

AKTIFITAS MELUKIS BERSAMA “GEREBEK MUSEUM” DALAM INTERNASIONAL MUSEUM DAY-THE POWER OF MUSEUM”

Annisa Rachimini Rizka¹⁾, Rian Dwi Antoro²⁾, Ayoeningsih Dyah Woelandhary³⁾ Sabrina Firdianingrum⁴⁾

Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Fakultas Ilmu Rekayasa (FIR) Universitas Paramadina

Annisa.rachimi@paramadina.ac.id

Rian.antoro@paramadina.ac.id

Ayoeningsih.dyah@paramadina.ac.id

Abstrak

Dalam rangka “International Museum Day”, Museum Basoeki Abdullah menyelenggarakan kegiatan melukis bersama “Gerebek Museum” yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya keberadaan dan peranan museum di era masa kini terutama bagi kalangan muda dan masyarakat luas. Dalam kegiatan tahun ini museum Basoeki Abdullah sebagai mitra mengundang sejumlah komunitas seni dan himpunan mahasiswa di wilayah Jakarta. Kegiatan ini menjadi ajang pengabdian kepada masyarakat bagi tim Prodi DKV Universitas Paramadina ber-sama Himpunan Mahasiswa Rupakapala dimana karya yang dihasilkan akan dijadikan sebagai penghias di area sekitar museum, untuk diapresiasi secara langsung oleh masyarakat luas. Metoda dan pelaksanaan pada kegiatan pengabdian ini diawali dengan pemecahan masalah terhadap tema yang usulkan mitra, yakni The Power of Museum, diskusi dan proses pematangan visual, survey lokasi, persiapan alat dan bahan dilakukan secara integrasi, agar didapat karya yang pas dengan tema, waktu dan situasi. Hasil pada kegiatan ini diharapkan menjadi momen pembelajaran ter-jadap sikap, komitmen, pemecahan masalah, ilustrasi dan proses kreatif dalam berkesenian baik secara teoritis maupun praktika serta berdampak pada meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya keberadaan dan peranan museum.

Kata Kunci: Gerebeg Museum, International Museum Day, Museum Basoeki Abdullah

Abstract

In the context of "International Museum Day", the Basoeki Abdullah Museum held a painting activity with the "Gerebek Museum" which aims to increase public awareness of the importance of the existence and role of museums in today's era, especially for young people and the wider community. In this year's activity, the Basoeki Abdullah museum as a partner invited a number of art communities and student associations in the Jakarta area. This activity is an event for community service for the DKV Study Program team at Paramadina University with the student association Rupakapala, where the resulting work will be used as decoration in the area around the museum, to be appreciated directly by the wider community. The method and implementation of this service activity begins with solving problems on the theme proposed by partners, namely The Power of Museum, discussions and visual maturation processes, site surveys, preparation of tools and materials carried out in an integrated manner, in order to obtain works that fit the theme, time and place. situation. The results of this activity are expected to be a moment of learning about attitudes, commitment, problem solving, illustration and creative processes in art both theoretically and practically and have an impact on increasing public awareness of the importance of the existence and role of museums

Keywords: Gerebeg Museum, International Museum Day, Basoeki Abdullah Museum

Correspondence author: [Annisa Rachimi](mailto:Annisa.rachimi@paramadina.ac.id), Annisa.rachimi@paramadina.ac.id, Jakarta and Indonesia.



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Hari Museum Internasional yang diselenggarakan pada tanggal 18 Mei pada setiap tahunnya adalah sebuah kegiatan yang menyediakan peluang bagi pekerja museum untuk bertemu dengan masyarakat sekaligus memperingatkan kepada masyarakat mengenai tantangan yang dihadapi oleh museum. Hari Museum Internasional bertujuan untuk meningkatkan kepedulian masyarakat akan peranan dan keberadaan museum dalam perkembangan masyarakat pada saat ini, dalam skala lokal, nasional hingga internasional. Tujuan diadakan Hari Museum Internasional adalah untuk mempromosikan peranan museum di seluruh dunia, dimana beragam kegiatan dan aktivitas yang unik bebas digulirkan. Pada sejarahnya, Hari Museum Internasional bermula pada tahun 1977, dan pada periode hingga kini pertumpuhan partisipasinya semakin berkembang, termasuk pula pada pengunjung yang hadir pada kegiatan tersebut dan bagi pihak pengelola museum acara ini bertujuan agar keberadaan museum diakui sebagai tempat yang dapat mengajarkan kita dari masa lalu, dan membuka pikiran tentang ide cemerlang untuk diimplementasikan di masa depan.

