



Terbit online pada laman jurnal: <http://jurnal.usahid.ac.id/index.php/mahardikaadiwidia>

Jurnal Mahardika Adiwidia

Dekonstruksi Pendidikan Seni dalam Ruang Seni Anak Museum MACAN: Analisis Semiotika Roland Barthes

Jessica Nathania Tonce^{1*}, Mirza Ronda², Frengki Napitupulu³

^{1,2,3}Universitas Sahid

*jessicanathaniats@gmail.com

Diterima: 2 September 2021 | Direvisi: 23 Oktober 2021 | Disetujui: 16 November 2021

ABSTRACT

Art education has an important impact on the mental and physical development of students. Art education that has been available and open to the public is art learning that is obtained in the school environment or informal education related to drawing and sculpting. Museum MACAN (Modern and Contemporary Art in Nusantara) is present as the first art institution of its kind in Indonesia which constructs the concept of a museum to be more alive and relevant to society. Researchers try to see another side, namely how Museum MACAN interprets art education on its website. This research is a qualitative descriptive study using Roland Barthes Semiotics method to analyze symbols that represent art education. Researchers also perceive art education deconstructed by Museum MACAN through its website. The results of this study indicate that there are other meanings regarding art education that are known to the public. Art education now has the meaning of free expression, using more sense of taste, and using the power of the mind to imagine.

Keywords: Deconstruction, Art Education, Museum

PENDAHULUAN

Pappas (dalam Karyono, 2014) menyatakan pendidikan seni yang dilaksanakan secara sebaik-baiknya tentu bermanfaat pada pemeliharaan kesehatan mental dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyalurkan berbagai tekanan batin yang tidak dapat dilampiaskan melalui bentuk komunikasi verbal. Semua bentuk pembelajaran seni akan memberikan efek disiplin kepada masing-masing individu, karena pembelajaran seni ditentukan dengan suatu proses. Proses yang dilakukan dengan teratur dan berkelanjutan akan menjadikan peserta didik mendapatkan hasil dari pendidikan seni.

Pendidikan seni yang selama ini tersedia dan terbuka untuk umum yaitu pembelajaran seni yang didapat di sekolah. Kegiatan yang berfokus pada pendidikan seni antara lain melukis, mematung, menyusun benda-benda limbah, dan sebagainya. Kegiatan kesenian sangat mempengaruhi perkembangan otak kanan anak karena otak kanan merupakan wadah kemampuan dasar (*fluid intelligence*) untuk mengimplementasikan kecerdasan dan kepandaian yang diperoleh dari otak kiri (*crystallized intelligence*) (Rohidi, 1985). Kecerdasan individu akan terbentuk dari keseimbangan penggunaan dua belah otak oleh anak sehingga keduanya menjadi optimal. Dengan perkembangan pendidikan dan

kemajuan dari proses belajar, pendidikan seni untuk anak kini tidak hanya didapatkan di sekolah saja atau tempat pelatihan khusus dengan bidang seni, namun tempat edukasi lainnya dengan suasana yang berbeda dari sekolah, salah satunya yakni museum.

Museum adalah bangunan yang menampung koleksi benda-benda untuk ditinjau, dipelajari dan dinikmati. Hal ini menunjukkan bahwa museum tidak hanya mengumpulkan benda-benda untuk dipajang, tetapi dari museum tersebut pengunjung dapat menimba ilmu dan kenikmatan secara bersamaan. Taha (2008) menyebutkan bahwa museum saat ini berperan penting dalam pembelajaran, menampilkan budaya dan sejarah bangsa kepada pengunjung (dalam Elottol & Bahaudin, 2011).

Museum juga berperan sebagai sumber informasi yang akan diterima oleh pengunjung, di sinilah terjadi proses komunikasi pesan-pesan yang mengandung pengetahuan atau edukasi. Proses komunikasi tersebut terdapat dalam objek, teks dan panel yang dipamerkan dalam museum. Namun di tengah modernisasi seperti saat ini, keberadaan museum mulai terabaikan. Kebanyakan masyarakat tidak tertarik lagi untuk mencari hiburan atau rekreasi maupun mencari pengetahuan dengan pergi ke museum dan lebih memilih sarana hiburan lainnya seperti mall. Meskipun salah satu tujuan museum ialah tempat pembelajaran, namun masih banyak orang terutama anak-anak yang jarang dibawa ke museum untuk mendapatkan edukasi dengan cara yang menyenangkan bagi mereka karena keterbatasan dan label museum bagi sebagian orang yaitu tempat yang kuno, sepi, dan hanya diminati kalangan tua. Museum sudah tidak menarik perhatian dengan kemasan yang statis. Padahal dewasa ini kecenderungan masyarakat selalu mencari sesuatu yang baru sebagai obat kejenuhan mereka. Apabila masyarakat mendatangi museum dengan objek yang tidak berubah, mereka tidak akan mendapatkan apa-apa terutama hiburan. Museum hanya sebatas tempat konservasi yang tidak dapat disentuh dan diabadikan dalam foto.

Dengan kesadaran penuh akan tuntutan jaman yang semakin berkembang dan kebutuhan akan hiburan sekaligus edukasi yang semakin beragam, maka museum mulai berubah bahkan hadir museum-museum baru yang lebih modern tanpa melupakan tujuan utamanya sebagai tempat edukasi. Dalam hal ini, museum seni kini menjadi pilihan untuk mendapatkan pendidikan seni dengan suasana yang berbeda dari sekolah. Seperti contoh museum-museum seni di Eropa maupun Asia banyak mengalami perubahan yang membuat peningkatan angka pengunjung semakin bertambah setiap tahunnya.

Museum seni di Indonesia pun turut mengalami banyak perkembangan, salah satunya dengan kehadiran Museum MACAN (*Modern and Contemporary Art in Nusantara*) yang diresmikan pada bulan November 2017 oleh Yayasan Museum MACAN. Museum MACAN ini adalah institusi seni yang pertama dalam jenisnya di Indonesia. Museum ini menjadi pelopor dalam memberikan akses publik terhadap koleksi seni modern dan kontemporer yang berasal dari Indonesia dan internasional. Pendiri Museum MACAN, Haryanto Adikoesoemo, menjelaskan bahwa museum ini didirikan dengan berbagai tujuan ideal seperti mengembangkan apresiasi seni di Indonesia, menjadi sarana untuk menghubungkan dunia seni Indonesia dengan seni internasional, hingga mengembangkan lingkungan profesional untuk seni dan SDM seni di Indonesia.

Tujuan didirikannya Museum MACAN ini dapat dilihat dari setiap koleksi yang dipamerkan, desain interior museum secara keseluruhan, maupun program yang diadakan oleh museum. Sesuai dengan namanya, museum seni modern seperti Museum MACAN ini masih langka di Indonesia. Oleh karena itu kehadiran Museum MACAN menjadi destinasi seni baru yang sangat dilirik oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, pelajar, hingga dewasa. Museum MACAN menjadikan edukasi sebagai jantung dari program-program yang diadakannya. Salah satu programnya yaitu *Children's Art Space* atau Ruang Seni Anak yang dapat menjadikan seni lebih mudah dimengerti dan dihargai oleh anak-anak.

Salah satu tantangan utama museum saat ini adalah kemampuannya untuk menjadi menarik, menciptakan rasa ingin tahu, dan menghibur pengunjung. Afini (2018) berpendapat bahwa ada kebutuhan penting untuk memprakarsai sebuah pameran dan program agar menarik, relevan, inovatif dan menyenangkan sehingga pengalaman pengunjung dapat ditingkatkan. Museum seni modern yang menerapkan program pendidikan seni untuk anak dengan cara yang lebih relevan antara lain *Museum of Contemporary Art Tokyo* yang mempunyai program pendidikan yaitu ruangan pameran khusus untuk menikmati pengalaman seni menggunakan beragam alat penjelasan. Kemudian *Singapore Art Museum (SAM)* yang memiliki program *Learn & Teach* terdiri dari kunjungan sekolah, loka karya, sumber daya pendidikan dan program pendidikan yang bertujuan untuk mengenalkan pendidikan seni pada anak dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga pendidikan seni disampaikan tidak seperti belajar formal di sekolah namun pengalaman rekreasi.

Hal inilah yang dapat dilihat juga dari Museum MACAN dibandingkan dengan museum seni lain yang sejenis sebagai institusi seni pertama di Indonesia yang menghadirkan karya-karya seni serta program pendidikan yang lebih relevan dengan pengunjung, sehingga museum dapat berfungsi sebagai tempat rekreasi sekaligus edukasi pada masa kini. Sesuai dengan misi utama dari Museum MACAN yaitu edukasi, maka hal ini diterjemahkan melalui program publik yang dilakukan secara rutin dengan menerapkan konsep yang relevan dan inovatif agar sesuai dengan tren dan kebutuhan publik. Salah satu bentuk nyata dari penerapan misi Museum MACAN terhadap pendidikan seni yaitu ruang seni untuk anak yang selalu berotasi dan disertai dengan aktivitas seni yang melibatkan anak-anak untuk belajar seni dengan menyenangkan.

Nilai-nilai edukasi seni yang dihadirkan oleh Museum MACAN terdapat pada deskripsi objek maupun deskripsi aktivitas program publik yang sudah disusun. Museum MACAN menghadirkan konsep belajar seni yang berbeda dengan yang selama ini ada di tengah masyarakat, termasuk yang ada di museum-museum seni lain di Indonesia. Museum MACAN mengemas pendidikan seni dengan cara pembelajaran yang menyenangkan, tidak formal, terbuka terhadap akses publik, bermain dengan instalasi dan nilai-nilai seni yang tidak umum untuk anak. Salah satu komponen yang perlu mendapat perhatian dalam perencanaan pembelajaran adalah pemilihan media komunikasi dalam pendidikan. Selain memberikan edukasi melalui media komunikasi dalam bentuk fisik yang dicetak dan dapat ditemukan di hampir seluruh sudut museum, Museum MACAN juga menggunakan media komunikasi *online* yaitu *official website* atau situs web resmi.

Media komunikasi ini juga merupakan bentuk strategi Museum MACAN untuk menjadi lebih relevan dan sadar akan kebutuhan publik khususnya di masa sekarang ini di mana museum sudah seharusnya dilengkapi dengan media komunikasi *online* agar dapat berinteraksi dengan publik dan tidak hanya berdiri sebagai sebuah bangunan. Museum MACAN mengunggah beberapa koleksi yang pernah dipamerkan lengkap dengan foto-foto instalasi dan deskripsi objek, termasuk Ruang Seni Anak pada situs *web*-nya. Hal ini tentunya sangat berguna bagi sebagian besar orang yang belum sempat berkunjung ke Museum MACAN atau yang saat ini terhalang kondisi pandemi sehingga Museum MACAN tidak dapat dikunjungi secara fisik untuk sementara waktu. Dengan adanya media komunikasi berupa situs *web*, maka pengalaman berkunjung ke Museum MACAN dapat dihadirkan meskipun museum sedang tutup sementara waktu, dalam hal ini pengalaman pendidikan seni yang tertuang dalam situs *web* Museum MACAN.

Media komunikasi Museum MACAN berupa *official website* menyajikan kolom ruang seni untuk eksplorasi anak yang pernah diadakan di Museum MACAN, sekarang dapat dilihat kembali secara *online*. Situs web Museum MACAN menghadirkan pesan-pesan pendidikan seni yang dikonstruksi dalam sebuah teks yaitu ulasan dan foto-foto. Pendidikan seni yang dikemas dalam bentuk instalasi dan tertuang dalam teks yang diunggah pada situs *web* menunjukkan bahwa makna setiap instalasi seni bisa saja berbeda bagi setiap pengunjung yang membaca melalui situs *web*-nya. Instalasi seni pada Ruang Seni Anak di Museum MACAN tentu dipamerkan untuk membungkus makna yang ingin disampaikan kepada pengunjungnya, dalam hal ini anak-anak yaitu kategori usia 3-12 tahun sebagai target pengunjung utamanya. Pendidikan seni yang sesungguhnya dihadirkan oleh Museum MACAN berupa imajinasi, tuntutan untuk berfikir melampaui hal yang biasa, menjadi orang yang kreatif dan mengetahui sejarah budaya sejak dini.

TINJAUAN PUSTAKA

Teori Dekonstruksi. Dekonstruksi merupakan teori yang dicetuskan oleh Jacques Derrida atau dikenal dengan Derrida. Derrida adalah seorang Yahudi Sefardis yang lahir di Aljazair pada tahun 1930. Ia menjadi seorang diaspora dan tinggal di Perancis pada tahun 1949. Derrida menjadi seorang pemikir besar dalam filsafat lewat perkenalannya dengan Michael Foucault dan Louis Althusser. Dekonstruksi identik dengan resepsi sastra. Dalam bidang filsafat maupun sastra, dekonstruksi termasuk salah satu teori yang sulit untuk dipahami dibandingkan dengan teori-teori poststrukturalisme pada umumnya.

Derrida menaruh pokok perhatian pada hal-hal kecil yang kurang diperhatikan kaum strukturalis. Realitas yang dianggap objektif, homogen, serta singular, didekonstruksi sehingga realitas itu menjadi plural, heterogen, dan fragmentaris. Dekonstruksi ini kemudian menjadi populer untuk disebut sebagai metode. Metode dekonstruksi merupakan suatu tindakan dari subjek untuk mempertanyakan dan membongkar suatu objek yang tersusun dari berbagai unsur (Noris, 2003).

Derrida menyadur kata dekonstruksi dari kata destruksi dalam pemikiran Heidegger yang secara etimologis berarti untuk menunda (Ritzer, 2012). Terdapat tiga hal penting

dalam dekonstruksi Derrida. Pertama yaitu sebagaimana perubahan terjadi terus-menerus, dan ini terjadi dengan cara yang berbeda untuk mempertahankan kehidupan. Kedua, dekonstruksi terjadi di dalam sistem-sistem yang hidup, termasuk bahasa dan teks. Ketiga, dekonstruksi bukanlah suatu alat atau teknik yang digunakan dalam suatu kerja setelah fakta dan tanpa suatu subyek interpretasi.

Dalam teori dekonstruksi, Derrida menunjukkan kelemahan dari ucapan untuk mengungkapkan makna dengan kata *difference* dengan kata *differance* yang berasal dari kata *differe*, mencakup tiga pengertian di antaranya:

1. *To differ* – untuk membedakan atau tidak sama sifat dasarnya;
2. *Differe* (Latin) – untuk menyebarkan atau memperluas;
3. *To defer* – untuk menunda.

Dalam pengucapannya nampak tidak terdengar perbedaan, tetapi perbedaan pemakaian huruf 'a' untuk mengganti huruf 'e' hanya terlihat dalam tulisan. Inilah yang dilakukan Derrida untuk menunjukkan peleburan makna dari tiga pengertian dalam kata *difference* yang tidak dapat dilakukan oleh logosentrisme dan fonosentrisme.

Salah satu pemikiran Derrida yang paling terkenal yaitu pernyataan bahwa *there is nothing outside the text* yang berarti segala hal memiliki makna yang dapat diolah oleh akal budi yang disebut dengan teks. Hal ini memberikan pengertian bahwa segala sesuatu di dunia ini yang bisa diberi makna adalah teks dan teks tersebut dapat didekonstruksi untuk mendapat makna lain atau makna yang tersembunyi. Dengan demikian, dekonstruksi bisa dilihat sebagai teori yang menawarkan konsep baru untuk menggantikan konsep yang lama. Setyo (2009) menjelaskan bahwa tujuan dari dekonstruksi adalah untuk menyingkapkan interpretasi yang seolah terlihat konsisten, kemudian memperlihatkan batas-batasnya agar terjadi perubahan dalam interpretasi tradisional.

Critchley (2014) mengemukakan bahwa melalui dekonstruksi atau pembacaan kritis-radikal, Derrida memberikan kesempatan terbuka bagi interpretasi teks sebab semua interpretasi terhadap teks memiliki kesempatan untuk menduduki posisi sentral, karena teks berdiri untuk menyeimbangkan antara makna dan penafsiran. Dekonstruksi juga memiliki model pembacaan yang disebut sebagai *double reading*, yaitu pembacaan yang memiliki dua lapis tujuan. Tujuan pertama untuk menghadirkan makna yang dianggap dominan dan di saat yang sama memberikan komentar atas makna tersebut. Tujuan kedua untuk menunjukkan kelemahan dan kontradiksi dalam penafsiran dominan tersebut, maka akan menghasilkan teks yang lain atau teks baru.

Pendidikan Seni. Pada anak usia dini di mana anak sedang berada pada usia keemasan (*Golden Age*), perkembangan otak berjalan sangat efektif. Pada masa ini pula anak perlu diperkenalkan dengan berbagai kegiatan salah satunya adalah bidang seni. Kegiatan awal ini dimaksudkan agar potensi dan kecerdasan jamak anak dapat diasah dan dimunculkan. Pendidikan seni sangat penting bagi perkembangan anak. Seni dalam pendidikan berfungsi sebagai salah satu media untuk memenuhi perkembangan anak, baik fisik maupun mental. Adapun tujuan pendidikan seni untuk anak usia dini adalah agar anak dapat memperoleh pengalaman awal tentang seni baik secara praktis maupun apresiatif. Diharapkan anak mempunyai kepekaan dalam mengekspresikan diri, dan memiliki kecintaan terhadap seni yang ditumbuhkan dari pengalaman anak mempelajari kesenian.

Belajar menari pada anak usia dini merupakan salah satu cara untuk memperkenalkan seni bagi anak-anak. Menari merupakan proses yang dapat membuat siswa belajar mengenal serangkaian gerakan bermakna melalui bimbingan guru. Merujuk kepada paparan Csikszentmihalyi (1996) bahwa minat dan rasa ingin tahu yang memicu tumbuh kembang kreativitas seseorang cenderung didorong oleh pengalaman positif dalam interaksi dengan keluarga. Selain itu lingkungan yang mendukung, dengan warisan budaya yang kaya, banyaknya kesempatan, dan tingginya harapan akan memberikan kontribusi yang positif pada tumbuh kembang kreativitas seseorang. Russ dan Fiorelli (dalam Kaufman et al., 2010) memaparkan jika anak usia dini diberikan kegiatan kreativitas yang beragam akan memberikan kontribusi pada hasil kreativitas yang orisinal di saat dewasa.

Konsep Museum Seni Modern. Museum merupakan sebuah lembaga yang bersifat tetap dalam memberikan pelayanan terhadap masyarakat dan perkembangannya, tidak mencuri keuntungan, terbuka untuk umum, yang juga merupakan bangunan tempat merawat, menghubungkan, dan memamerkan barang-barang yang mempunyai nilai lestari untuk tujuan studi, penelitian, dan hiburan atau kesenangan. Museum merupakan suatu tempat untuk menyelamatkan dan memelihara warisan budaya dan sejarahnya, juga sebagai tempat segala kegiatannya meliputi mengumpulkan, merawat, meneliti, memamerkan, dan menerbitkan hasil-hasil penelitian dan pengetahuan mengenai benda-benda koleksi bagi kebudayaan dan ilmu pengetahuan.

Museum menyediakan sumber informasi yang meliputi segala aspek kebudayaan dan lingkungan. Museum menyajikan berbagai macam sumber inspirasi bagi kreativitas yang inovatif dalam kebutuhan akan pembangunan nasional. Meskipun demikian, museum harus tetap memberikan nuansa rekreatif dan edukatif bagi pengunjungnya. Sebagai lembaga pelestari budaya bangsa, museum harus berlandaskan pelayanan terhadap masyarakat. Apabila ditinjau dari kriterianya, maka museum dalam penelitian ini yaitu museum seni merupakan sebuah ruang untuk pameran seni, biasanya terdiri dari lukisan, ilustrasi, patung dan instalasi.

Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman batinnya, disajikan secara indah dan menarik sehingga memberikan atau merangsang timbulnya pengalaman batin pula kepada orang lain yang menghayatinya. Seni dikelompokkan sesuai dengan media cara menikmatinya, antara lain seni yang dinikmati dengan media pendengaran, media penglihatan, dan percampuran keduanya. Museum seni dalam penelitian ini dinikmati dengan media penglihatan yaitu berupa seni rupa dan seni gerak.

Bila berpijak dari kata modern, maka seni rupa modern dapat diartikan sebagai seni rupa sekarang atau seni rupa masa kini. Namun batasan tersebut dirasa kurang tegas, sehingga yang memberi batasan seni rupa modern adalah seni rupa kreatif. Kreativitas merupakan ciri khas dari seni rupa modern, sehingga kreativitas dapat digunakan sebagai tolok ukur suatu karya seni dapat dimasukkan ke dalam kriteria seni modern atau tidak.

Maka seni rupa modern adalah seni rupa yang tidak terbatas oleh objek-objek tertentu ataupun corak dan gaya tertentu, melainkan ditentukan oleh sikap batin senimannya. Salah satu yang menjadi ciri khas di dalamnya adalah kreativitas. Seni rupa modern merupakan babak baru dalam perkembangan seni rupa. Seni rupa murni terdiri dari

beberapa jenis, di antaranya seni lukis, seni grafis, seni patung, seni instalasi, seni pertunjukan, seni keramik, seni film, seni koreografi, dan seni fotografi.

Penelitian ini mengangkat objek penelitian Museum MACAN yang merupakan museum seni yang berfokus pada seni rupa murni dan didominasi oleh seni instalasi. Hampir semua karya seni yang pernah dipamerkan di Museum MACAN berbentuk instalasi. Seni instalasi adalah seni yang memasang, menyatukan, dan mengkonstruksi sejumlah benda yang dianggap bisa merujuk pada suatu konteks kesadaran makna tertentu. Umumnya makna dalam persoalan-persoalan sosial-politik dan hal lain yang bersifat kontemporer diangkat dalam konsep seni instalasi ini.

Berdasarkan tinjauan mengenai seni rupa dan museum di atas, maka dapat ditarik suatu definisi mengenai konsep museum seni rupa modern yaitu suatu lembaga atau tempat yang ditujukan untuk kepentingan umum dengan tujuan melindungi, melestarikan, memelihara dan memamerkan karya-karya seni rupa modern yang dikomunikasikan secara visual kepada masyarakat dalam bentuk sebagai media informasi, pendidikan seni, dan apresiasi seni maupun rekreasi.

METODOLOGI

Peneliti menggunakan metode Semiotika Roland Barthes untuk menemukan tanda atau simbol yang merepresentasikan imajinasi pada Ruang Seni Anak Museum MACAN. Tujuan utama penggunaan metode semiotika adalah untuk menganalisis media berdasarkan asumsi bahwa media dikomunikasikan melalui seperangkat tanda. Barthes memiliki tiga tahapan membongkar tanda pada media yang dianalisis, yaitu tahap denotasi, konotasi dan mitos atau ideologi sebagai tahapan akhir yang merefleksikan tanda tersebut melalui sudut pandang budaya tertentu (Kusumastuti, 2004).

