

Manajemen dan Tata Kelola Kemitraan Lintas Sektor Dalam Kegiatan Pameran Seni Rupa di Museum Basoeki Abdullah Jakarta Studi Kasus: Pameran Narasi Mitos dan Legenda

Gilang Cempaka, Ayoeningsih Dyah W, Mohamad Sajili
gilang.cempaka@paramadina.ac.id, ayoeningsih.dyah@paramadina.ac.id,
mohamad.sajili@paramadina.ac.id
Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Paramadina

Abstract

Management can be interpreted as an activity to manage, regulate, and operate effectively and efficiently, it's related to regulation that complete an optimal process in terms of human resources, material, finance and organizational structure to be effective and efficient. In the exhibition, management activities are used for governance between partnerships so that the exhibition can be realized, accepted and appreciated properly by public. Partnership as the basis for cross-sectoral collaboration is used to realize and build the foundation for an activity, in this case is an art exhibition held at the Basoeki Abdullah Museum with the theme "Narrative of Indonesian Myths and Legends", which was held in the period July 2018. Partnership which was formed between 3 elements of triple helix ; the government element represented by the Basoeki Abdullah Museum (Musbadul), NGOs, the 22 Mothers Community and the education element (K22I), and Paramadina University, which was appointed as a case study that discussed and analyzed partnership programs, as well as a management science approach as the basis for implementing governance exhibitions to be held. The implementation of a good exhibition with a positive audience response is one indicator of the success, and this component can be seen from the visiting guest's data, media coverage, and positive responses from various post event activities carried out as part of the series of activities. The method used is descriptive quantitative methods, through in-depth interviews with resource persons and distributing questionnaires to exhibition visitors so that the success of this exhibition can be known. The result of this research is to know the success of exhibition management and governance which is the result of the cooperation of three elements, government, NGOs, and educational institution.

Keywords: *Management, Partnership Governance, Art Exhibition*

Abstrak

Manajemen dapat diartikan sebagai kegiatan mengelola, mengatur, dan melaksana agar sebuah kegiatan dapat bekerja dengan efektif dan efisien, dimana hal yang berkaitan pengaturan dapat membantu menyelesaikan sesuatu proses agar yang optimal baik dalam aspek sumber daya manusia, materi, keuangan dan struktur organisasi agar efektif dan efisiensi. Dalam kegiatan sebuah pameran, kegiatan manajemen digunakan untuk tata kelola antar kemitraan agar pameran tersebut dapat diwujudkan, diterima dan diapresiasi dengan baik oleh publik. Kemitraan sebagai dasar kerjasama lintas sektoral digunakan untuk merealisasikan dan membangun fondasi dalam sebuah kegiatan, dalam hal ini adalah pameran seni rupa yang diselenggarakan di Museum Basoeki Abdullah dengan tema "Narasi Mitos dan Legenda Indonesia", di Museum Basoeki Abdullah yang diselenggarakan pada periode Juli 2020. Kemitraan yang dibentuk antara 3 elemen- *triplehelix*, yakni unsur pemerintah diwakili Museum Basoeki Abdullah (Musbadul), NGO, Komunitas 22 Ibu dan unsur pendidikan yakni Universitas Paramadina diangkat menjadi studi kasus yang membahas dan analisa program kemitraan, serta pendekatan ilmu manajemen

sebagai dasar tata kelola pelaksanaan kegiatan pameran yang akan diselenggarakan. Pelaksanaan pameran yang baik dengan respon audiens yang positif merupakan salah satu indikator dalam keberhasilan pameran tersebut, dan komponen tersebut dapat dilihat dari data kunjungan, liputan media, serta respon positif dari berbagai kegiatan post event yang dilakukan sebagai bagian dari rangkaian kegiatan tersebut. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, yaitu melalui wawancara mendalam dengan narasumber dan menyebarkan kuisioner kepada pengunjung pameran sehingga dapat diketahui keberhasilan pameran ini. Hasil dari penelitian ini adalah mengetahui keberhasilan manajemen dan tata kelola pameran yang merupakan hasil dari kerjasama tiga unsur yaitu pemerintah, NGO, dan pendidikan

Kata Kunci: Manajemen, Tata Kelola Kemitraan, Pameran Seni.

Pendahuluan

Dalam ekosistem seni rupa dan desain, karya yang dihasilkan memiliki fungsi tidak hanya sebagai sarana ekspresi, namun juga sarana untuk menyalurkan kepuasan batin, pembuktian eksistensi diri dan kreativitas. Karya seni/desain yang dihasilkan tentu membutuhkan sarana untuk dipublikasi ke khalayak luas, dibutuhkan ‘ruang’ untuk berkomunikasi kepada khalayak yang salah satunya melalui kegiatan pameran. Kegiatan pameran tidak semata hanya memajang karya, aktivitas dalam pameran dapat memperlihatkan pula proses pembelajaran seorang perupa/desiner dalam proses berkarya, motivasi, profil dan keberadaan perupa/desiner, hingga mendapat apresiasi dan publikasi dari masyarakat secara luas.

