

Tantangan dan Strategi Museum Seni di Tengah Pandemi Covid-19: Kajian Pameran Imersif Affandi di GNI, 2021

Bayu Genia Krishbie
bayugenia@yahoo.com
Galeri Nasional Indonesia

Citra Smara Dewi
citradewi@ikj.ac.id
Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta

Abstrak

Artikel ini fokus pada peran museum seni di era pandemi Covid-19, khususnya dalam merancang strategi pameran seni rupa berbasis seni media baru (new media art) guna mengatasi keterbatasan akses dan interaksi antar-manusia dalam penyelenggaraan kegiatan pameran. Pemilihan Pameran Imersif Affandi "Alam, Ruang, Manusia", yang diselenggarakan Galeri Nasional Indonesia pada 26 Oktober – 25 November 2020, dengan pertimbangan bahwa pameran ini merupakan salah satu gelaran seni rupa di era pandemi yang berstrategi dengan meminimalkan pelibatan karya seni rupa secara fisik dengan alih-media karya lukisan ke dalam bentuk proyeksi gambar bergerak (video mapping projection). Kajian serupa sebelumnya dilakukan Wegig Murwonugroho, "Surealisme Dalam Jogja Video Mapping Project 2019" yang menggunakan bangunan bersejarah sebagai layar proyeksi video. Kebaruan riset ini terletak pada lingkup kajian, yaitu merespon seluruh ruang dalam Gedung Pameran Utama GNI, melalui karya-karya maestro seni lukis Affandi. Penelitian dengan metode kualitatif ini menggunakan pendekatan analisis Material Culture, yaitu bagaimana gerak sejarah seni rupa dapat dibaca dan diinterpretasikan melalui objek/artefak/benda temuan. Hasil kajian menunjukkan bahwa GNI sebagai Museum Seni berhasil menghadirkan pameran yang memiliki nilai-nilai kebaruan, inovatif dan ekspresif, berbasis kecanggihan teknologi digital art yaitu melalui sinergitas seni, desain, teknologi dan ilmu pengetahuan.

Kata kunci

Museum Seni, Pameran Imersif, Video Mapping, Pandemi Covid 19.

Abstract

This article focuses on the role of art museums in the era of the Covid-19 pandemic, especially in designing art exhibition strategies based on new media art (new media art) in order to overcome limited access and interaction between humans in organizing exhibition activities. The selection of Affandi's Immersive Exhibition "Nature, Space, Man", which was held by the National Gallery of Indonesia on 26 October – 25 November 2020, with the consideration that this exhibition is one of the visual arts events in the pandemic era that has a strategy by minimizing the physical involvement of art works instead of media painting works into the form of a moving image projection (video mapping projection). A similar study was previously carried out by Wegig Murwonugroho, "Surrealism in the Jogja Video Mapping Project 2019" which uses historic buildings as video projection screens. The novelty of this research lies in the scope of the study, namely responding to the entire space in the GNI Main Exhibition Building, through the works of the painting maestro Affandi. This qualitative research method uses a Material Culture analysis approach, namely how the movement of art history can be

read and interpreted through objects/artifacts/finding objects. The results of the study show that GNI as an Art Museum has succeeded in presenting exhibitions that have novelty values, innovative and expressive values, based on the sophistication of digital art technology, namely through the synergy of art, design, technology and science.

Keywords

Art Museum, Immersive Exhibition, Video Mapping, Covid 19 Pandemic.

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia telah mengubah perilaku, tatanan hidup, pola interaksi dan juga nilai-nilai secara drastis, termasuk didalamnya kebijakan dan strategi dari lembaga kebudayaan seperti Museum Seni. Salah satu dampak yang terlihat jelas adalah konsep pameran yang sebelumnya bersifat fisik yaitu karya-karya seni rupa dipamerkan di ruang pameran dengan penataan yang representatif kini harus mengalami berbagai penyesuaian. Situasi pandemi Covid-19 mengharuskan kita untuk menjaga jarak, mengurangi mobilitas, interaksi, dan aktivitas baik dari sisi pengorganisasian kegiatan dan penyelenggaraan pameran itu sendiri yang mengundang keterlibatan publik. Hal tersebut dialami hampir semua museum seni di seluruh dunia, bahkan pada catur wulan pertama tahun 2020 ketika angka penyebaran Covid-19 meningkat tajam, semua museum seni menutup akses publik sehingga praktis penyelenggaraan pameran secara fisik dihentikan sampai dengan waktu yang belum dapat ditentukan.

