

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni tanpa galeri bak burung yang kehilangan salah satu sayapnya. Mumpuni untuk sekedar melayang di terjang angin namun mustahil untuk terbang beriringan dengan angin. Begitulah mungkin analogi yang peneliti bisa tuliskan. Dalam praktiknya, galeri berperan penting dalam membangun ekosistem seni rupa yang sehat dan juga kuat. Mungkin sedikit banyak dari segelintir para sarjana instansi seni yang memiliki cita cita sebagai gallerist namun seiring berjalannya waktu, peran profesi ini merupakan bagian vital. Ujung tombak dari para seniman. Menurut KBBI (2016), arti kata galeri itu sendiri adalah ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya. Maka dari itu, sebelum munculnya perspektif manajemen dan tata kelola pameran, istilah “galeri” sebelumnya merujuk kepada “ruang” yang memiliki makna secara umum, “ruang” merupakan sebuah elemen yang mengacu pada “jarak antara atau area”, sekitar, atas-bawah, luar-dalam, sebuah realita (Susanto, Menimbang Ruang Menata Rupa Edisi Revisi, 2016, p. 176). Ruang juga merupakan istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan. Namun karena kebutuhan untuk penyajian karya seni dan menyelaraskan dengan ide-ide para kurator juga guna menghindari konotasi yang berbeda-beda, kata “ruang” digantikan dengan kata “galeri” (Susanto, Menimbang Ruang Menata Rupa Edisi Revisi, 2016, p. 177).

Dalam hiruk pikuk perselancaran dunia daring, seni rupa mencoba merangkak keluar dari zona nyaman konvensional yang telah lama ia dambakan. Jika kita bedah sesuai kata-kata, menurut KBBI (2016) “daring” memiliki arti dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Antonim dari kata “daring” adalah “luring” yang juga jika menurut KBBI (2016), luring memiliki pengertian sebagai luar jarring, terputus dari jejaring komputer. Kemunculan galeri-galeri daring di era kontemporer ini merupakan salah satu bentuk euforia yang dilakukan para pegiat seni dalam kegiatan berkeseniannya.

Perayaan hal-hal yang berbau dengan galeri daring dimulai pada awal tahun 2000an hingga sekarang. Tercatat bahwa yang masih aktif menyelenggarakan galeri daring saat ini adalah YIBA. (Young Internet Based Artist) yang merupakan sebuah jejaring seniman kolektif dengan www.younginternetbasedartist.com sebagai tautan lokator sumber seragam galeri daring para kolektif seniman tersebut. Ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi sangat mempengaruhi para pemikiran seniman dan penyelenggara pameran. Mengingat untuk beberapa tautan lokator sumber seragam terkadang membutuhkan piranti lunak khusus, Gallery Online menawarkan untuk memamerkan karya beberapa seniman pada layanan jejaring sosial dan memiliki lebih dari satu miliar pengguna aktif yang didirikan oleh Mark Zuckerberg, Facebook. Hanya dengan menggunakan ponsel pintar, galeri ini bisa diakses oleh siapapun dan dimanapun dengan tautan lokator sumber seragam www.facebook.com/GalleryOnline, para pengunjung bisa langsung memberikan respon menggunakan fitur-fitur yang telah disediakan oleh tim pengembang jejaring sosial Facebook tersebut. Terdapat tombol “Suka” dengan sejumlah wajah emoji yang cukup interaktif, tombol “Komentar” jika pengunjung ingin memberikan komentar terhadap karya yang dipamerkan di Gallery Online, dan juga terdapat tombol “Bagikan” dimana pengunjung bisa membagikan postingan ke beberapa teman di jejaring sosial Facebook, hingga merubah postingan tersebut menjadi sebuah tautan lokator sumber seragam.

