasakan dunia dalam buku cerita. Pameran *Safehouse* memiliki target audiens anak usia 4-9, dirancang dengan sederhana untuk memudahkan anak-anak memahami alur cerita dan pesan yang terkandung dalam pameran ini. Diharapkan melalui konsep ini anak-anak lebih peduli dengan isu lingkungan hidup yang disajikan dalam pameran *Safehouse*. Melalui kesadaran akan lingkungan hidup yang harus dijaga, secara perlahan diharapkan semakin banyak manusia yang dapat mengubah gaya hidup dalam penggunaan plastik dalam kegiatan sehari-hari. Tidak hanya diceritakan dalam bentuk literasi biasa, namun melalui visualisasi yang diharapkan dapat menyalurkan imajinasi audiens ketika membaca buku cerita *Safehouse*.

Pameran *Safehouse* akan bekerja sama dengan beberapa sekolah di Surabaya, melalui sosialisasi yang mengajak siswa-siswi dari kelas TKA hingga kelas 4 SD memasuki *Safehouse*. Jadwal telah disesuaikan dengan pihak sekolah sehingga dapat membantu sistem sirkulasi audiens, karena kapasitas ruang pameran yang terbatas. Satu kelompok beranggotakan 8-10 orang (dihitung beserta satu guru pendamping untuk kelas TKA dan TKB), dengan waktu maksimal 30 menit dalam ruang pameran. Pengarahan aktifitas dalam ruang pameran terakhir akan dibimbing oleh *gallery sitter* yang ditempatkan khusus untuk memandu interaksi dan menyampaikan pesan kepada audiens. Diluar jadwal khusus yang dibuat untuk kelompok undangan, pameran dibuka untuk umum dengan sistem reservasi demi kenyamanan audiens di dalam *Safehouse*.

2. Pra-produksi

- a. Pembentukan Tim Kerja dengan harapan dapat membantu pengaplikasian konsep yang sudah dirancang. Membentuk sebuah tim kerja akan mempermudah perancang dalam memperlengkapi kebutuhan hingga mencapai tujuan pameran. Terdiri dari beberapa divisi, setiap orang yang terlibat akan berfokus pada pekerjaannya dan bertanggungjawab penuh pada tugasnya. Hal ini dilakukan untuk memperlancar proses dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi agar tujuan acara dapat tercapai.

- b. Menentukan *Venue* yang dinilai cukup strategis untuk menghadirkan audiens dengan target anak-anak dan kalangan publik dalam skala yang disesuaikan dengan perancangan pameran. Tahap menentukan *venue* berpengaruh pada proses perancangan berikutnya, untuk mempermudah penggambaran letak ruang pamer dan penempatan karya.
- c. Menyusun Program Kerja
- d. Mendistribusikan proposal yang telah disusun untuk mencari dana dari berbagai pihak yang akan membantu kelancaran penyelenggaraan pameran.
- e. Katalog pameran *Safehouse* akan dicetak menyerupai versi buku ceritanya, untuk menciptakan kesan yang sama. Perbedaan terletak pada konten, katalog berisi karya-karya yang disajikan dalam ruang pamer.
- f. Melakukan publikasi dan promosi sebelum digelarnya pameran, melalui penjualan buku cerita. Menggunakan sistem *pre-order* untuk mendapatkan buku cerita, sekaligus mempublikasi pameran yang akan memberikan dunia baru dalam membaca buku. Sosialisasi tentang pameran juga dilakukan sebagai salah satu bentuk publikasi kepada sekolah-sekolah untuk bekerja sama dengan *Safehouse*.
- g. Menyusun Anggaran Dana

3. Produksi

RUNDOWN PEMBUKAAN PAMERAN "SAFEHOUSE"

Sabtu, 5 Juni 2021

No.	Waktu	Acara	PIC	Keterangan
1.	13:00-14:00	Open Gate & Registration	Door Greeter	
2.	14:00-14:05	Greetings	MC	
3.	14:05-14:15	Kata Sambutan	LO	
4.	14:15-14:30	Opening Performance	LO	
5.	14:30-14:40	Video	Multimedia	
6.	14:40-14:45	MC	MC	Jelasin rules, ahr & sistem RSVP
7.	14:45-14:50	Acara Peresmian	Crew	Countdown
8.	14:50-15:00	Closing Performance	LO	
9.	15:00-16:00	Kloter 1 – Storybook Reader	Gallery sitter	5 Group (kuota maks.5 orang per group)
10.	16:00-17:00	Kloter 2 - Public	Gallery sitter	5 Group (kuota maks.5 orang per group)

Minggu, 6 Juni 2021

No.	Waktu	Acara	PIC	Keterangan
1.	9:30	Open gate & Registration	Ticketing	
2.	9:45-10:45	Kloter 1	Gallery sitter	5 Group (kuota maks.5 orang per group)
3.	10:45-11:00	Break		
5.	11:00-12:00	Kloter 2	Gallery sitter	5 Group (kuota maks.5 orang per group)