Keberhasilan dalam sebuah kegiatan pameran tidak hanya bergantung pada kuantitas dan kualitas karya yang dihasilkan oleh perupa, ada beberapa unsur lain yang terlibat dalam penyelenggaraannya, hingga lintas sektoral. Motivasi para perupa dalam berpameran dapat dijadikan dasar mengapa pameran itu penting. Faktor serta dorongan pada seorang perupa mengapa memerlukan sebuah pameran, diantaranya adalah motivasi atau keinginan memperlihatkan karya pada orang banyak, menjaga memiliki kredibilitas, memiliki jam tayang, memperkenalkan produk karya yang menarik dan bertujuan agar produk cepat terjual. Hal ini akan berdampak pada meningkatnya pendapatan, ekonomi, keuntungan secara finansial yang berasal dari terjualnya karya seni atau produk karya, memiliki modal untuk berkarya selanjutnya, dan dari aspek lain motivasi lebih mengarah pada kepuasan emosi/batin si perupa, yakni memiliki sarana media komunikasi dengan orang atau audiens apresiatornya.

Konsep pameran berkait pula dengan aktivitas dan lingkungannya, para perupa menghasilkan karya seni yang dipengaruhi oleh lingkungan seperti keadaan alam, sosial masyarakat serta pendidikan. Pameran “Narasi Mitos dan Legenda Indonesia” yang

dijadikan dalam studi kasus dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan penyajian karya seni rupa yang berasal dari para perempuan perupa yang memiliki kesamaan dalam aktivitas, yaitu berkirprah sebagai pendidik, di tingkat dasar, menengah, hingga mahasiswa. Tujuan pendidikan melalui narasi dan visual menjadi dasar utama, dan kegiatan pajang karya dalam konteks pendidikan dalam catatan Nurhadiat (1996) menyebutkan ada berapa fungsi dalam penyelenggaraan sebuah pameran diantaranya dapat membangkitkan motivasi berkarya seni bagi para seniman, belajar berkarya seni, mendapat pendidikan dan cara belajar berorganisasi dan meningkatkan daya apresiasi seni. Aktivitas seni dan desain juga dibutuhkan hadir dalam kehidupan manusia, bukan hanya sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan akan estetika semata, tetapi lebih dari itu dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan lain yang terkait dengan masalah- masalah psikologis, sosial, dan budaya.

Gagasan yang tertuang dalam konsep pameran ini, tidak hanya menyampaikan sebuah ide atau gagasan kepada masyarakat luas melalui media karya seni, namun menjadi media pembelajaran dan literasi tentang keberadaan sosok mitos dan legenda Indonesia kepada khalayak, yang mungkin bagi sebagian anak pelajar sudah tidak mengetahui tentang keberadaan mitos dan legenda Indonesia yang sangat kaya dan beragam. Ide inilah yang menjadi pencetus kerjasama kemitraan dari tiga unsur yaitu dari pihak pemerintah yang diwakili oleh Museum Basoeki Abdullah (Musbadul), Non-Government Organization (NGO) yaitu Komunitas 22 Ibu (K22I), dan unsur Pendidikan yaitu Program Studi Desain Komunikasi Visual (prodi DKV) Universitas Paramadion (UPM), dalam penyelenggaraan kegiatan pameran bersama sekaligus workshop mengambar di atas batik dengan media lilin dingin pada tanggal 27 Juli 2018 – 10 Agustus 2018. Pameran diikuti oleh 42 penyaji yang keseluruhannya dalah perempuan perupa sekaligus pendidik seni rupa dari tingkat sekolah menengah sampai perguruan tinggi di Indonesia. Selain workshop, luaran dari pameran ini adalah penelitian. Penelitian dengan tema kemitraan berdasarkan penyelenggaraan pameran ini penting dilakukan untuk mengkaji bagaimana pola kemitraan, dan suksesnya kegiatan kemitraan dalam unsur triple helix antara pemerintah (Musbadul), NGO (K22I), dan unsur pendidikan (DKV UPM).