Ditengah kondisi tersebut, diperlukan strategi dan jalan keluar yang terbaik, dengan asumsi bahwa sebagai lembaga kebudayaan yang berfungsi memberikan layanan publik dalam bidang seni rupa, beberapa program edukasi dan apresiasi harus dapat berjalan meski dengan berbagai keterbatasan. Kondisi tersebut juga dirasakan Galeri Nasional Indonesia (GNI), karena terhitung sejak Pemerintah mengeluarkan kebijakan resmi pada bulan April 2020, yaitu melarang segala bentuk aktivitas yang bersifat mengundang dan mengumpulkan masa, maka praktis GNI tidak dapat menyelenggarakan pameran fisik dan semua pameran yang telah terjadwal di tahun 2020 ditunda hingga batas waktu yang belum ditentukan.

Pada pertengahan tahun 2020, seiring dengan perkembangan kasus positif Covid-19 yang membaik, pemerintah mengeluarkan kebijakan pelonggaran pembatasan sosial dimana objek rekreasi termasuk museum diperbolehkan untuk dibuka dengan ketentuan pengunjung maksimal 25% dari kapasitas normal. GNI dan panitia Pekan Kebudayaan Nasional 2020 yang sebelumnya telah mempersiapkan Pameran Imersif Affandi dalam dua opsi yaitu dikunjungi secara daring atau luring, kemudian menetapkan untuk melangsungkan pameran tersebut dalam format kunjungan fisik terbatas dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat. Merujuk pada latar belakang tersebut maka rumusan masalah pada kajian ini adalah bagaimana GNI sebagai museum seni berstrategi melalui Pameran Imersif Affandi: Alam, Ruang, Manusia dalam aspek pengorganisasian kegiatan dan kebijakan yang dijalankan GNI dalam mematuhi peraturan pemerintah khususnya terkait dengan pembatasan sosial dan penerapan protokol kesehatan.

Metode Penelitian

Kajian ini menggunakan metode penulisan sejarah yang meliputi Heuristik, Kritik, Interpretasi dan Historiografi. Dalam buku Metodologi Sejarah, Sjamsuddin, menguraikan tahapan metode sejarah secara lebih rinci, yaitu Heuristik, Kritik (Kritik Internal dan Eksternal) dan Penulisan Sejarah: Historiografi (Penafsiran, Penjelasan, Penyajian). Heuristik merupakan kegiatan yang berkaitan dengan upaya mencari dan menemukan data-data mentah (raw material) sesuai dengan tujuan penelitian. Selanjutnya sumber sejarah dapat dikasifikasikan dalam beberapa pendekatan, yaitu (1) peninggalan-peninggalan manusia, seperti surat-surat, dokumen, sastra, umum, catatan bisnis dan inskripsi, (2) catatan-catatan (records), yaitu kronik, biografi, annal, geneologi, memoir, catatan harian, anekdot, cerita, fonograf, dan tape recording, (3) karya seni, yaitu potret, lukisan sejarah, patung, mata uang, medali, film, kineskop¹. Dalam kajian ini penulis akan menekankan sumber sejarah berupa karya seni rupa kontemporer berbasis new media art, yaitu cahaya, bentuk, bidang, warna, garis dan suara.

Tahap kedua adalah Verifikasi, atau Kritik, yaitu tahapan melakukan seleksi terhadap sumber data melalui proses pengujian baik dari substansi/isi dan materinya. Tahapan berikutnya adalah Penulisan Sejarah: Historiografi yang meliputi Penafsiran, Penjelasan, Penyajian. Setelah tahapan heuristik dan kritik sumber, maka tahap selanjutnya adalah (1) penafsiran dan pengelompokan fakta-fakta dan (2) formulasi dan presentasi hasil-hasilnya, lalu langkah selanjutnya adalah penggabungan kedua proses yang menggambarkan “operasi-operasi sintesis” yang menuntun dari kritik dokumen-dokumen kepada penulisan teks yang sesungguhnya sehingga pada akhirnya menghasilkan sebuah historiografi.²