Dari sekian banyak pameran dan galeri daring yang disebutkan diatas, kita sepakat bahwa mengakses pameran atau galeri yang bersifat daring adalah hal yang cukup mudah karena selama kita memiliki ponsel pintar, komputer pribadi hingga laptop yang terhubung pada jejaring internet, kita dapat mengakses nya dimana saja dan kapan saja. Fenomena ini dapat membantu para seniman-seniman muda bermodal minim untuk berpameran. Di segala sisi, pameran merupakan salah satu bagian vital pada karir seorang pegiat seni. Pameran dalam pengertian tertentu adalah sebagai “medium” seni kontemporer dalam menjadi agen komunikasi (Susanto, Menimbang Ruang Menata Rupa Edisi Revisi, 2016, p. 32). Pameran merupakan media dimana seniman menampilkan hasil jerih payah yang ia kerahkan hingga menjadi suatu karya seni yang harus para seniman berikan pertanggung jawaban. Peran pameran cukup penting dalam kehidupan seorang perupa. Karena,

dari pameran, seorang perupa bisa mendapatkan eksposur terhadap karya-karya nya. Eksposur tersebut lalu digunakan untuk menjual karya, berkomunikasi, menjalin hubungan dengan perupa lain dan banyak lagi. Pameran dapat pula dianggap sebagai pusat yang membicarakan subjek dalam cerita tentang seni, yang mana institusi dan kurator-kurator seringkali mendapat tugas bercerita pada public (Susanto, Menimbang Ruang Menata Rupa Edisi Revisi, 2016, p. 33). Pameran disadari adalah juga sebetulnya alat sajian pertanggungjawaban bagi perupa (maupun kurator) sesudah melakukan atau untuk menunjukkan kerja (kreatif) seni nya pada khalayak (Susanto, Menimbang Ruang Menata Rupa Edisi Revisi, 2016, p. 34).

Seperti yang peneliti sampaikan diatas, dewasa ini pameran bentuknya semakin “cair”. Dimana para pegiat seni yang baru terjun hingga yang sudah terjun lama pun bisa berpameran dengan hanya bermodalkan koneksi jejaring internet. Seperti halnya yang dilakukan oleh para pegiat seni yang berpameran dilingkup daring, www.mon3y.us merupakan tautan lokator sumber seragam yang menyediakan beberapa karya dari beberapa seniman di beberapa negara yang bertemakan tentang uang. Namun pada pameran tersebut, staf penyelenggara pameran tersebut mengharuskan kita mematikan fitur “Pop up blocker” untuk dapat menikmati karya-karya dari beberapa seniman yang berpameran pada tautan lokator sumber seragam tersebut. Hingga kini, banyak para peneliti sibuk mencoba untuk mencari variabel-variabel yang ditemukan pada galeri daring namun tidak ditemukan pada galeri luring. Mulai dari proses kurasi yang nyentrik hingga proses kurasi yang mengharuskan kurator bekerja sebagai inter-disipliner. Dimana kurator harus mengerti tentang poin-poin penting pada literasi teknologi informatika. Namun pada praktiknya, galeri luring masih menjadi tujuan utama untuk para pengunjung galeri atau ekshibisi meskipun kemudahan diakses nya galeri daring. Peneliti mencoba untuk mengaplikasikan poin-poin pada manajemen galeri luring yang dikira cukup cocok untuk diadaptasi kepada galeri daring. Disini peneliti mencoba untuk membedah manajemen galeri luring dan mengaplikasikan nya terhadap galeri daring yang mungkin nantinya, galeri daring tak lagi jadi sebuah jalan alternatif bagi para pegiat seni.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah tersebut fokus penelitian ini adalah galeri daring sebagai pengganti galeri luring. Demi terarah dan sistematisnya penelitian dan penelitian laporan, maka fokus penelitian tersebut diuraikan dalam pertanyaan pokok sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan galeri daring di Indonesia?
2. Kendala apa saja yang ada dalam mengelola galeri luring?
3. Apa saja dampak baik dan buruk pameran di galeri luring dan di galeri daring?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus dan mendalam, maka peneliti memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan di beberapa kota di Indonesia yang secara historis sebagai poros perkembangan seni rupa, yakni; Bandung dan Yogyakarta.
2. Penelitian hanya dilakukan pada 2 galeri yang menjadi ikon pada masing masing kota, yaitu; Selasar Sunaryo Art Space di Bandung, Galeri Soemardja di Bandung, Bentara Budaya di Yogyakarta, Langgeng Art Foundation di Yogyakarta.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini tentu memiliki tujuan, dalam sub-bab ini, peneliti merinci kan tujuan tujuan dari penelitian ini yang antara lain adalah:

1. Untuk mengetahui perkembangan galeri daring di Indonesia.
2. Untuk mengetahui dan memperbaiki kendala kendala yang ada dalam galeri luring.
3. Untuk mengetahui poin-poin penting pada mengelola galeri luring yang bisa diaplikasikan pada manajemen galeri daring.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat yang berlimpah, yang diharapkan di kemudian hari, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai berikut:

1. Sebagai acuan dasar dalam mengelola galeri luring maupun mengelola galeri daring.
2. Sebagai pemicu dan ajakan untuk galeri luring dalam menyelenggarakan pameran di galeri daring secara independen di tautan lokator sumber seragam yang sudah dimiliki beberapa galeri luring yang diteliti.
3. Sebagai salah satu cara memahami dan media pembelajaran secara karya ilmiah bagi peneliti dalam mengelola galeri luring maupun mengelola galeri daring.
4. Sebagai acuan dasar galeri luring pada institusi peneliti dalam perihal mengelola galeri luring dan juga untuk pemicu galeri luring pada institusi peneliti dalam pembentukan galeri daring. Mengingat bahwa salah satu ciri khas institusi peneliti adalah memanfaatkan teknologi.

1.6 Hipotesis

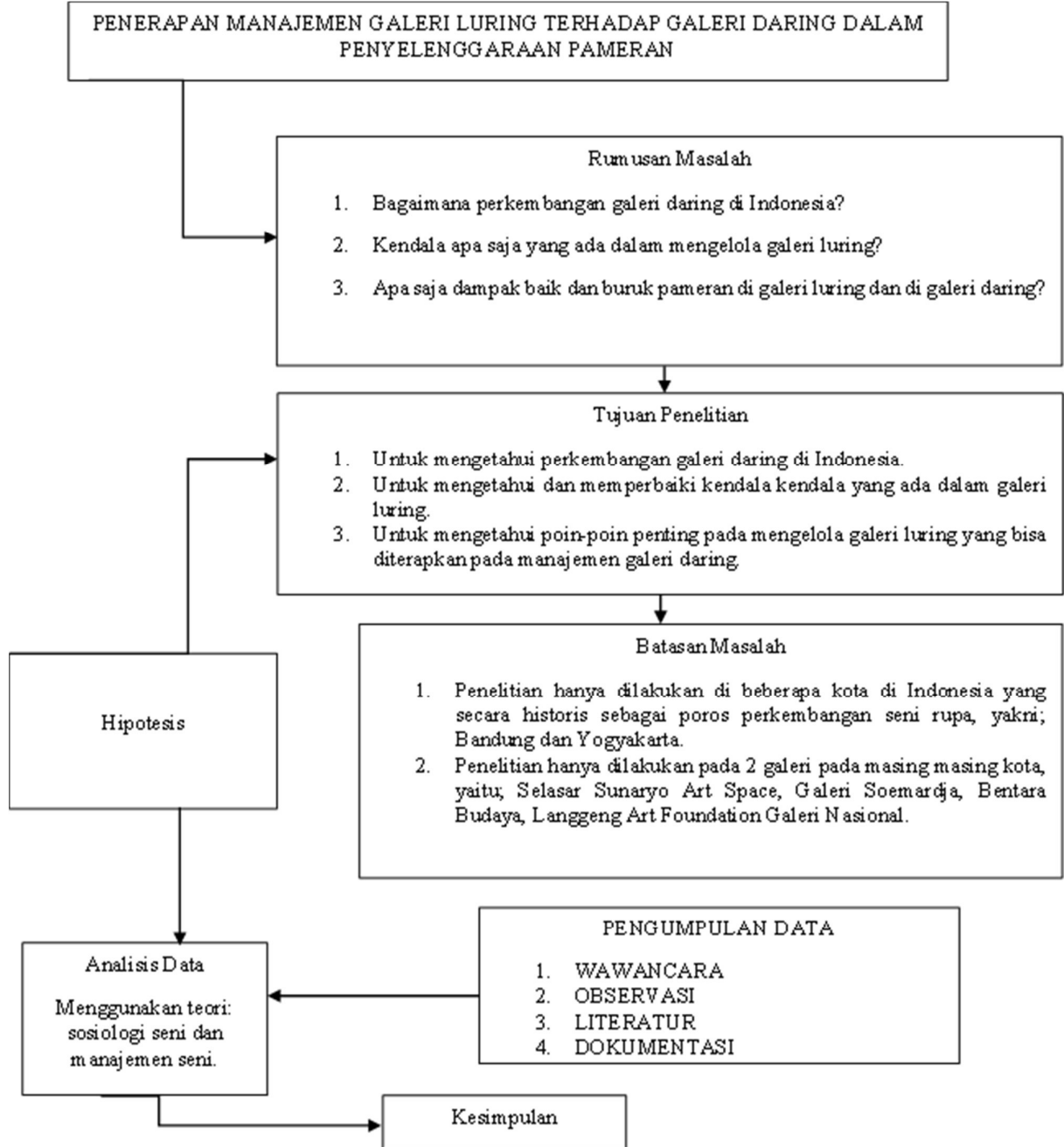
Peneliti memiliki hipotesis kurangnya pengetahuan pegiat seni tentang galeri daring menjadi salah satu kurangnya eksposur terhadap galeri daring serta kurangnya ahli dalam mengelola galeri daring dapat menjadi salah satu alasan yang cukup kuat. Sementara itu, para pegiat seni masih terlena terhadap euforia-euforia pameran dan galeri luring yang dapat menyebabkan pegiat seni menutup mata terhadap pameran dan galeri daring.