Pelaksanaan pameran dalam aktivitasnya tidak hanya mengelola unsur-unsur, objek atau karya yang dipamerkan dalam ruang pamer saja, tetapi juga segala unsur yang berada di luar ruang pamer, seperti perupa, kurator, dan penontonnya. Dalam

perkembangannya, pameran tidak hanya sebagai wadah bagi perupa untuk tetap ada. Namun dalam setiap pameran terkadang pelaksanaannya lemah akan sistem manajemen pamerannya dan keberhasilan sebuah pameran, tidak begitu saja bisa diukur dari banyaknya karya yang dipamerkan dan berapa banyak karya yang laku terjual, akan tetapi bagaimana apresiasi masyarakat dalam menanggapi pameran tersebut. Dengan demikian, manajemen pameran berperan penting dalam pengelolaan kegiatan pameran seni. Untuk mengorganisasikan setiap kegiatan yang akan dilaksanakan dalam sebuah pameran, agar tercapai kesuksesan pelaksanaan kegiatan yang efektif dan efisien oleh, seorang yang berpengalaman yang disebut kurator.

Mengacu pada kebutuhan tersebut, para pelaksana kegiatan harus memperhatikan aspek dan konsep tata kelola pelaksanaan kegiatan. Hal dasar yang harus diperhatikan, keseluruhannya berkaitan dengan prinsip manajemen, menurut Mikke Susanto (2004) diungkap bahwa dalam pameran terdapat proses atau kerangka kerja yang melibatkan pengarahan suatu kelompok orang, ke arah tujuan organisasi atau maksud tertentu. Proses pengelolaan pameran tidak lepas dari model manajemen dimana di dalamnya akan ditemukan pula proses perencanaan pengorganisasian, pengarahan serta pengendalian kegiatan.

Tata kelola tidak hanya bergerak pada medium karya, pajang karya, dan ruang pamer saja, namun juga sebuah bentuk pekerjaan mengorganisasi unsur-unsur yang ada diluar ruang pamer, yaitu perupa dan desainer sebagai penghasil dan pembuat karya, kurator, tim atau organisator sebagai penyaji pameran dan acara pendukung lainnya. namun juga sebuah bentuk pekerjaan mengorganisasi unsur yang ada di luar ruang pamer, yaitu perupa penghasil karya, kurator, tim atau organisator penyaji pameran. Dapat disimpulkan bahwa tata kelola dalam pameran menjadi salah satu kunci keberhasilan dari penyelenggaraan sebuah kegiatan seni dan desain. Pameran akan diberikan ruhnya oleh seorang kurator, begitupula pada kegiatan lomba seni dan desain ruhnya berada pada elemen juri dan tim yang akan menentukan arah, ragam medium, gagasan dan visual. Tata kelola pemanfaatan ruang virtual dalam kegiatan seni dan desain tidak hanya dalam penyelenggaraan pameran, namun juga berkaitan pada acara paska pembukaan pameran, seperti seminar dan diskusi, *artist talk* , workshop dan lainnya.

Studi ini menelaah terkait keberhasilan manajemen dan tata kelola dalam pengelolaan kemitraan yang merupakan hasil dari kerjasama tiga unsur pihak, dari pihak

pemerintah, Non-Government Organization (NGO) dan unsur pendidikan, yang masing-masing diwakili oleh Musbadul, K22I dan prodi DKV UPM dalam penyelenggaraan kegiatan pameran. Hasil penelitian menjelaskan tata kelola pameran, pendekatan manajemen kemitraan dalam menghasilkan pameran berskala nasional, dan ukuran tingkat keberhasilan sejumlah indikator yang digunakan, sebagai bahan evaluasi untuk penyelenggaraan selanjutnya.

Metodologi Penelitian

Metoda penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Proses menganalisis data kuantitatif dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis ini hanya berupa akumulasi data dasar dalam bentuk deskripsi semata dalam arti tidak mencari atau menerangkan saling hubungan, menguji hipotesis, membuat ramalan, atau melakukan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2015).

Penelitian bermaksud menelaah manajemen dan tata kelola kemitraan dari hasil kerjasama tiga unsur pihak, dari pihak pemerintah yaitu Musbadul, Non-Government Organization (NGO) yaitu K22I dan unsur Pendidikan yaitu prodi DKV UPM. Data yang diperoleh adalah melakukan indepth interview kepada nara sumber langsung yaitu Ibu Maeva Salma selaku pimpinan Musbadul untuk mengetahui tata kelola pameran, dan Kurator pameran yaitu Ibu Dr. Nuning Damayanti, Dipl Art, untuk mengetahui proses kurasi karya yang dipamerkan. Selain itu dilakukan pula penyebaran kuisiner atau angket, ukuran sampel pada penelitian ini sebanyak 40 responden pengunjung pameran. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuisiner atau angket kepada para pengunjung pameran. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif yakni menganalisis data kuantitatif dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul..