Sementara pendekatan analisis material culture atau budaya material, menitikberatkan pada pembacaan sejarah melalui berbagai objek/atefk dan benda temuan yang diinterpretasikan dan dibaca kembali dalam konteks spirit jamannya. Dewasa ini kesadaran penulisan sejarah dengan melibatkan budaya material tumbuh dengan baik. Beberapa buku teks sejarah yang ditulis kemudian mulai melibatkan budaya “visual” dan “material”. Lalu apa itu budaya material? Menurut Anne Gerritsen dan Giorgio Riello, budaya material adalah sebagai berikut. *“The term material culture is defined in different ways depending on the disciplinary contexts within which the term is used. Historians have been using the label in a rather loose fashion, and sometimes simply take it to mean “object”.*³

¹ Helius Sjamsuddin. (2016:63). Metodologi Sejarah-cetakan ke-3. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

² Helius Sjamsuddin. (2016:99). Metodologi Sejarah-cetakan ke-3. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

³ Gerritsen, Anne dan Riello, Giorgio. 2015 :15) Writing Material Culture History. London, New Dehli, New York, Sydney : Bloomsbury.

Pembahasan

Galeri Nasional (*National Art Gallery*) adalah sebuah lembaga khusus yang berfungsi sama seperti museum seni/art museum (umumnya nondepartemental) yang tercakup dalam Lembaga Kebudayaan Negara (*State Cultural Institutions*). Lembaga yang bertugas menangani bidang kebudayaan ini dibentuk dan didanai oleh negara atau sumber nonnegara lainnya dalam fungsi sebagai pengelola aset negara warisan budaya bidang seni rupa. State Cultural Institutions tersebut terdiri atas (1) Museum Nasional (*National Museum*), (2) Galeri Nasional (*National Gallery*), (3) Perpustakaan Nasional (*National Library*), dan (4) Pusat Konservasi Nasional (*National Conservation Center*). Keberadaan lembaga kebudayaan yang berdiri di pusat pemerintahan merupakan landmark sebuah bangsa yang modern. Demikian pula dengan Lembaga Kebudayaan Negara yang berada di pusat kota dengan Monumen Nasional sebagai titik pusat. Lembaga-lembaga tersebut menjalankan fungsinya sebagai basis penting dalam pengelolaan koleksi aset budaya yang merefleksikan nilai-nilai kebudayaan dan sejarah. Keberadaannya dapat menjamin aksesibilitas publik dalam memahami dan mengeksplorasi rangkaian sejarah perjalanan sebuah masyarakat dalam berbangsa dan berbudaya. (Gambar 1).



Gambar 1. *State Cultural Institutions* sebagai *Landmark* Bangsa Indonesia

(sumber: Dokumen penulis)

Sementara pengertian museum merujuk pada konsep yang dikeluarkan oleh *International Council of Museum (ICOM)*. "A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and

exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment."

Sebagai Museum Seni, GNI menyimpan koleksi seni rupa modern dan kontemporer yang mencerminkan sejarah perjalanan bangsa Indonesia. Koleksi yang dimiliki GNI terdiri dari karya seni lukis, seni patung, seni grafis, kriya seni, instalasi dan *new media art*. Sejalan dengan dinamika dan perubahan sosial peran museum seni dituntut lebih adaptif terhadap perubahan jaman, salah satunya terkait dengan aspek teknologi. Ditengah era globalisasi yang ditandai dengan perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan dan komunikasi eksistensi museum seni harus dapat memberikan pelayanan yang optimal kepada publik dengan pemanfaatan teknologi berbasis digital. Merujuk pada artikel ilmiah *Understanding the Technological Development of Art of storytelling in Museum*, terdapat hasil riset yang menekankan pentingnya museum dalam mengadopsi kemajuan teknologi untuk peningkatan pengalaman pengunjung. Perubahan teknologi semakin meningkatkan pertumbuhan ekonomi museum dan juga tidak lagi menjadi tempat nongkrong yang membosankan.

Salah satu kemajuan teknologi dalam bidang komunikasi adalah kehadiran new media , kondisi tersebut berpengaruh sangat besar terhadap eksplorasi material, media dan Teknik dalam penciptaan karya seni rupa. Dalam perkembangan berikutnya penggunaan istilah *new media art* menjadi semakin populer dalam konteks penciptaan karya seni rupa berbasis teknologi digital. *New media art* di Indonesia sesungguhnya sudah mulai dikenal sejak tahun 1990-an, melalui peran perupa kontemporer antara lain Krisna Murti (lahir 19 April 1957). Karya-karya Krisna Murti pada era 1990-an sudah memasukkan unsur *new media art*, terutama video art melalui karya-karya multi media. Memasuki era 2000-an perkembangan seni rupa berbasis *new media art* kian tumbuh subur, ditandai dengan maraknya kemunculan perupa-perupa muda dan komunitas seni yang menekuni praktik *new media art*. Berbagai pameran, baik kelompok ataupun tunggal, serta seminar dan festival juga menjadi bagian penting dalam perkembangan new media art di kancah seni rupa kontemporer Indonesia.

Seiring perubahan zaman di era teknologi informasi ini, teknik presentasi karya *new media art* mengalami perkembangan yang radikal. Pada tahun 2013 di *Museum of Modern Art (MoMA)* New York, Hannes Koch and Florian Ortkrass memamerkan instalasi imersifnya, Rain Room, berupa ruang dipenuhi tetesan hujan yang akan berhenti jika pengunjung berjalan di bawahnya. Seketika karya-karya new media art yang menawarkan pengalaman ruang dan sensibilitas indrawi seperti ini kemudian menjadi arus baru yang mendunia. Perkembangan terakhirnya, sejak 2015, berkembang

pola presentasi karya-karya old master seperti Leonardo Da Vinci, Vincent van Gogh, Rene Margritte, dan lainnya, memadukan proyeksi gigantik animasi dua dimensional dengan unsur bunyi dan tata cahaya yang terpetakan menyesuaikan dengan bentuk ruangan pameran (video mapping). Selain itu dapat digunakan pula teknologi pendukung lain seperti augmented reality yang memungkinkan pengunjung untuk berasumsi dan berinteraksi dengan realita fisik menggunakan media yang berbeda untuk memperkaya sensibilitas inderawinya, misalnya melalui penggunaan *smartphone*, *earphone*, *sensor*, *smart camera*, dan lain-lain.

Video mapping adalah teknik proyeksi yang digunakan untuk mengubah objek, yang seringkali berbentuk tidak beraturan, menjadi permukaan tampilan untuk proyeksi video. Objek-objek ini dapat berupa lanskap industri yang kompleks, seperti bangunan, objek dalam ruangan kecil, atau panggung teater. Melalui penggunaan perangkat lunak khusus, cahaya yang diproyeksikan dapat dibentuk presisi sesuai dengan permukaan tampilan. Proyeksi gambar tersebut dimaksudkan untuk memperkaya tampilan visual berupa efek warna, tekstur, dimensi tambahan, ilusi optik, dan kesan gerak dari elemen-elemen statis.

Penggunaan proyeksi *video mapping* pada permukaan yang tidak rata berawal dari pembukaan wahana *Haunted Mansion* tahun 1969 di Disneyland. Perjalanan gelap ini menampilkan sejumlah ilusi optik yang menarik, termasuk kepala tanpa tubuh, Madame Leota, dan 5 patung yang menyanyikan lagu tema perjalanan, '*Grim Grinning Ghosts*'. Tampilan visual ini dicapai dengan merekam bidikan kepala para penyanyi (dengan film 16 mm) dan kemudian memproyeksikan film ini ke patung wajah mereka. Perkembangan berikutnya muncul pada tahun 1980 melalui instalasi film imersif *Displacements* oleh Michael Naimark. Dalam seni instalasi ini sebuah ruang tamu dengan dua orang penampil difilmkan menggunakan kamera yang berputar, kemudian kamera tersebut diganti dengan proyektor yang menghasilkan video mapping berputar. *Video mapping* kemudian mulai mendapatkan daya tariknya ketika mulai memasuki dunia akademis pada tahun 1998 melalui karya "*Spatial Augmented Reality*" di UNC Chapel Hill yang dikerjakan oleh Ramesh Raskar, Greg Welch, Henry Fuchs dan Deepak Bandyopadhyay. Proyek ini dimulai dengan makalah *The Office of the Future* yang membayangkan dunia di mana proyektor dapat menutupi permukaan apa pun. Alih-alih menatap monitor komputer kecil, karyawan dapat mengalami augmented reality langsung dari meja mereka seperti konferensi video dengan versi ukuran sebenarnya dari lawan bicaranya.



Figure 1: A conceptual sketch of the *office of the future*. By replacing the normal office lights with projectors, one could obtain precise control over all of the light in the office. With the help of synchronized cameras, the geometry and reflectance information can be captured for all of the visible surfaces in the office so that one can project images *on* the surfaces, render images *of* the surfaces, or interpret changes *in* the surfaces. The inset image is intended to help differentiate between the projected images and the real objects in the sketch.

Gambar 2. Ilustrasi *The Office of the Future*

(Sumber: IEEE Xplore)

Setelah beberapa saat terhenti sejak pandemi Covid-19, pameran temporer Galeri Nasional Indonesia (GNI) hadir kembali secara luring. Menjelang akhir Oktober 2020, GNI menyuguhkan sebuah pameran imersif berbasis *video mapping projection* yang mengangkat karya-karya dari salah satu maestro seni lukis Indonesia, Boerhanoedin Affandi Koesoema, yang dikenal sebagai Affandi. Pameran yang kajiannya dimulai sejak bulan Mei 2020 ini awalnya dipersiapkan dalam dua kemungkinan: presentasi lewat media daring, dan presentasi luring dengan kuota kunjungan yang terbatas.



Gambar 3. Suasana ruangan pameran Imersif Affandi: Alam Ruang Manusia

(Sumber: Dokumentasi Galeri Nasional Indonesia)

Pendekatan pameran imersif melalui teknologi *video mapping projection* dipilih guna meminimalisir interaksi dan aktivitas antar-manusia baik dalam proses peminjaman karya lukisan dari lembaga atau individu lain, juga guna memberikan ruang yang lapang di area pameran apabila opsi kehadiran pengunjung secara langsung namun terbatas dipilih. Pemilihan tokoh pelukis Affandi didasarkan pada sosoknya yang merupakan perupa penting dan berpengaruh dalam perkembangan seni rupa modern Indonesia. Ia kerap disebut sebagai representasi seni rupa modern Indonesia di kancah seni rupa internasional. Affandi telah melakoni perjalanan artistik yang panjang. Ia berkarya dan berpameran di seputar Bandung, Jakarta, Yogyakarta, dan Bali, juga lintas benua dengan berkeliling India, negara-negara di Eropa dan Amerika. Ia aktif terlibat dalam perhelatan seni rupa bergengsi internasional seperti Sao Paolo Biennale, Venice Biennale, dan World Expo '70 Osaka. Teknik melukisnya yang unik yaitu plototan atau menuangkan langsung cat minyak dari tube ke atas kanvas kemudian melukis menggunakan jari-jari tangan, mencuri perhatian para kritikus Barat. Lukisan-lukisannya itu disebut sebagai "ekspresionisme baru".

Affandi mulai melukis sejak tahun 1930-an dengan pendekatan realis dan naturalistik. Ia tergabung dalam Kelompok Lima Bandung bersama kawan pelukis lainnya yaitu Hendra Gunawan, Barli Sasmitawinata, Wahdi Sumanta, dan Sudarso. Kelompok ini kerap melukis langsung realitas sosial keseharian rakyat kecil, mendobrak tradisi seni lukis di Bandung ketika itu yang identik dengan lukisan pemandangan alam. Di masa pendudukan Jepang, Affandi melangsungkan pameran tunggalnya yang diinisiasi oleh Pusat Tenaga Rakyat (POETERA) dimana saat itu S. Sudjojono tergabung sebagai pengurus pada bagian seni rupa. Seketika Affandi mendapatkan reputasinya sebagai pelukis handal dan memasuki lingkaran perkawanan S. Sudjojono, yang dengan kemampuan melukisnya, turut berjuang di masa revolusi kemerdekaan Republik Indonesia melalui aktivitas sanggar seni rupa di Yogyakarta.



Gambar 4. Proyeksi *video mapping* pada dinding interior ruang pameran

(Sumber: Dokumentasi Galeri Nasional Indonesia)



Gambar 5. Proyeksi *video mapping* pada dinding interior ruang pameran

(Sumber: Dokumentasi Galeri Nasional Indonesia)

Lukisan-lukisan Affandi tersebut disuguhkan dalam Pameran Imersif Affandi bertajuk “Alam, Ruang, Manusia”. Pameran ini menampilkan pemilihan karya Affandi (98 lukisan) dalam sajian proyeksi gambar bergerak (*video mapping projection*) dengan iringan musik dan suara yang menyuguhkan pengalaman imersif pengunjung dalam “memasuki” dunia lukisan Affandi. Sejumlah 28 proyektor beresolusi tinggi ditempatkan pada dua ruang pameran dengan dinding dan lantai ruang pameran menjadi titik proyeksi. (Gambar 4). Berbeda dengan konsep pameran konvensional yaitu hanya meletakkan atau memajang karya dua dimensi pada dinding atau panel, maka pameran berbasis

new media art dibutuhkan proses, kecanggihan teknologi dan kerjasama lintas disiplin seni, seperti desainer grafis, animator, tata cahaya/*lighting* dan tata suara.