Mitra pada kegiatan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah Museum Baseoki Abdullah (Musbadul) yang menginginkan keterlibatan prodi DKV Universitas Paramadina dan Hima Rupakapala untuk terlibat pada rangkaian acara “Gerebeg Museum” dalam *International Museum Day* dengan tema *The Power of Museums* yang akan diurai dan dimaknai visualnya dengan menggambarkan kekuatan museum itu sendiri. Untuk kegiatan ini maka tim PKM dan HIMA menyiapkan materi untuk ditampilkan pada kegiatan tersebut, hal ini juga menjadi peluang untuk memanfaatkan setiap kesempatan kepada mahasiswa agar dapat menunjukan kreatifitas, skill dan keterampilan dalam membuat karya rupa yang dapat ditampilkan secara bersama dalam event bertaraf internasional.

Tujuan dari acara ini adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya keberadaan dan peranan museum di era masa kini direfleksikan dengan berbagai aktivitas kesenian lainnya, sekaligus wadah bereskreasi dari berbagai komunitas kesenian dan perguruan tinggi, sebuah komitmen dalam mendidik mahasiswa/i untuk lebih mengenal karya seni dan proses kreatif dalam berkesenian baik secara teoritis maupun praktika. Aspek lain kegiatan PKM ini adalah sebagai proses pembelajaran dan bentuk tanggung jawab bagi mahasiswa yang terlibat sebagai modal dalam berorganisasi dan melakukan koordinasi dengan beragam pihak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menjelaskan rancangan, kegiatan, ruang lingkup atau objek, bahan dan alat utama, tempat, teknik pengumpulan data, definisi operasional variable penelitian, dan teknik analisis. [Times New Roman, 11pt, normal, justify].

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra tersebut, maka diperlukan tahapan metoda dalam kegiatan melukis bersama di acara Gerebeg Museum di Museum Basoeeki Abdullah, maka tim PKM melakukan beberapa tahapan metoda dalam pelaksanaannya, diurai sebagai berikut :

- a. Kordinasi bersama mitra, dimana tim PKM melakukan kordinasi bersama mitra untuk melakukan pemetaan masalah dan perencanaan tema visual serta lokasi dan alat bahan yang diperlukan pada saat pelaksanaan.
- b. Kordinasi tema visual bersama tim produksi, adalah pengembangan visual bersama tim pelaksana
- c. Proses ilustrasi digital, membuat pengembangan visual secara digital untuk digunakan pada saat pelaksanaan di hari H. Tim melakukan pembuatan ilustrasi secara digital, bertujuan untuk mempermudah dalam pelaksanaan visual dan
- d. Pelaksanaan, melakukan survei terhadap lokasi dan perangkat yang harus disediakan. Teknik berkarya yang dapat digunakan pada kegiatan manual dan digital. Tema karya dalam pelaksanaan melukis bersama mengacu pada tema yang ditentukan pihak mitra, dan diharapkan kreativitas dan pengembangan visual akan memberikan dampak pembelajaran pada mahasiswa dalam menumbuhkan ide kreatif untuk dikembangkan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN [Times New Roman 11pt, Bold]

Bagian ini menyajikan hasil penelitian. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/atau bagan. Bagian pembahasan memaparkan hasil pengolahan data, menginterpretasikan penemuan secara logis, mengaitkan dengan sumber rujukan yang relevan. [Times New Roman, 11pt, normal, justify].

a. Profil Mitra Museum Basoeeki Abdullah (Musbadul)

Berdirinya Museum Basoeeki Abdullah (Musbadul) tidak lepas dari sosok pelukis Maestro Indonesia, Basoeeki Abdullah. Kepada ahli warisnya ia mewasiatkan untuk menyerahkan rumah, karya lukis, koleksi pribadi kepada Pemerintah Republik Indonesia untuk diijadikan museum. Bangunan yang semula rumah dua tingkat tersebut direnovasi dan difungsikan sebagai museum. Peresmian dilakukan oleh Menteri Kebudayaan dan Pariwisata saat itu, Drs. I Gede Ardika, menjadi Museum Basoeeki Abdullah. Koleksi yang ada pada Musbadul antaranya lukisan dan koleksi pribadi Basoeeki Abdullah diantaranya berupa patung, topeng, wayang, senjata dan ada sekitar 123 jumlah lukisan, serta buku dan majalah yang hingga kini terawat dengan apik.