Dengan metode semiotika, maka penelitian ini difokuskan tidak kepada pengiriman pesan, melainkan kepada peranan komunikasi dalam meyakinkan dan menjaga nilai-nilai serta proses komunikasi dari nilai-nilai tersebut hingga memiliki makna. Dalam mencapai deskripsi semiotika, data dikaitkan dengan asumsi teoritis yang sudah dibangun dan diorganisasikan dalam bentuk kerangka semiotika. Kemudian diinterpretasikan lalu dilakukan pemeriksaan kembali baik terhadap data maupun terhadap konsep dan teori.

Sistem pemaknaan tingkat pertama yaitu makna denotasi atau makna paling nyata dari sebuah tanda. Makna denotasi bersifat langsung, yaitu makna khusus yang terdapat pada sebuah tanda yang meliputi hal-hal yang ditunjuk oleh kata-kata yang disebut sebagai makna referensial (dalam Sobur, 2009). Sistem pemaknaan selanjutnya yaitu tingkat kedua atau disebut dengan konotasi. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari audiens serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi mempunyai makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif. Fiske (dalam Sobur, 2009) mengatakan bahwa denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan konotasi adalah bagaimana menggambarkannya.

Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi yang disebut sebagai mitos dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi

nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Arthur (dalam Sobur, 2009) mengemukakan bahwa konotasi melibatkan simbol-simbol, sejarah, dan hal-hal yang berhubungan dengan emosional.

Situs *web* adalah media komunikasi yang bersifat visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang tertentu. Pesan yang terkandung dalam situs *web* menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa gambar, teks, dan video. Situs *web* merupakan objek kajian yang sangat relevan untuk analisis semiotika, mengingat bahwa dasar dari semiotika adalah konsep mengenai tanda. Tidak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia pun terkait dengan pikiran manusia yang terdiri atas tanda-tanda. Dengan demikian, manusia dapat menjalin hubungannya dengan realitas.

Peneliti akan menerapkan prinsip-prinsip semiotika dalam konteks situs *web* Museum MACAN bagian Ruang Seni Anak. Simbol dan signal akan ditelusuri dari objek penelitian dalam kaitannya dengan nilai-nilai seni untuk anak. Elemen penyusun tanda tersebut dapat diuraikan dengan hal apapun yang akan ditemukan dalam situs *web* bagian Ruang Seni Anak tersebut.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Instalasi Seni Warna Dalam Gua

Sumber: www.museumacan.org

Gambar 1 merupakan foto instalasi ruang seni anak karya perupa asal Thailand, Mit Jai Inn yang diambil dari satu sudut. Sudut pameran ruang seni anak diubah menjadi sudut yang ditutup penuh oleh kain berwarna putih dengan struktur menyerupai batu lunak di berbagai sudut yang menggambarkan keadaan gua dengan gundukan batu. Melalui foto di atas, terlihat warna-warni yang berantakan memenuhi setiap sudut di atas kain berwarna putih. Secara keseluruhan, foto di atas merepresentasikan judul instalasi Warna Dalam Gua.

Instalasi Warna dalam Gua oleh Mit Jai Inn juga dideskripsikan dalam keterangan pameran berikut ini:

"Warna dalam Gua adalah instalasi menakjubkan yang diciptakan perupa Mit Jai Inn untuk anak-anak. Masukilah gerbang gua dan jelajahi dunia kreativitas - cat dan warna, sesuka hatimu. Warna dalam Gua adalah sebuah ruang yang kamu hidupkan dengan interaksi. Instalasi ini mengeksplorasi ide-ide tentang rumah dan

awal kehidupan, ruang hangat di mana kita dapat mengapung bebas - tempat kita bisa mengembangkan berbagai anggapan dan sensasi yang kuat dari lingkungan kita dan dunia luar. Sebuah ruang tempat kita berfokus dan mencari kesadaran batin kita. Gua-gua adalah tempat berteduh, seringkali juga dianggap situs keramat, tempat semua bentuk kehidupan meninggalkan pola dan warnanya sendiri. Narasi sejarah seni bermula di gua. Kita mungkin berpikir tentang gambar-gambar seperti garis-garis tangan atau kawanan binatang serta tanda-tanda yang lebih abstrak di dinding gua. Mit Jai Inn mengundangmu untuk masuk dan mengekspresikan diri dengan bebas melalui kegiatan meracik warna, merekat dan menyusun bentuk, melukis di dinding gua dan batu lunak, menggambar dengan fosil warna, melanjutkan goresan orang lain, serta membaca pesan khusus dari sang perupa."