1.7 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Sugiyono (2010;54) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil peneliti tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Penelitian kualitatif menekankan pada kedalaman data yang didapatkan oleh

peneliti. Semakin dalam dan detail data yang didapatkan, maka semakin baik kualitas dari penelitian kualitatif ini. Dalam penelitian kualitatif yang menggunakan metode deskriptif ini, peneliti akan menggunakan beberapa pendekatan teori, diantaranya adalah pendekatan secara teori manajemen seni yang digunakan untuk menganalisa bagaimana secara garis besar manajemen galeri luring berjalan dan juga sebagai acuan peneliti untuk mendapatkan kerangka narasi yang nantinya akan mempermudah peneliti dalam pengumpulan data. Pendekatan teori lainnya adalah pendekatan teori sosiologi seni. Pendekatan teori sosiologi seni digunakan sebagai kerangka dasar dalam menganalisa galeri luring yang akan diteliti. Juga sebagai kerangka dasar pembentukan dan penerapan manajemen galeri luring terhadap galeri daring dalam penyelenggaraan pameran. Selanjutnya, pendekatan teori estetika juga dibutuhkan guna mengetahui aspek apa sajakah pada manajemen galeri luring yang bisa diaplikasikan dalam manajemen pada galeri daring serta menyelenggarakan pameran didalamnya. Selain itu, pengumpulan data melalui wawancara para pemilik galeri daring dan galeri luring yang disebutkan pada batasan masalah merupakan hal yang penting untuk mendapatkan data yang konkret dan absah. Selagi itu, peneliti akan mencoba untuk mengobservasi lapangan yang tertera pada batasan masalah.

1.8 Alur Kerja Penelitian



Gambar 1.1, Bagan alur kerja penelitian
(Sumber: Peneliti, 2019)

1.9 Sistematika Penelitian

Penelitian ini akan dibagi dalam lima Bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Kajian teoritis yang berisikan teori – teori yang relevan dengan penelitian ini yang menyangkut dengan teori manajemen seni, teori sosiologi seni. Teori tersebut dianggap mampu memecahkan masalah yang diangkat dalam penelitian.

BAB III PENYAJIAN DATA LAPANGAN

Pembahasan mengenai galeri secara umum, baik galeri daring maupun luring, manajemen galeri, pameran secara umum, baik pameran daring maupun luring. Pembahasan teknis manajemen galeri.

BAB IV ANALISA DATA MENGGUNAKAN TEORI MANAJEMEN SENI, SOSIOLOGI SENI

Menganalisa data – data yang terkumpul menggunakan teori – teori yang dipakai guna mencari hasil dari penelitian.

BAB V PENUTUP

Peneliti memaparkan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan.