

PENGELOLAAN KARYA LUKIS DI MUSEUM LUKISAN SIDIK JARI

Oleh:

I Putu Gede Padma Sumardiana
padmasumardiana@gmail.com

Ni Luh Putu Trisdyani
trisdyani@unhi.ac.id

Universitas Hindu Indonesia

proses review tanggal 27 April - 12 Mei 2022 – dinyatakan lolos 16 Mei 2022

ABSTRAK

Pentingnya manajemen seni untuk mengelola kegiatan berkesenian seringkali diabaikan oleh pelaku seni. Kurangnya perhatian seniman terhadap tata kelola seni sering menyebabkan kurangnya kinerja profesional dalam mengelola karya seni (lukis). Fenomena ini yang menyebabkan tidak banyak seniman yang dikenal di masyarakat karena kurangnya informasi mengenai karya seni (lukis) atau studio tempat seniman itu mewujudkan karyanya. Pemeliharaan karya di museum Sidik Jari sampai dengan kebersihan karya dikerjakan secara pribadi. Tentunya untuk pendistribusian karya dan perawatan karya terjamin mutu dan kualitasnya karena begitu banyaknya pengalaman yang dimiliki oleh Ngurah Gede Pemecutan ketika beliau menjabat sebagai kepala bagian di perusahaan asing. Pengalaman inilah yang membuat beliau dapat mengelola museum ini secara baik dan berkelanjutan.

Kata kunci: Pengelolaan, Karya Lukis, Museum Sidik Jari

ABSTRACT

The importance of art management to manage artistic activities is often overlooked by art performers. The lack of attention of artists to art governance often leads to a lack of professional performance in managing works of art (painting). This phenomenon causes not many artists to be known in the community because of the lack of information about works of art (painting) or the studio where the artist creates his work. The maintenance of works at the Fingerprint museum to the cleanliness of the works is done personally. Of course, for the distribution of works and maintenance of works, the quality and quality are guaranteed because Ngurah Gede Pemecutan has so much experience when he was the head of a division in a foreign company. This experience has enabled him to manage this museum well and sustainably.

Keywords: Management, Painting, Fingerprint Museum

1. PENDAHULUAN

Pentingnya manajemen seni untuk mengelola kegiatan berkesenian seringkali diabaikan oleh pelaku seni. Kurangnya perhatian seniman terhadap tata kelola seni sering menyebabkan kurangnya kinerja profesional dalam mengelola karya seni (lukis). Fenomena ini yang menyebabkan tidak banyak seniman yang dikenal di masyarakat karena kurangnya informasi mengenai karya seni (lukis) atau studio tempat seniman itu mewujudkan karyanya.

Melalui fenomena tersebut, hendaknya seniman perlu mengetahui bagaimana sistem dalam mengelola suatu karya, studio dan museum. Salah satu museum yang tidak asing lagi di kancah dunia seni rupa yaitu, museum lukisan Sidik Jari Ngurah Gede Pemecutan. Lokasi museum ini terletak di jalan Hayam Wuruk 175, Denpasar. Sesuai dengan namanya tentu di dalam museum ini berhubungan dengan sidik jari. Berkat kegigihan serta pengalaman yang dimiliki oleh Ngurah Gede Pemecutan, berhasil mewujudkan cita-citanya yang sudah dimilikinya sejak duduk di bangku SMA. Sempat berkeinginan menjadi seorang dokter namun tidak terwujud karena penyakit yang dideritanya. Dengan bekal seni dan tekad dirinya menjadi bekal untuk mewujudkan cita-citanya memiliki museum.

Museum lukisan Sidik Jari yang dibangun diatas tanah seluas 17 are merupakan hasil kerja keras Ngurah Gede Pemecutan yang didapatkan dari hasil bekerja dan menjual lukisan. Didalam museum ini terpajang lebih dari 100 lukisan, berbagai puisi, dan berbagai patung-patung yang menghiasi setiap ruangan. Selain sebagai tempat pemajangan karya seni, di museum ini terdapat stage untuk pertunjukan, sanggar kesenian. Sehingga di museum ini setiap

hari digelar berbagai kegiatan seni dari pagi sampai malam.

Perhatian Ngurah Gede Pemecutan terhadap perkembangan pendidikan seni sejak dini sesuai dengan konsep museumnya yang mengarah pada pendidikan dan pariwisata. Sehingga tamu yang datang ke museum ini disuguhi dengan berbagai aktifitas yang berkaitan dengan kegiatan seni khususnya dibidang seni rupa.

Melalui fenomena diatas pentingnya pengelolaan museum sebagai tempat mengapresiasi karya seni dapat menjadi inspirasi seorang seniman mendirikan museum untuk memajang karyanya sehingga karyanya dapat diapresiasi dan diketahui oleh masyarakat.

2. METODE

Metode berasal dari Bahasa Yunani "*Methodos*" yang berarti cara atau jalan. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang mejadi sasaran ilmu pengetahuan. Fungsi metode adalah sebagai alat untuk mencapai tujuan di dalam melakukan sebuah penelitian. Suatu karya ilmiah yang baik sangat ditentukan oleh metode yang digunakan untuk menghasilkan fakta-fakta dan teori-teori yang tersusun untuk mencapai tujuan (Suryabrata. 1997:10), dalam buku Metode Penelitian Sosial, dijelaskan bahwa metode ilmiah merupakan prosedur dari proses mencari kebenaran dengan langkah-langkah mengidentifikasi, membatasi dan merumuskan masalah studi literature (Muhammad, 2003:2)

Berdasarkan pengertian yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa metode merupakan jalan atau cara yang harus ditempuh dalam mencapai

suatu tujuan. Keberhasilan sebuah penelitian atau karya ilmiah sangat ditentukan oleh metode yang digunakan, sehingga dapat dikatakan metode merupakan suatu hal yang sangat penting dilakukan secara baik dan benar.

Sebelum memakan buah, sudah barang tentu kita akan mengupas kulitnya terlebih dahulu, begitupula dengan sebuah penelitian. Artinya sebelum melakukan sebuah penelitian, terlebih dahulu penulis menenukan jenis penelitiannya. Jenis penelitian yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif.

Penulis menggunakan pendekatan secara kualitatif karena metode ini dapat digunakan untuk mengungkapkan dan memahami sesuatu dibalik fenomena yang yang beluk diketahui oleh banyak orang. (anselm Strauss dan Juliet Corbin,2007:5). Penulis melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui apasaja yang perlu untuk diteliti lebihlanjut. Penulis juga memperoleh data pendukung dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Penelitian Kualitatif adalah jenis penelitian yang mempergunakan data dan dinyatakan secara verbal serta kualifikasi bersifat teoritis, di dalam menguji hipotesis tidak boleh melalui perhitungan matematik dengan berbagai rumus statistika, pengelolaan data dilakukan dengan menggunakan pola berpikir tertentu menurut logika (Nawami, 2003:52) .

3. PEMBAHASAN

3.1 Sejarah Terwujudnya Museum Lukisan Sidik Jari

Ngurah Gede Pemecutan adalah seorang yang dari kecil sering sakit-sakitan. Sejak Sekolah Dasar beliau sudah

suka menggambar dan bercita-cita memiliki museum. Ketika itu, sempat satu setengah bulan berada di rumah sakit Wangaya karena penyakit yang dideritanya. Setelah tamat Sekolah Menengah Pertama, beliau melanjutkan Sekolah Menengah Kejuruan di Malang tepatnya di Kota Batu.

Sempat berkeinginan menjadi dokter dan melanjutkan di jurusan biologi namun merasa tidak cocok sehingga berlangsuang selama satu bulan saja lalu berusaha membiayai dirinya sendiri dengan menjual lukisan karyanya di sanggar Candra Kirana. Selain itu juga beliau menjadi ilustrator di malajalah bintang. setelah uang yang dikumpulkan terasa cukup beliau kembali ke Bali dengan berbekal uang tabungan yang dikumpulkannya.

Ketika di Bali, Ngurah Gede Pemecutan bekerja menjadi sales bagian distribusi) di perusahaan asing milik orang Belanda. Perusahaan tersebut menjual kaos singlet, minyak kayu putih dan kain kanvas. Beliau mendistribusikan barang dagangan tersebut, salah satunya kain kanvas ke pelukis-pelukis di Bali. Melalui pendistribusian kain kanvas tersebut beliau banyak mengenal pelukis-pelukis di Bali. Karena kegigihan beliau dalam bekerja, perusahaan mempercayai beliau sebagai kepala bagian export-import. Disinilah beliau belajar mengenai manajemen pemasaran produk. Beliau juga sempat bekerja sebagai penata pameran dan kurator di Art Center. Dan juga beliau memiliki studio lukisan pribadi di Kuta. Disanalah beliau melukis dan menjual lukisan-lukisan hasil karyanya.

Suatu saat ketika melukis “tari baris” , beliau merasa gagal dan tidak puas degan hasil karyanya. Oleh karena itu beliau merusak karya tersebut dengan memoleskan cat menggunakan tangan.

Namun setelah selesai dikerjakan, lukisan tersebut tampak sangat indah karena terbentuk suatu nuansa yang tidak biasa. Akhirnya muncullah ungkapan “lukisan sidik jari”.

Melalui tabungan hasil bekerja dan menjual lukisan-lukisan di studionya, tahun 1993 beliau membeli tanah seluas 17are di jalan Hayam Wuruk dan disanalah didirikan museum yang kini dikenal dengan sebutan Museum Sidik Jari. Pada tahun 1995 museum ini sudah dibuka untuk umum dan masih menggunakan bedeg sebagai dindingnya. Secara bertahap perlahan-lahan museum ini terus berkembang dan berisi lebih dari 100 karya hasil cipta Ngurah Gede Pemecutan.