Hasil dan Pembahasan

Kemitraan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai sebuah sistem kerja mitra dalam mengadakan pekerjaan, usaha mitra dalam mengadakan suatu usaha atau wicara kelompok mitra yang dapat diajak berdiskusi, berdialog, dan berunding. Dapat disimpulkan bahwa kemitraan mencakup sebuah sistem, pola mitra yang baik, terintegrasi, terbangun untuk mencapai hasil dan manfaat yang digagas oleh sebuah

struktur kerjasama tersebut. Kemitraan harus berlandaskan kesamaan visi, misi, semangat dan kinerja yang seimbang, tidak merugikan satu pihak, atau mengambil manfaat lain dari tujuan yang hendak dicapai.

Terdapat 3 prinsip kunci yang perlu dipahami dalam membangun suatu kemitraan oleh masing-masing anggota kemitraan yaitu:

1. Kesetaraan atau keseimbangan (*equity*)

Individu, organisasi atau institusi yang telah bersedia menjalin kemitraan harus merasa sama atau sejajar kedudukannya dengan yang lain dalam mencapai tujuan yang disepakati.

2. Keterbukaan

Keterbukaan terhadap kekurangan atau kelemahan masing-masing anggota serta berbabagi sumber daya yang dimiliki. Semua itu harus diketahui oleh anggota lain. Keterbukaan ada sejak awal dijalinnya kemitraan sampai berakhirnya kegiatan. Dengan saling keterbukaan ini akan menimbulkan saling melengkapi dan saling membantu diantara golongan (*mitra*).

3. Prinsip Azas manfaat bersama (*mutual benefit*)

Individu, organisasi atau institusi yang telah menjalin kemitraan memperoleh manfaat dari kemitraan yang terjalin sesuai dengan kontribusi masing-masing. Kegiatan atau pekerjaan akan menjadi efisien dan efektif apabila dikerjakan bersama.

a. Pendekatan Manajemen dan Tata kelola dalam Kegiatan Pameran

Menurut Hasibuan (2014), Manajemen secara umum adalah suatu proses atau kerangka kerja yang melibatkan bimbingan atau pengarahan suatu kelompok orang ke arah dan tujuan organisasional untuk maksud tertentu. Sedangkan menurut Terry (2010), manajemen adalah proses yang khas yang terdiri dari tindakan-tindakan: perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengawasan yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran-sasaran yang telah ditetapkan melalui pemanfaatan sumber daya manusia serta sumber-sumber lain.

Manajemen menjadi sarana untuk membantu mencapai tujuan pameran secara efektif dan efisien, artinya menghasilkan dan memamerkan karya sesuai dengan tujuan pameran, tepat sasaran baik dalam aspek karya, audiens, sumber daya manusia, hemat dan tidak ada penyimpangan. Menurut Terry, (2010 dalam Sukarna, 2011: 10), membagi empat fungsi dasar manajemen proses perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pengarahan (*actuating*), dan pengendalian (*controlling*), dengan memperhatikan situasi dan kondisi lingkungan yang ada.

Dalam aktivitasnya ada beberapa tahapan yang dijadikan acuan, yakni : (1) Perencanaan (*Planning*), dilakukan sebelum melaksanakan suatu kegiatan, meliputi beberapa hal, antara lain: tema yang akan digagas pada pameran ini yaitu “Narasi Mitos dan Legenda Indonesia Dalam Ekspresi Batik Tamarin”, serta waktu dan tempat. Perencanaan waktu dan tempat pameran yang representative akan membuat pengunjung lebih tertarik untuk datang ke pameran. Mudah dijangkau baik kendaraan pribadi maupun transportasi umum. Begitu pula dengan tanggal penyelenggaraan, dasar pemilihan tanggal harus berkaitan dengan suatu momen tertentu, agar maksud pameran tersebut tersampaikan.

Perencanaan meliputi hal detail seperti waktu pembukaan, undangan, rundown acara, petunjuk pelaksanaan) administrasi, organisasi panitia, biaya anggaran, sponsor dan aspek lain, (2). Pengorganisasian (*Organizing*) mengelola penempatan orang yang tepat

dan sesuai, (3).Pengarahan (*Actuating*), pengarahan yang harus dipatuhi oleh seluruh elemen agar terarah sesuai dengan rencana. Ketua berhak memberikan instruksi, motivasi hingga menegur bila penyimpangan, ketidakpahaman dalam pelaksanaan, (4). Pengawasan (*Controlling*) yaitu tindakan penilaian/perbaikan terhadap anggotanya dalam pelaksanaan untuk mencegah atau memperbaiki kesalahan, penyimpangan, ketidaksesuaian, dan lainnya.

b. Prinsip Dasar Pelaksanaan Pameran

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Baysha dan Astuti (2016) serta penelitian yang telah dilakukan oleh Andi Khamadi (2020) dan penelitian Gusti (2014), mengenai prinsip-prinsip pameran, Pameran Narasi Mitos ini dalam wawancara dengan Kurator, Damayanti dosen Pasca Sarjana, FSRD Institut Teknologi Bandung (ITB), menjelaskan tidak hanya menyampaikan sebuah ide atau gagasan kepada masyarakat luas melalui media karya seni, namun menjadi media pembelajaran dan literasi tentang keberadaan sosok mitos dan legenda Indonesia kepada khalayak, yang mungkin bagi sebagian anak pelajar sudah tidak mengetahui tentang keberadaan mitos dan legenda Indonesia yang sangat kaya dan beragam. Pameran ini juga memperhatikan beberapa prinsip yang digunakan, antara lain:

1. Prinsip Interaksi, yaitu prinsip yang berorientasi pada kepentingan penyelenggara dan pengunjung dalam pelaksanaan pameran. Sebagaimana tujuan pameran ini diadakan yaitu memberikan apresiasi terhadap karya serta memberikan edukasi kepada khalayak umum terkait sosok mitos dan legenda yang ada di Indonesia.
2. Prinsip inisiatif, yaitu penyelenggaraan pameran yang mengambil langkah sistematis dan terencana kearah pendekatan khalayak umum dan pameran yang sedang diselenggarakan. Pengorganisasian pameran dijabarkan lebih detail pada manajemen pameran.
3. Prinsip repetisi, yaitu prinsip penyelenggaraan pameran yang dilakukan secara berulang-ulang. Prinsip ini terpenuhi dengan adanya penyelenggaraan pameran yang rutin setiap tahun.
4. Pinsip Integritas, yaitu prinsip penyelenggaraan yang menampilkan banyak koleksi pameran dengan mengangkat karya seni rupa yang digagas dari cerita mitos dan legenda dari Indonesia yang berisi pesan moral dan kebaikan.
5. Prinsip efisiensi, yaitu penyelenggaraan pameran dengan melakukan penulisan secara sistematis agar tidak merepotkan penyelenggara dan pengunjung. Prinsip ini dilakukan pada pelabelan karya yang ringkas tetapi jelas.

Secara garis besar alur tahapan penyelenggaraan pameran ini secara keseluruhan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Pameran

c. Tata Kelola Kemitraan dalam Kegiatan Pameran Seni Rupa Pameran ‘Narasi Mitos dan Legenda Indonesia’ di Museum Basoeki Abdullah Jakarta

Kemitraan dilihat dari perspektif etimologis diadaptasi dari kata *partnership*, dan berasal dari akar kata *partner*. *Partner* dapat diterjemahkan “pasangan, jodoh, sekutu, atau kampanye”. Makna *partnership* yang diterjemahkan menjadi persekutuan atau perkongsian (Sulistiyani, 2004). Bertolak dari sini, kemitraan dapat dimaknai sebagai

bentuk persekutuan antara dua pihak atau lebih yang membentuk suatu ikatan kerjasama atas dasar kesepakatan dan rasa saling membutuhkan dalam rangka meningkatkan kapasitas dan kapabilitas di suatu bidang usaha tertentu, atau tujuan tertentu, sehingga dapat memperoleh hasil yang baik. Dalam pameran ini setiap unsur yang tergabung membangun kemitraan yaitu pihak Musbadul, K22I dan prodi DKV UPM merepresentasi tugas dan fungsinya, hingga terwujud kemitraan yang sesuai dengan amanat SDG's pada #17, yakni kemitraan untuk mencapai tujuan, yang misinya menghidupkan kembali kemitraan global demi pembangunan berkelanjutan.

Museum Basoeki Abdullah terletak di Jalan Keuangan Raya no. 19 Cilandak Barat Jakarta, sejak diresmikan menjadi museum, kegiatan Museum Basoeki Abdullah (Mubasdul) pada tahun 2001 banyak menggelar kegiatan yang berhubungan dengan kesenirupaannya. Museum ini berada dibawah Direktorat Jenderal Kebudayaan, dibawah naungan Direktorat permuseuman, dikepalai oleh Dra. Maeva Salmah, M.Si, yang tugas dan fungsinya adalah melayani masyarakat dengan menggelar pameran, seminar, penelitian dan *workshop*, serta menerbitkan bermacam bentuk publikasi berupa katalog, biografi, kumpulan artikel, hasil penelitian dan lain-lain. Musbadul menyelenggarakan kerjasama dengan banyak pihak, yaitu dengan satuan pendidikan, komunitas, lembaga maupun perorangan. Konsep Kerjasamanya secara spesifik tidak boleh lepas dari ketokohan Almarhum seniman Basoeki Abdullah. Hal ini bertujuan agar masyarakat tetap bisa mengenang sosok Basoeki Abdullah, dan citra Museum Basoeki Abdullah melekat di benak masyarakat. Peran negara melalui museum adalah penyediaan fasilitas berupa ruang pamer, konsumsi pembukaan dan *backdrop* pameran.