Makna denotasi pada deskripsi instalasi di atas adalah seniman Mit Jai Inn sebagai perupa yang membuat konsep instalasi Warna dalam Gua menyambut anak-anak untuk masuk dan berkreasi di dalam instalasi. Makna konotasi dari deskripsi instalasi di atas adalah perupa mengajak pengunjung, dalam hal ini anak-anak untuk berimajinasi mengenai gua sebagai tempat yang penuh warna, penuh kehangatan, dan sebagai tempat berlindung. Melalui instalasi seni ini, Museum MACAN mencoba mengajak pengunjung masuk dunia yang lain yaitu gua yang terang, penuh dengan warna, memiliki batu yang lunak, dan ruang yang hidup karena dapat berinteraksi di dalamnya. Dengan demikian, gua tidak dianggap sebagai tempat keramat, gelap, menyeramkan, tidak ada kehidupan di dalamnya seperti gambaran umum yang sudah dikenal oleh masyarakat luas.



Gambar 2. Instalasi Seni Kotak Utak-Atik

Sumber: www.museumacan.org

Gambar di atas merupakan foto seorang ibu yang sedang menggendong anak di ruang seni anak saat instalasi seni berjudul Kotak Utak-Atik sedang dipamerkan. Momen seorang ibu dan anak yang sedang mengunjungi ruang seni anak Museum MACAN dipotret dari belakang melalui foto. Instalasi seni pada foto nampak sebuah kardus berlapis-lapis yang dipotong-potong dan dibentuk seperti sebuah mesin dan ditempelkan pada tembok berwarna putih. Kardus nampak dikreasikan sedemikian rupa dengan bentuk rinci seperti lekukan, pipa, kabel yang benar-benar menyerupai bentuk mesin. Secara keseluruhan, foto di atas merepresentasikan judul instalasi Kotak Utak-Atik karya seniman Gatot Indrajati.

Instalasi seni Gatot Indrajati berjudul Kotak Utak-Atik juga dideskripsikan dalam keterangan pameran berikut ini:

"Gatot Indrajati telah mengubah Ruang Seni Anak menjadi sebuah Kotak Utak-Atik, sebuah pabrik kreativitas yang diisi dengan 'mesin' yang telah didekonstruksi. Dengan menggunakan kardus dan kayu, pengunjung diajak untuk menggunakan imajinasi mereka dan membuat sesuatu yang baru menggunakan material yang ada. Instalasi Kotak Utak-Atik mendorong aktivitas 'mengutak-atik' di mana benda yang rusak akan diperbaiki atau dirombak dan tidak dibuang untuk sesuatu yang baru. Pesatnya pertumbuhan sektor industri manufaktur Indonesia, yang dimulai pada akhir 1960-an, membuat budaya konsumsi tertanam dalam masyarakat kita. Konsumen memilih untuk membeli produk baru daripada memperbaiki yang lama. Melalui tindakan 'mengutak-atik', Gatot mengingatkan kita tentang berharganya kepedulian masyarakat terhadap proses pembuatan, dan dalam skala yang lebih besar, kontribusinya terhadap kelestarian lingkungan."

Makna denotasi pada deskripsi instalasi di atas adalah seniman Gatot Indrajati menjabarkan bahan material utama dari karya instalasi seninya yaitu kardus dan kayu. Instalasi seni Kotak Utak-Atik ini juga menjadi ruangan yang penuh dengan ide dan kreativitas. Seniman juga mengaitkan instalasi seni ini dengan isu budaya konsumsi yang ada di masyarakat Indonesia. Makna konotasi dari deskripsi instalasi di atas adalah ruang seni anak Museum MACAN yang diubah menjadi tempat untuk berkreasi tanpa batas. Seniman yang memamerkan sebuah mesin yang ditata ulang dengan bahan kardus. Instalasi seni ini juga kepedulian terhadap lingkungan yang perlu ditingkatkan dengan mengolah barang-barang yang ada di sekitar.

Melalui instalasi seni ini, Museum MACAN mengajak pengunjung untuk berimajinasi bahwa mesin yang ada di hadapan mereka itu dapat bergerak dan berguna untuk menghidupkan sesuatu. Penggunaan bahan kardus sebagai material utama pada instalasi seni ini mengajarkan anak-anak untuk menjadi kreatif dengan barang yang mudah ditemukan di sekitar, tanpa harus membeli barang yang baru. Barang yang sudah tidak terpakai seperti kardus bisa diubah menjadi sesuatu yang berguna. Instalasi seni ini juga diberi nama Kotak Utak-Atik yang memiliki arti bahwa kegiatan mengutak-atik merupakan pekerjaan mencoba-coba untuk menghasilkan sebuah karya kreatif. Kegiatan utak-atik ini berpengaruh pada dunia global, dikarenakan penemuan yang dihasilkan oleh ilmuwan dimulai dengan kegiatan utak-atik suatu objek. Hal ini juga memberikan makna bahwa anak-anak bisa menjadi orang yang sukses dengan kegiatan mencoba-coba merakit suatu hal yang mungkin akan menemui banyak kegagalan dan berakhir dengan keberhasilan. Museum MACAN melalui ruang seni anak juga menyelipkan pesan mengenai isu budaya konsumtif yang tertanam pada masyarakat Indonesia karena sebagian besar orang lebih senang membeli produk baru dibandingkan memperbaiki barang yang lama. Hal ini juga memberikan sindiran terhadap kaum yang menerapkan gaya hidup konsumtif dengan kebiasaan membeli produk baru tanpa mengolah barang yang mungkin masih bisa diperbaiki.