Dalam ekosistem dunia seni rupa dan budaya musbadul hadir melalui kegiatan memamerkan aneka lukisan dan koleksi pribadi milik Basoeeki Abdullah, melayani dan berkerjasama bersama masyarakat luas dengan menggelar pameran, seminar, kajian penelitian, lomba, dan *workshop*, serta menerbitkan bermacam bentuk publikasi berupa katalog, biografi, kumpulan artikel, dan hasil kajian/penelitian dari serangkaian kegiatan lainnya dan senantiasa berupaya berinovasi agar dapat menjadi bagian dari pusat kegiatan seni dan budaya bagi masyarakat. Visi dan Misi Musbadul dibangun dalam upaya menciptakan kinerja agar selaras dengan ekosistem dunia seni rupa pada umumnya di Indonesia, tertuang berikut di bawah ini :

Visi: Terwujudnya Insan dan Ekosistem Museum Basoeeki Abdullah sebagai lembaga pelestari dan pusat dokumentasi terkait Basoeeki Abdullah dan karya lukisnya yang berkualitas dan berkarakter dengan berdasarkan gotong royong.

Misi:

1. Mewujudkan insan museum yang kuat, tangguh, dan berkarakter dengan berdasarkan gotong royong.
2. Mewujudkan pelestarian koleksi museum beserta bangunannya dengan cara memelihara, merawat, mengawetkan, dan mengamankan dari gangguan yang disebabkan oleh alam maupun manusia.
3. Mewujudkan inovasi dan kreativitas dalam pengkajian yang berkaitan dengan Basoeeki Abdullah dan karya lukisnya.
4. Mewujudkan diplomasi budaya yang efektif dan produktif dalam menyajikan tata pameran yang menarik, edukatif, dan informatif, tentang Basoeeki Abdullah dan karya lukisnya,
5. Mewujudkan penguatan tata kelola serta peningkatan efektivitas dan pelibatan publik guna meningkatkan apresiasi masyarakat dan generasi muda terhadap Museum Basoeeki Abdullah dengan cara memberikan pelayanan yang baik melalui pameran, publikasi hasil kajian/penelitian, dan interpretasi tentang Basoeeki Abdullah dan karya lukisnya.

b. Persiapan dan Pelaksanaan

Persiapan dalam kegiatan PKM melukis Bersama “gerebek museum” merupakan kesempatan baik bagi Prodi DKV Universitas Paramadina dalam mengimplentasikan Tridharma Perguruan Tinggi berupa pengabdian masyarakat dalam wujud karya seni, baik bagi Dosen dan mahasiswa, untuk berkolaborasi. Tahap persiapan adalah dengan menunjuk dosen sebagai pembimbing dalam kegiatan tersebut yang tergabung dalam Hima Rukapala.

Tahap desain adalah tahapan melakukan pencarian dan penentuan konsep melalui aktivitas *brainstroming*. Berpijak dari tema acara “*The Power of Museums*” yang dikembangkan menjadi *keyword: power, museums, accesibility, community, innovation, digital, sustainability* serta divisualisasikan dengan sketas. *Power* dimaknai sebagai kekuatan, energi dan semangat divisualkan menjadi warna jingga (*warm colour*). *Museums, innovation* dan *digital* diinterpretasikan sebagai ruang pajang karya atau ruang interaksi hari ini, dampak positif dari kemajuan teknologi di bidang telekomunikasi dan informasi dengan tampilan bangunan museum dilengkapi bingkai maya dan dua orang figur yang sedang mengenakan *virtual relation glass (vr glass)*. *Accessability, sustainability dan community* memiliki makna aksesibilitas, keberlanjutan dan masyarakat ditampilkan dengan objek tangan terbuka, bangunan museum Basoeeki Abdullah dan patung dirgantara pancoran sebagai representasi literasi sejarah yang keberadaannya dibutuhkan oleh masyarakat hari ini dalam mempertahankan nilai hidup.

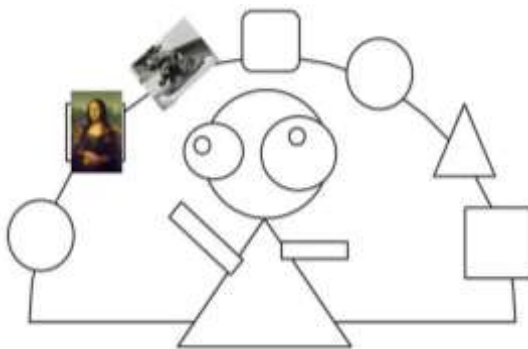
Tahap aplikasi adalah tahap pelaksanaan dari konsep yang telah ditentukan menjadi karya dengan media kanvas berukuran 200x100 cm lengkap dengan bahan dan alat. tahap aplikasi dilakukan pada tanggal 14 Mei 2022 di museum Basoeeki Abdullah. Berikut bagan dari proses yang dilalui