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pameran ini diawali dengan melakukan riset lapangan yaitu mengidentifikasi karya-karya Affandi yang dimiliki atau dikoleksi berbagai lembaga budaya khususnya galeri di beberapa wilayah khususnya Jakarta dan Yogyakarta. Kemudian dilakukan identifikasi karya sesuai dengan tema yang dipilih pada pameran, kemudian dilakukan dokumentasi dengan resolusi yang sangat optimal guna menghasilkan kualitas visual yang sangat baik. Setelah sejumlah *image* karya terpilih terakumulasi, kemudian kurator dan penata kreatif berkoordinasi dengan animator dan desainer grafis, *lighting designer*, dan desainer suara dalam memproduksi materi pameran.

Tahapan paling penting adalah mempersiapkan ruang pamer Gedung A, GNI sebagai media atau layar. Seluruh dinding ruang pamer dalam hal ini berperan sebagai “kanvas besar”, karena dinding tersebut yang akan direspon dengan kecanggihan teknologi *video mapping*. Guna menghasilkan kualitas karya yang optimal khususnya tampilan visual maka seluruh dinding dan langit-langit ruangan yang tidak terkena proyeksi video dicat hitam untuk memberi efek gelap yang maksimal. Tentu pekerjaan mengecat semua ceiling ruang pamer Gedung A bukan perkara mudah, mengingat volume ruang sangat besar dan terdapat beberapa elemen pendukung seperti track lighting, bentangan kolom dan beberapa elemen arsitektur. Dalam tahapan kerja ini dibutuhkan koordinasi yang sangat baik dengan tim preparator pameran, karena tugas preparator sangat penting dalam kesiapan ruang. Beberapa uji coba dalam mengimplementasikan *video mapping* juga menjadi tantangan tersendiri dimana konsep presisi, artistik, imajinasi harus menjadi satu kesatuan.

Selain karya dalam bentuk video mapping, pada pameran ini turut pula ditampilkan 15 lukisan Affandi koleksi GNI yang dipajang secara konvensional, yaitu lukisan pada dinding. (Gambar 5). Karya yang dipilih merepresentasikan perjalanan artistiknya dari periode 1940-an sampai dengan 1970-an. Koleksi GNI tersebut memiliki beragam tema, mulai dari potret diri, potret keluarga, aktivitas manusia, lanskap alam, serta dunia flora dan fauna. Karya-karya Affandi koleksi GNI dikumpulkan dari tiga satuan kerja di lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, seiring dengan didirikannya GNI pada tahun 1998. Ketiga lembaga tersebut adalah Sekretariat Direktorat Jenderal Kebudayaan (Proyek Wisma Seni Nasional), Bagian Kesenian (Direktorat Kesenian), dan Museum Nasional. Mengingat selama ini koleksi-koleksi tersebut tersimpan dalam ruang penyimpanan karya, maka diperlukan konservasi khusus terhadap semua lukisan sebelum dipamerkan. Proses konservasi dilakukan oleh tim GNI berkoordinasi dengan kurator pameran.



Gambar 6. Lukisan Affandi koleksi Galeri Nasional Indonesia yang turut dipamerkan

(Sumber: Dokumentasi Galeri Nasional Indonesia)

Secara keseluruhan, karya-karya Pameran Imersif Affandi dirangkai dalam tiga kerangka tema besar. Pertama, tentang alam, menampilkan observasi Affandi pada objek-objek di alam seperti flora, fauna, dan lanskap. Kedua, tentang ruang, menyajikan karya-karya Affandi yang merekam tangkapan visual suasana di ruang publik, ruang privat, dan objek-objek arsitektural. Ketiga, tentang manusia, menyuguhkan karya-karya potret, aktivitas manusia, dan keberpihakan Affandi pada kemanusiaan. Kerangka tema tersebut dimaksudkan untuk menguatkan peran Affandi sebagai sosok pembaharu seni lukis Indonesia yang juga turut berperan dalam dinamika kebudayaan nasional mulai dari era kolonial Belanda hingga akhir hayatnya di masa Orde Baru. Selain itu, juga disajikan lini masa perjalanan hidup Affandi dari lahir hingga akhir hayatnya, terutama yang terkait dengan peristiwa dan pencapaian penting yang merekam perjalanan keseniannya.