Berbicara mengenai Ruang Seni Anak, Museum MACAN dalam teks melalui situs *web*-nya dituliskan bahwa pengunjung diajak untuk menciptakan dunia lain yang berbeda dari yang ada di hadapannya. Museum identik dengan tempat untuk

menyimpan sejarah, peninggalan kuno, serta warisan budaya. Namun konsep museum yang ditawarkan oleh Museum MACAN melalui Ruang Seni Anak adalah instalasi seni yang penuh dengan warna, tempat untuk anak-anak beraktivitas, tema instalasi yang berubah-ubah, dan diisi dengan karya seni modern. Museum MACAN tidak hanya menghadirkan karya seni dari perupa untuk dinikmati, tetapi juga menciptakan suasana belajar seni untuk anak yang berbeda di mana pengajar dalam hal ini Asisten Museum berperan seperti teman yang sejajar dan menyenangkan untuk anak-anak. Museum MACAN melalui Ruang Seni Anak tidak hanya tempat untuk pengunjung menikmati secara satu arah, namun terjadi interaksi dua arah yang membuat anak-anak dapat menyentuh, bermain, menggambar, mewarnai, serta melakukan aktivitas di dalamnya.

KESIMPULAN

Setelah peneliti melakukan penelitian pada situs web Museum MACAN, maka kesimpulan yang ditarik yaitu Museum MACAN tidak sekedar tempat yang memamerkan benda-benda seni. Namun, melalui kajian yang luas dan mendalam maka museum ini juga menawarkan tempat hiburan dengan nuansa rekreasi yang baru dan berbeda untuk anak-anak, sehingga anak-anak tidak hanya menghabiskan waktu dengan *gadget* atau pergi ke pusat perbelanjaan, melainkan bisa memenuhi kebutuhan studi, mengenal alam lebih dekat, menjadi seseorang yang lebih kreatif dan berekspresi di Museum MACAN. Museum MACAN sebagai institusi seni juga membuat konsep yang modern dan unik dengan tujuan membuat museum semakin hidup, sehingga tidak menggambarkan tempat yang kuno atau membosankan. Semua aspek ini juga ditunjang dengan harga tiket masuk yang cenderung lebih mahal dibandingkan museum pada umumnya. Hal ini merupakan bentuk usaha agar museum mendapatkan perawatan yang lebih baik sehingga mampu memberikan nuansa rekreasi seperti yang Museum MACAN tawarkan.

Anak-anak melalui Museum MACAN juga didorong untuk lebih bebas berekspresi, lebih mengeluarkan kemampuannya yang mungkin tidak dikeluarkan di rumah, tidak bermain dengan *gadget* melainkan lebih banyak menggunakan indera perasa, dan yang terpenting didorong untuk lebih menggunakan kekuatan pikiran untuk berimajinasi atau membayangkan hal-hal yang tidak nyata di hadapan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, E. & Komala, L. (2004). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Barker, C. (2001). *Cultural Studies: Theory and Practice*. London: Sage Publication.
- Bahari, N. (2008). *Kritik Seni, Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Burton, G. (2008). *Yang Tersembunyi di Balik Media*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Danesi, M. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Fiske, J. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kamari, C. (1999). *Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Ibrahim, I. S. (2011). *Budaya Populer Sebagai Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Iriantara, Y. & Usep, S. (2013). *Komunikasi Pendidikan*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Norris, C. (2006). *Membongkar Teori Dekonstruksi Jacques Derrida*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Sarup, M. (2004). *Post-strukturalisme dan Posmodernisme: Sebuah Pengantar Kritis*. Yogyakarta: Jendela.
- Sobur, A. (2006). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. S. (1982). *Komunikasi Massa*. Bandung: Angkasa Offset.
- Susanto, M. (2003). *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Buku Baik dan Penerbit Jendela.
- Suryabrata, S. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Perkasa Rajawali.
- Wardhani, D., & Makkuraga, A. (2012). *The Repetition of Communication in The Dynamic of Convergence: Reposisi Komunikasi dalam Dinamika Konvergensi*. Jakarta: Kencana.