3.2 Tata Ruang Museum

Museum ini terdapat ruang pameran, yayasan Kerti Budaya, panggung tari, ruang diskusi. Ruang pameran didirikan dengan bangunan bertingkat dua yang akan diisi oleh beberapa lukisan dan puisi diatas batu granit. Ketika mengadakan ekspedisi ke lokasi kebetulan ruang pameran sedang mengalami renovasi jadi untuk spesifikasi tempat memajang lukisan kurang mendapat informasi yang lengkap, karena lukisan-lukisan karya Ngurah Gede Pemecutan masih disimpan demi keamanan lukisannya.

Gaya pertamanan di museum Sidik Jari lebih cenderung kearah gaya pertamanan Bali. Untuk area museum bagian depan, dipajang berbagai patung-patung dengan lakon Ramayana, Sita, Laksamana, Hanoman, Garuda, Jatayu. Sedangkan di ruang untuk sanggar dan TK. Kerti Budaya dipajang berbagai patung dengan lakon guru, salah satunya patung Begawan Drona. Ini bertujuan untuk memunculkan karakter ruang belajar sekaligus

memotivasi anak-anak, juga penghargaan bagi pentingnya pendidikan. Untuk bagian belakang museum, lebih banyak patung dengan lakon Mahabrata yaitu Panca Pandawa. Sedangkan di bagian lantai atas gedung lebih banyak patung-patung bidadari yang bertujuan sebagai pencitraan dunia kahyangan.

3.3 Pengelolaan Museum

Sistem pengelolaan museum Sidik Jari merupakan sistem kekeluargaan. Tidak ada manajemen yang terstruktur layaknya perusahaan, jadi museum ini dikelola secara kekeluargaan. Untuk tiket masuk ke museum ini tidak dikenakan biaya.

Pemeliharaan karya di museum Sidik Jari sampai dengan kebersihan karya dikerjakan secara pribadi. Tentunya untuk pendistribusian karya dan perawatan karya terjamin mutu dan kualitasnya karena begitu banyaknya pengalaman yang dimiliki oleh Ngurah Gede Pemecutan ketika beliau menjabat sebagai kepala bagian di perusahaan asing. Pengalaman inilah yang membuat beliau dapat mengelola museum ini secara baik dan berkelanjutan.

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

- Pentingnya museum sebagai tempat untuk mengapresiasi dan mengabadikan karya seniman sehingga karyanya dapat diketahui oleh masyarakat.
- Ngurah Gede Pemecutan merupakan sosok yang penuh kegigihan dan kerja keras dalam mewujudkan cita-citanya untuk memiliki museum dengan hasil tabungannya sendiri.

- c. Museum Sidik Jari Merupakan museum yang didirikan dengan konsep berkarakter pendidikan karena didalamnya dapat ditemui beraneka ragam kegiatan pendidikan
- d. Sistem pengelolaan museum dan perawatan karya dikerjakan secara kekeluargaan.

4.2 Saran

Diharapkan para seniman di Bali dapat mengapresiasi dan mengabadikan karyanya dengan mendirikan museum yang memiliki karakter seperti yang dimiliki oleh museum Sidik Jari sehingga masyarakat termotivasi untuk ingin berkunjung datang ke museum tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Chong, D. (2010). *Arts Management*. Routledge.
- Crosby, B. (1991). *Stakeholder Analysis : A Vital Tool for Strategic Managers*. U.S Agency for International Development, 2, 1–6.
- Dannawan, E. (2005). “Ruang Publik dan Kualitas Ruang Kota”. [Seminar Nasional PESAT], 23–24.
- Darmawan, E. (2007). “Peranan Ruang Publik Dalam Perancangan Kota (Urban Design)”. [Dokumentasi]. Semarang: Diponegoro University Press.
- Dickie, G. (2001). *Art and Value*. Blackwell Publisher.
- Freeman, R. E. (1984). *Strategic Management: A Stakeholder Approach*. Pitman.
- Hantono, D. (2019). *Kajian Perilaku Pada Ruang Terbuka Publik*. Nalars: *Jurnal Arsitektur*, 18 (1), 45–46.
- Hilman, A., & Keim, G. (2001). *Shareholder value, stakeholder management, and social issues : What’s the bottom line?* *Strategic Management Journal*, 22, 125–139.
- Laurens, J. M. (2005). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. PT Grasindo.
- Marshal, E. M. (1995). *Transforming The Way We Work: The Power of The Collaborative Workplace*. Amacom.
- Moleong, L. J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngabito, O. F. (2020). *Pengelolaan Galeri Seni Langgeng Art Space dan Cemeti Art House di Yogyakarta*. *Jurnal Tata Kelola Seni*, Vol. 6, No. 1, pp. 43-52.
- Reuben, K. (2009). *Spaces of Art*. Artspace Visual Arts Centre.
- Sianturi, E. (2015). *Gaya Kepemimpinan dan Pengelolaan Organisasi Seni Pertunjukan Studi Kasus Teater*. *Jurnal Tata Kelola Seni*, Vol.1, No.1, pp. 75-98.
- Sopiah. (2008). *Perilaku Organisasional*. Andi.
- Toha, M. (2004). *Kepemimpinan dalam Manajemen*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.