Gambar 7. Lini masa kronologi karir keseniman Affandi

(Sumber: Dokumentasi Galeri Nasional Indonesia)

Pameran Imersif Affandi yang merupakan rangkaian Pekan Kebudayaan Nasional 2020 ini diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Kebudayaan melalui Galeri Nasional Indonesia, didukung oleh Museum Affandi, OHD Museum, *Indonesian Visual Art Archive*, dan *Indonesian Heritage Society*. Pembukaan pameran dilakukan secara daring pada Senin, 26 Oktober 2019 pukul 19.30 WIB via Zoom dan live YouTube Galeri Nasional Indonesia. Pameran berlangsung secara luring sejak 27 Oktober hingga 25 November 2020 di Gedung A Galeri Nasional Indonesia. Dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat, pengunjung pameran diwajibkan untuk melakukan registrasi di laman *pkn.id* sebelum berkunjung ke Galeri Nasional Indonesia. Demi kenyamanan pengunjung, pameran dijadwalkan dalam enam sesi, mulai pukul 10.00 hingga 17.00 WIB. Durasi masing-masing sesi adalah satu jam, dengan maksimal kapasitas pengunjung dua puluh orang untuk setiap sesinya. Kebijakan GNI dalam menampilkan pameran berbasis new media art, khususnya *video mapping* merupakan Langkah strategis yang diambil GNI sebagai museum seni. Setidaknya unsur teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan sebagai bagian dari penyelenggaraan pameran merupakan implementasi dari visi GNI yaitu bersikap adaptif terhadap perubahan jaman. Sejatinnya karya seni bukan lahir diluar hampa, dimana kemajuan dan dinamika sosial, politik, ilmu pengetahuan dan agama mempengaruhi bentuk seni yang lahir pada spirit jaman.

Peran GNI dalam mengkomodir karya-karya berbasis *new media art* telah dimulai sejak awal era 2000-an, melalui festival OK Video – Jakarta Video Art Festival, kemudian berkembang menjadi

festival video art berskala internasional dan sejak 2015 menjadi festival seni media internasional. Karya-karya new media art juga turut ditampilkan pada pameran-pameran temporer yang diinisiasi GNI seperti Manifesto dan Pameran Nusantara ataupun pameran lainnya yang diinisiasi publik. Praktik *new media art* semakin bergairah seiring dibentuknya Sub Direktorat Seni Media di lingkungan Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sejumlah pameran dan festival seni media digelar seperti Pekan Seni Media dan Festival Seni Media Internasional “Instrumenta” berhasil memunculkan generasi baru pelaku new media art di Indonesia. Festival Instrumenta, kedua edisinya (2018 dan 2019) digelar di GNI, mengundang sejumlah new media artist internasional yang mewakili perkembangan praktik *new media art* termutakhir. Festival ini mengangkat tema-tema yang dekat dengan keseharian seperti perkembangan permainan (*game*) dan fiksi saintifik (*science-fiction*) dan mendapat apresiasi serta antusiasme yang positif dari publik.

Kepala Galeri Nasional Indonesia, Pustanto berharap pameran Imersif Affandi mampu mengenalkan lebih dekat sosok Affandi sebagai maestro seni lukis Indonesia juga filosofi hidupnya yang pantang menyerah, terutama bagi generasi muda. Tidak hanya ketokohnya, karya-karya Affandi yang luar biasa juga dapat menjadi inspirasi bagi banyak seniman, bahkan lintas seni, juga bagi masyarakat luas untuk terus berkarya. Selain itu, sajian *video mapping projection* dalam pameran ini merupakan wujud eksplorasi media untuk menampilkan kembali karya-karya maestro seni lukis Indonesia. Pameran ini diharapkan dapat memantik kemunculan pihak-pihak yang berinovasi dalam eksplorasi media sehingga dapat menyajikan karya-karya seni rupa dalam suguhan yang menarik, kekinian, sekaligus informatif dan edukatif.