Unsur peserta pameran adalah Komunitas 22 Ibu (K22I) dibangun oleh para ibu yang berlatar akademik sebagai pendidik dari lintas institusi, seniman dan desainer yang memiliki kesamaan dalam berkarya seni, pameran, workshop, dan travelling. Para ibu yang berasal dari lintas profesi ini tinggal di Bandung-Jakarta-Purwakarta-Banten-Cimahi-Tangerang-Bekasi-German-Bangladesh. Keaktifannya dalam kegiatan berpameran dibuktikan bahwa para guru dan dosen mampu menembus *event-event* kompetisi nasional dan internasional, seperti *Pameran Karya Pengajar Seni Rupa*, atau juga *Pameran Guru Seni Berlari*. Sedangkan aktifitas di luar negeri dimulai dengan pameran di China, Jepang, Malaysia, dan juga India. Dalam satu tahun komunitas 22 Ibu dapat mengikuti 7-9 kali pameran yang sebagian besar berasal dari undangan pameran.

Konsep kemitraan yang dilakukan oleh K22I pada prinsipnya mengusung konsep keterbukaan, bersifat asas kolegial, saling memberi manfaat, dan menghormati satu sama lain. Kemitraan yang dibangun oleh K22I sangat beragam, dari lembaga pendidikan dasar, menengah, tinggi, komunitas sosial seperti Lion Club hingga perusahaan perbankan. Kemitraan umumnya menghasilkan manfaat misalnya memberikan pelatihan keterampilan pada masyarakat kurang mampu, anak dhuafa, juga narapidana wanita. Aneka keterampilan diberikan berdasarkan pada keterampilan yang dimiliki oleh para anggota, semisal membuat aneka kerajinan tangan, membatik, melukis, hingga membuat lukisan bersama di beragam festival.

Unsur pelaksana pameran adalah dari Prodi DKV di bawah Fakultas Ilmu Rekayasa (FIR), para dosen melalui prodi memiliki kewajiban melaksanakan kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi, apabila hal ini didukung oleh Kerjasama dengan mitra, maka mutu prodi semakin baik dan lebih kredibel ditengah masyarakat. Kegiatan kerjasama dengan K22I dan Musbadul diawali dengan rencana menyelenggarakan pameran "Narasi Mitos dan Legenda Indonesia" pada tanggal 27 Juli - 10 Agustus 2018. Kegiatan kemitraan yang dibangun berdasar pada prinsip bahwa prodi DKV harus berperan sebagai mitra atau partner yang dapat bersinergi dengan pihak luar, untuk menjalankan tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi. Melalui program pameran di Musbadul bersama dengan K22I,

kemitraan ini penting karena keilmuan DKV yang merupakan bagian dari rumpun ilmu yang lebih besar yaitu seni rupa, sehingga sangat besar kemungkinan kegiatan-kegiatan di Musbadul dapat mendukung konten pengajaran di kurikulum prodi. Dalam pelaksanaan pameran ini terdapat keterlibatan dosen sebagai penyaji pameran dan pendisplayan pameran yang dibantu oleh tim mahasiswa Prodi DKV di bawah bendera Himpunan Mahasiswa (Hima) Rupakapala.

Tata kelola dan monitoring kemitraan dilakukan dalam berbagai bentuk penyelenggaraan kegiatan, selama tema yang digulirkan disepakati bersama untuk ketiga belah pihak, dan juga memiliki keterkaitan nilai dan filosofi dari sosok Basoeki Abdullah. Monitoring dilakukan sebagai dasar evaluasi untuk keberlanjutan program yang dilaksanakan selama periode tertentu. Prinsip kesepahaman antara ketiga elemen yang bermitra adalah memberikan informasi kepada seluruh jaringan sebagai media informasi kegiatan pameran ini, serta berupaya untuk meningkatkan tingkat kunjungan masyarakat ke museum, sekaligus mengapresiasi karya yang dipamerkan pada saat pelaksanaan. Berikut di bawah ini adalah nota kesepakatan yang dibentuk dalam kemitraan dan menjadi dasar dalam kemitraan:

1. Musbadul menyediakan sarana dan prasarana, dai persiapan, hingga akhir acara, dan memfasilitasi seluruh kegiatan, termasuk ruangan dan publikasi.
2. Komunitas 22 Ibu (K22) melakukan kordinasi yang intregatif terhadap peserta pameran, termasuk di dalamnya melakukan display karya, kuratorial dan memutuskan material karya.
3. Univerisitas Paramadina di bawah FIR, dan dilaksanakan oleh tim Prodi DKV membentuk kepanitiaan dalam kegiatan ini, sekaligus memberdayakan HIMA sebagai unsur pelengkap pameran, terutama saat display dan logistik karya.
4. Ketiga elemen wajib mengerahkan massa untuk meningkatkan tingkat kunjungan masyarakat ke museum, sekaligus mengapresiasi karya yang dipamerkan pada saat pelaksanaan.

d. Pelaksanaan Kegiatan Pameran dan Publikasi

Bagian ini membahas prinsip dan tata kelola pelaksanaan pameran dan bentuk kemitraan diimplementasi untuk menghadirkan sebuah pameran yang baik yang dapat diukur pula bagaimana respon dari audiens adalah bagaimana mengatur atau mengelola suatu sistem agar dapat berjalan baik dan sesuai dengan rencana, termasuk di dalamnya adalah bagaimana memonitoring atau memantau sistem tersebut berjalan dengan baik atau perlu dievaluasi. Kegiatan pameran dengan tema “Narasi Mitos dan Legenda Indonesia” yang diselenggarakan oleh Museum Basoeki Abdullah yang bekerja sama dengan mitra lain yang terlibat dalam kegiatan ini, yaitu Komunitas 22 Ibu dan Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Paramadina. Manajemen tata kelola dalam pameran ini meliputi:

1. Proses berkarya, yang dipamerkan pada pameran ini adalah karya 44 perupa dari Komunitas 22 Ibu yang berdomisili di Bandung dan Jakarta, yang terdiri atas Perempuan Pendidik Seni Indonesia, serta Guru dan Dosen lain dari lintas perguruan tinggi.
2. Konsep kurasi, pemilihan hasil karya yang representative sesuai dengan judul dan tema yang telah ditentukan.
3. Tema kegiatan pameran, yang diambil adalah jenis atau kategori dari lukisan-lukisan Basoeki Abdullah, yaitu Drama, Mitos, dan Spiritual.

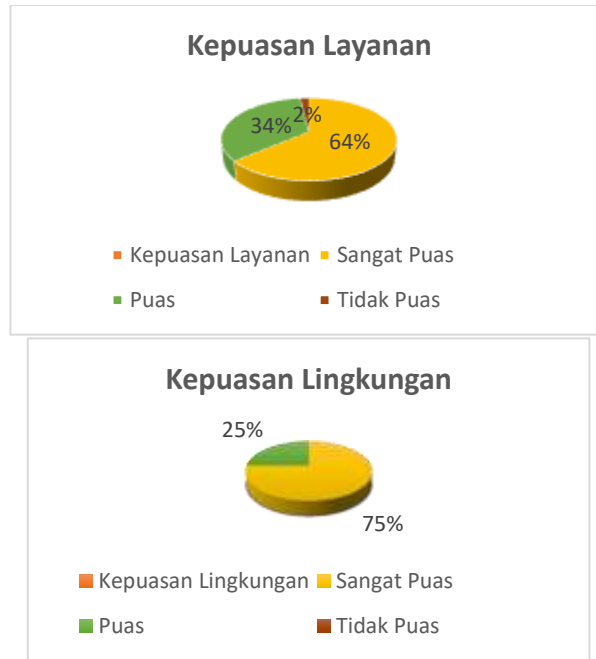
4. Persuratan, meliputi surat yang dibutuhkan misalnya peminjaman ruang pameran, surat permohonan kurator, surat undangan pembukaan pameran, surat untuk peliputan media, dan lain sebagainya.
5. Kepanitiaan, yang terlibat dalam pameran ini berasal dari Komunitas 22 Ibu, Museum Basoeeki Abdullah, dan Dosen Program studi Desain Komunikasi Visual universitas Paramadina.
6. Publikasi, informasi pameran dilakukan melalui dua cara yaitu media konvensional berupa poster dan media sosial.
7. Anggaran dalam pameran ini bersumber dari hibah penelitian internal dan ditujukan untuk pengeluaran dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi pameran.
8. Display adalah penataan ruang pameran hasil karya perupa dilakukan di dalam ruangan yang ada di museum Basoeeki Abdullah dikerjakan oleh panitia pameran.
9. Pelaksanaan Pameran, dilaksanakan selama 2 minggu terhitung sejak tanggal 27 Juli hingga 10 Agustus 2018. Adapun acara pameran terdiri dari display karya yang berasal dari 44 perupa Perempuan Pendidik Seni Indonesia, Dosen dan Guru. Selain itu ada juga pelaksanaan workshop batik yang diikuti oleh masyarakat yang berminat, dan terbatas hanya bagi 50 orang saja.
10. Evaluasi kegiatan
Evaluasi kegiatan dilakukan setelah pameran selesai. Evaluasi dilakukan oleh seluruh panitia untuk mendapatkan review terhadap pelaksanaan pameran sehingga menjadi dasar pengembangan yang dapat dilakukan untuk pameran selanjutnya.