Senin, 7 Juni 2021

No.	Waktu	Acara	PIC	Keterangan
1.	12:00	Standby	Crew	
2.	12:00-12:30	Briefing TKA	Gallery sitter	
3.	12:30-13:30	TKA		5 Group (kuota 8-9 anak + 1 guru)
5.	13:00	Briefing Grade 1	Gallery sitter	
6.	13:30-14:30	Grade 1		5 Group (kuota 8-9 anak + 1 guru)
7.	14:30	Briefing Grade 3	Gallery sitter	
8.	15:00-16:00	Grade 3		5 Group (kuota 8-9 anak + 1 guru)
9.	15:30	Open Gate for Public	Ticketing	
10.	16:00-17:00	Public		5 Group (kuota maks.5 orang per group)

Selasa, 8 Juni 2021

No.	Waktu	Acara	PIC	Keterangan
1.	12:00	Standby	Crew	
2.	12:00-12:30	Briefing TKB	Gallery sitter	
3.	12:30-13:30	TKB		5 Group (kuota 8-9 anak + 1 guru)
5.	13:00	Briefing Grade 2	Gallery sitter	
6.	13:30-14:30	Grade 2		5 Group (kuota 8-9 anak + 1 guru)
7.	14:30	Briefing Grade 4	Gallery sitter	
8.	15:00-16:00	Grade 4		5 Group (kuota 8-9 anak + 1 guru)
9.	15:30	Open for Public	Ticketing	
10.	16:00-17:00	Public	Gallery sitter	5 Group (kuota maks.5 orang per group)
11.	16:30	Open Gate for Closing Ceremony	Door Greeter	
12.	17:00-17:05	Greetings	MC	
13.	17:05-17:20	Opening Performance	LO	
14.	17:20-17:30	Last speech	MC	Safehouse
15.	17:30-17:45	Closing Performance	LO	

Tabel *Rundown* Acara
Data oleh Arum

4. Pasca Produksi
 - a. Melakukan evaluasi terhadap pencapaian tujuan dan konsep melalui pelaksanaan pameran, diikuti oleh seluruh anggota kepanitiaan.
 - b. Menawarkan kerjasama kepada lembaga-lembaga untuk melakukan pameran di lokasi yang berbeda sehingga dapat menjangkau lebih banyak audiens.
 - c. Penyusunan laporan pertanggung jawaban. Manajer acara, sekretaris, dan bendahara bekerjasama untuk menyusun laporan pertanggung jawaban yang akan dilaporkan kepada pihak-pihak yang menaungi dan pihak sponsor yang telah mendukung *Safehouse*.
 - d. Mengadakan acara pembubaran dilakukan sebagai ucapan syukur dan apresiasi kepada tim kerja.

C. KESIMPULAN

Buku cerita anak berjudul *Safehouse* merupakan pedoman konsep dalam penyajian ruang pameran dan karya di dalamnya. Upaya dalam menjaga lingkungan hidup menjadi tantangan tersendiri dalam memilih dan memperhatikan setiap material yang akan digunakan dalam proses persiapan pameran dan pembuatan karya. Membangun pemahaman audiens didukung dengan aktivitas pada ruang pameran yang terakhir, dengan harapan pesan dari cerita tersampaikan. Memberi pengalaman dan pemahaman lebih terhadap isu lingkungan hidup pada audiens untuk masuk ke dalam dunia buku cerita. Seperti itulah penggambaran lingkungan hidup di laut saat ini, melalui ilustrasi buku cerita *Safehouse*. Kesimpulan perancangan adalah sebagai berikut:

- 1) Pameran dilaksanakan di dalam gedung, di area *lobby*. Area akan dibangun menjadi sebuah ruang pameran dan diisi oleh karya ilustrasi, dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi.
- 2) Diadakan selama empat hari dengan agenda kegiatan yang sudah ditetapkan. Acara akan dipublikasikan melalui media sosial sejak satu bulan sebelumnya secara rutin, sesuai dengan jadwal yang ditetapkan.
- 3) Audiens pameran dibagi menjadi empat kategori yaitu pemilik atau pembaca buku cerita *Safehouse*, umum (dibuka dengan sistem reservasi, untuk menghindari kepadatan karena pameran berskala kecil), murid-murid dari sekolah yang bekerja sama secara khusus untuk memasuki ruang pameran, dan jemaat MDC (khusus hari Minggu).

DAFTAR PUSTAKA

- Cline, A. C. (2012). The Evolving Role of the Exhibition and its Impact on Art and Culture. *Trinity College Digital Repository*, 1-116.
- Hasibuan, Malayu. 2007, Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan, Bandung, PT. Bumi Aksa.
- 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. 3*, 15.
- Sriyanto. (2007). Kondisi Lingkungan Hidup di Jawa Tengah dan Prospek Pembangunan ke Depan. *Jurnal Geografi*, 107-113.
- Steel, M. (2004). *New Oxford English-English-Malay Dictionary*. Oxford: Oxford Fajar Sdn. Bhd. Shah Alam.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- UU Lingkungan Hidup No 32 Tahun 2009 Pasal 1
- Witt, S., & Kimple, K. (January 2008). 'How Does Your Garden Grow?' Teaching Preschool Children. *Early Child Development and Care*, Vol. 178, No. 1, pp. 41.
- World Bank. (2019, September 19). *Hotspot Sampah Laut Indonesia*. Accessed from documents1.worldbank.org: <http://documents1.worldbank.org>
- Wright, K. (2015). A Comparison of Children's Books: Picture Books Versus Physically and Intellectually Adaptive Interactive Children's Books. *Thesis Master of Media and Creative Technologies at The University of Waikato*, 5.