Gambar 1. Skema Pelaksanaan PKM Melukis Bersama “Gerebek Museum”
(Sumber : Dokumentasi Tim PKM, 2022)

Dalam rangka memperingati international museums day, dengan tema The Power of Museum, maka perancangan karya ini didasari atas 3 kekuatan dari museum yaitu :

- The power of achieving sustainability*, dimaknai bahwa dalam museum sebagai kekuatan untuk mencapai keberlanjutan, melalui museum generasi bangsa bisa belajar dan mencapai kemajuan, museum sebagai wadah yang tepat untuk membangun moral dan intelektual bangsa.
- The power of innovating on digitalisation and accessibility*, adalah bagaimana museum memiliki kekuatan untuk terus berinovasi melalui display ataupun karya yang terdapat di dalamnya, kemudian berinovasi dengan kemudahan aksesibilitas. Museum menjadi tempat bermain yang inovatif di mana teknologi baru dapat dikembangkan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Inovasi digital dapat membuat museum lebih mudah diakses dan menarik
- The power of community building through education*, adalah melalui koleksi dan programnya, museum menjalin tatanan sosial yang penting dalam pembangunan komunitas. Dengan menjunjung tinggi nilai-nilai demokrasi dan memberikan kesempatan belajar seumur hidup bagi semua.





Gambar 1. Konsep the power of innovating on digitalisation and accessibility inovasi layar VR virtual reality yang menjadi inovasi tampilan karya-karya digital
(Sumber : Dokumentasi Tim PKM, 2022)

Gagasan sosok manusia menggunakan Virtual Reality (VR) pada karya ilustrasi di buat sosok perempuan, mengapa digambarkan sosok menggunakan VR, karena dikaitkan dengan ketemaan, dimana VR saat ini dikenal sebagai suatu benda yang bisa membawa sensasi nyata bagi seseorang yang menggunakannya.. Teknologi VR saat ini menjadi tren, terlebih makin banyak perusahaan besar berlomba mengenalkan dunia digitalny sebagai produk unggulan. Tranformasi penggunaan virtual reality (VR) semula dimanfaatkan sebagai suatu alat yang membantu mereka dalam melihat tayangan video supaya terkesan nyata dan real,, seiring perkembangan zaman VR bergeser menjadi kebutuhan wajib terlebih jika dunia digital berkembang pesat, dan dengan teknologi VR manusia bisa menikmati digital dan memperoleh sensasi baru yang merupakan suatu hal hasil dari perkembangan teknologi.

Gagasan ini muncul dari tema kegiatan “gerebeg Museum” yakni The Power of Museum . yang diterjemahkan sebagai museum yang menemoatkan diri menjadi sebagai *in inovatoin and accessibility* hingga ikon yang digunakan adalah alat yang dekat relasinya dengan teknologi yang kini sedang digunakan dan salah satunya adalah alat VR. Elemen visual lainnya dalah tampilan layer-layar digital, yang berada di sekeliling manusia. Ide ini diwujudkan dalam sketsa yang dirancang dan dilakuakn disksui bersama tim pelaksana, agar dapat diterjemahkan teknis pengerjaan pada pelaksanaan. Gagan tersbeut dituang dalam sketsa kerja, dimana bagian dari proses ilustrasi adalah dilakukan sketsa manual.

Aktifitas Melukis Bersama “Gerebek Museum” dalam *Internasional Museum Day-The Power Of Museum* ”

Annisa Rachimini Rizka, Rian Dwi Antor, Ayoeningsih Dyah Woelandhary, Sabrina Firdianingrum



Gambar 2. Sketsa *the power of achieving sustainability*, visual tangan yang menaungi, lambang *the power of innovating on digitalisation and accessibility*
Sumber : Dokumentasi Tim penulis, 2022

Pada visual terlihat elemen layar-layar digital yang dimaknai sebagai *the power of community building through education*, dan tampak ada 2 (dua) sosok manusia yang sedang mengakses karya museum melalui layar VR virtual reality dan layar-layar digital, hal ini menegaskan konsep dari *the power of community building through education* dimana manusia kelak dapat mengakses karya museum melalui layar VR virtual reality.