Respon publik sangat tinggi terhadap pameran ini, hal tersebut terlihat dari jumlah pengunjung yang mendaftar secara on line. Beberapa pengunjung bahkan rela mengantri untuk mendapatkan kesempatan melihat langsung. Begitu pula respon beberapa media elektronik melalui pemberitaan berbasis online. Media Harian Kompas misalnya menuliskan,

“Lukisan-lukisan maestro yang ditinggal mangkat para penciptanya tidak akan pernah berubah sepanjang zaman. Akan tetapi, perkembangan teknologi memberi perubahan cara menikmati dan meresapi keindahan karyanya dengan penuh gairah kebaruan”.

Sementara media Tempo menuliskan bahwa pameran Imersif Affandi ini sangat istimewa, karena menggunakan kemajuan teknologi, “Sebanyak 26 proyektor menyemprotkan materi foto lukisan ke dinding ruangan. Dimulai dari padang bunga yang bergoyang seperti diterpa angin, wayang, lalu penari Bali yang matanya melirik ke kiri kanan, roda kereta yang bergerak, keagungan Kabah dan

Candi Borobudur, atau binatang-binatang yang bergerak, perahu yang berlayar, pengemis yang berjalan. Komentar juga datang dari perupa profesional sekaligus Duta Besar Indonesia untuk Albania, dan Makedonia Utara periode 2016-2020, Astari Rasjid yang khusus menyempatkan hadir melihat langsung pameran,

“Pameran ini sangat luar biasa dan sangat menarik. Hal ini membuktikan bahwa perkembangan seni rupa kontemporer Indonesia berbasis new media art tidak kalah dengan bangsa-bangsa lain. Peran GNI juga perlu diapresiasi karena dapat menghadirkan pameran yang berkualitas di era pandemi Covid-19 ini”, ungkap Astari.

Simpulan

Berdasarkan analisis kajian maka terdapat beberapa kesimpulan yaitu;

- (1) Strategi Galeri Nasional Indonesia sebagai museum seni dengan mengoptimalkan konsep Pameran Seni Rupa berbasis sinergitas antara kemajuan teknologi, ilmu pengetahuan dan seni melalui pendekatan karya new media art terutama video mapping projection ditempuh guna mengatasi keterbatasan aktivitas penyelenggaraan pameran yang melibatkan karya seni rupa serta interaksi antar-manusia.
- (2) Sinergi Kurator, Penata Kreatif, dan pendukung teknis serta artistik lainnya dari pameran ini sangat penting dalam merealisasikan pameran seni rupa kontemporer berbasis new media art. Sistem kerja pameran yang lebih rumit dari pameran seni rupa konvensional membutuhkan sinkronisasi kerja yang baik dan saling mendukung guna menghasilkan suguhan pameran imersif yang mampu memberikan kesan bagi pengunjungnya.
- (3) Kebijakan GNI dalam memberi ruang apresiasi kepada publik agar dapat menyaksikan pameran secara langsung, tetap mengutamakan protokol kesehatan dan sistem pendaftaran online agar pengunjung yang datang dapat dibatasi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Sumber Referensi

- Gerritsen, Anne dan Riello, Giorgio. 2015. *Writing Material Culture History*. London, New Dehli, New York, Sydney : Bloomsbury.
- Galeri Nasional Indonesia. 2013. *15 Years The National Gallery of Indonesia: Process & Progress*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan Kemendikbud.
- Helius Sjamsuddin. 2016. *Metodologi Sejarah*-cetakan ke-3. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Maniello, Donato. 2014. *Augmented Reality in public spaces. Basic Techniques for video mapping. Vol. I*. Brienza: Le Penseur.

Mamta Pandey and Monali Bhattacharya. *Understanding the Technological Development of Art of storytelling in Museum. International Journal of Advanced Science and Technology* Vol. 29, No. 4, (2020), pp. 1136-1148.

<https://www.mdpi.com/2504-3900/1/9/923>, 18 Maret 2021, pkl. 23.00 wib

<http://sersc.org/journals/index.php/IJAST/article/view/4818/3100>, 20 Mey 2021, pkl. 21.05 wib

icom.museum/en/activities/standards-guidelines/museum-definition, 10 Maret 2019, pkl. 12.00 WIB.

<https://www.smithsonianmag.com/science-nature/this-incredible-art-installation-makes-it-rain-everywhere-but-on-you-1676028/> 30 Maret 2020, pkl. 19.00 WIB.