Gambar 3. Proses digitalisasi sketsa *the power of achieving sustainability*, visual tangan yang menaungi, lambang *the power of innovating on digitalisation and accessibility*
Sumber : Dokumentasi Tim penulis, 2022



Gambar 4 . Media yang digunakan untuk transfer visual ke bidang karya besar
Sumber : Dokumentasi Tim penulis, 2022

Pada tahap ini elemen diperkaya dengan beberapa identitas kedaerahan, dan salah satunya adalah patung Dirgantara atau dikenal Patung Pancoran dan bangunan Museum Basoeeki Abdullah sebagai mitra pada kegiatan PKM ini. hal ini merupakan penguat identitas pada karya yang akan ditampilkan pada kegiatan, sehingga audiens akan membaca simbol dan tanda gambar yang disampaikan melalui karya tersebut



Gambar 5 . Pelaksanaan acara PKM melukis bersama
Sumber : Dokumentasi Tim penulis, 2022

4.3 Pelaksanaan

Acara Melukis Bersama “Gerebek Museum” yang bertepatan dengan “International Museum Day” dengan bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap keberadaan dan peran museum terutama kaum milenial, dibutuhkan pendekatan khusus yaitu melalui kegiatan yang menyenangkan seperti pertunjukkan seni seperti pertunjukan Nnops Dance, pertunjukan sketsa lawak Betawi, pertunjukan musik dan dimeriahkan dengan kegiatan melukis Bersama.

Acara yang diselenggarakan di Museum Basoeeki Abdullah dan diikuti oleh 16 peserta dari berbagai komunitas kesenian dan institusi Pendidikan serta dihadiri oleh tokoh-tokoh seni, para pedidik dan pejabat pemerintahan setempat membuktikan bahwa ada semangat bersama untuk melestarikan keberadaan museum.

Deskripsi karya berjudul “Further museum” , dimana Karya ini adalah gambaran museum masa kini dan akan datang. Museum memiliki peran penting dalam membangun intelektual generasi bangsa melalui karya-karya dan edukasi yang di persembahkan dalam display museum. museum juga memiliki peran sustainability karena menyampaikan nilai-nilai kebaikan untuk dunia sehingga generasi baru data terus berkembang dan berinovasi untuk memajukan dunia dalam kebaikan untuk semua makhluk hidup.

Aktifitas Melukis Bersama “Gerebek Museum” dalam *Internasional Museum Day-The Power Of Museum* ”

Annisa Rachimini Rizka, Rian Dwi Antor, Ayoeningsih Dyah Woelandhary, Sabrina Firdianingrum



Gambar 11. Tahap penyelesaian dan final karya

Sumber; Tim PKM 2022



Gambar 11. Final karya

Sumber; Tim PKM 2022

Pelaksanaan kegiatan Melukis Bersama “Gerebek Museum” pada tanggal 14 Mei 2022 yang diselenggarakan oleh Museum Basoeeki Abdullah bekerjasama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan tema “*International Museum Day*” yang diikuti oleh 16 peserta dari berbagai komunitas kesenian dan institusi Pendidikan merupakan sebuah ruang ekspresi berkesenian yang syarat akan pesan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya kaum milenial tentang pentingnya keberadaan dan peran museum di masa kini.

Dari kegiatan tersebut dapat disimpulkan bahwa keikutsertaan prodi DKV Universitas Paramadina merupakan sebuah komitmen dalam mendidik mahasiswa/i untuk lebih mengenal karya seni dan proses kreatif dalam berkesenian baik secara teoritis maupun praktika. Selain itu sebagai bentuk tanggung jawab Prodi DKV Universitas Paramadina dalam mengimplementasikan tridharma Pendidikan dalam wujud karya seni

Melalui pendekatan istilah “Gerebek Museum” yang memiliki arti masyarakat beramai-ramai mendatangi museum dalam sebuah kegiatan yang positif. Kedepan, diharapkan masyarakat mampu berpartisipasi secara aktif untuk mengapresiasi dan mengekspresikan seni budaya,

DAFTAR RUJUKAN

1. Buku Panduan LPPM Universitas Paramadina, 2022
2. <https://museumbasoekiabdullah.or.id/en/>
3. <https://www.tagar.id/mengenal-virtual-reality-teknologi-yang-membawa-manusia-ke-dunia-digital>
4. <https://icom.museum/en/our-actions/events/international-museum-day/>
5. <https://museumbasoekiabdullah.or.id/berita/page/gerebek-museum>
6. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/mba/bersama-menggerebek-museum-kita/>
7. <https://www.suara.com/foto/2022/05/14/164955/kemeriahan-melukis-bersama-dalam-gelaran-gerebek-museum>