e. Indikator Keberhasilan Kemitraan dalam Kegiatan Pameran ‘Narasi Mitos dan Legenda Indonesia’

Sebagai bahan evaluasi suatu kegiatan ini ada beberapa indikator yang digunakan oleh panitia untuk mengukur tingkat kepuasan pengunjung pada kegiatan pameran ini. Pengukuran ini dilakukan melalui metode survey yang diberikan kepada pengunjung sebanyak 40 responden. Indikator yang digunakan untuk mengukur kepuasan disini antara lain: pelayanan museum, lingkungan museum, pelaksanaan Pameran, akses. Indikator ini dijadikan sebagai tolok ukur untuk mengukur keberhasilan dari kegiatan pameran ini, yang berdasarkan hasil penilaian dari para pengunjung dipameran tersebut.

1. Kepuasan Layanan dan Lingkungan Museum

Layanan yang diukur antara lain, sikap petugas museum, keterampilan petugas dalam melayani, pengetahuan yang dimiliki petugas, kualitas media interaktif, dan kualitas *virtual tour*. Berikut ini adalah hasil penilaian yang diberikan oleh pengunjung museum terhadap kualitas pelayanan yang diberikan oleh pihak penyelenggara kepada para pengunjung, sebagai berikut:

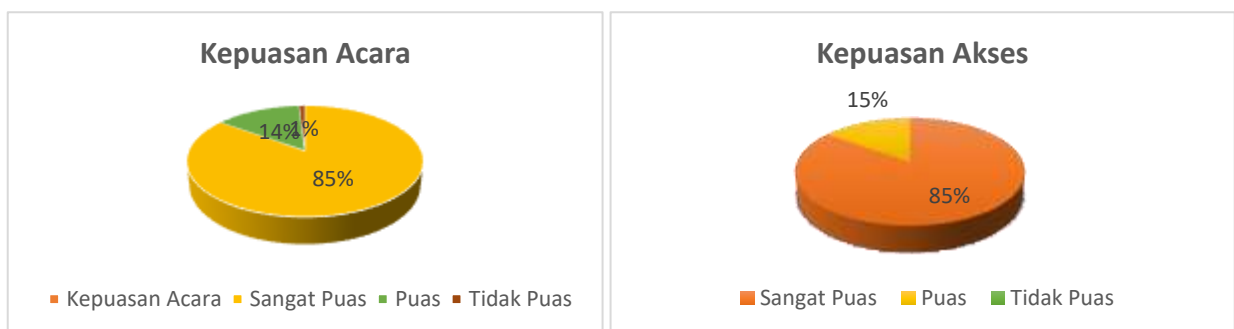


Gambar 6. Hasil Kepuasan Lingkungan dan Penilaian Layanan Museum

Berdasarkan Gambar (2). Pada *pie chart*, menunjukkan bahwa tingkat kepuasan layanan museum sebesar 34% menyatakan puas, sebesar 64% menyatakan sangat puas, dan menyatakan kurang puas sebesar 2%. Data tersebut merupakan respon responden atas kegiatan acara pameran yang meliputi aspek kegiatan, yang dapat disimpulkan sementara adalah kemitraan dan tata kelola yang dijalankan sudah memberi trend yang positif. Pengukuran pada indikator lingkungan meliputi tata letak koleksi, kualitas konten koleksi, penjelasan mengenai koleksi yang dipajang, pencahayaan lampu, kemudahan akses koleksi, kebersihan dan kenyamanan tempat. Data pada tingkat kepuasan lingkungan museum sebesar 25% menyatakan puas, dan sebesar 75% menyatakan sangat puas.

2. Pelaksanaan Pameran dan Akses

Pengukuran pada indikator pelaksanaan pameran meliputi kesesuaian tema, konsep pameran, hasil karya yang ditampilkan, waktu pelaksanaan yang tepat dan tampilan layout ruang pameran.

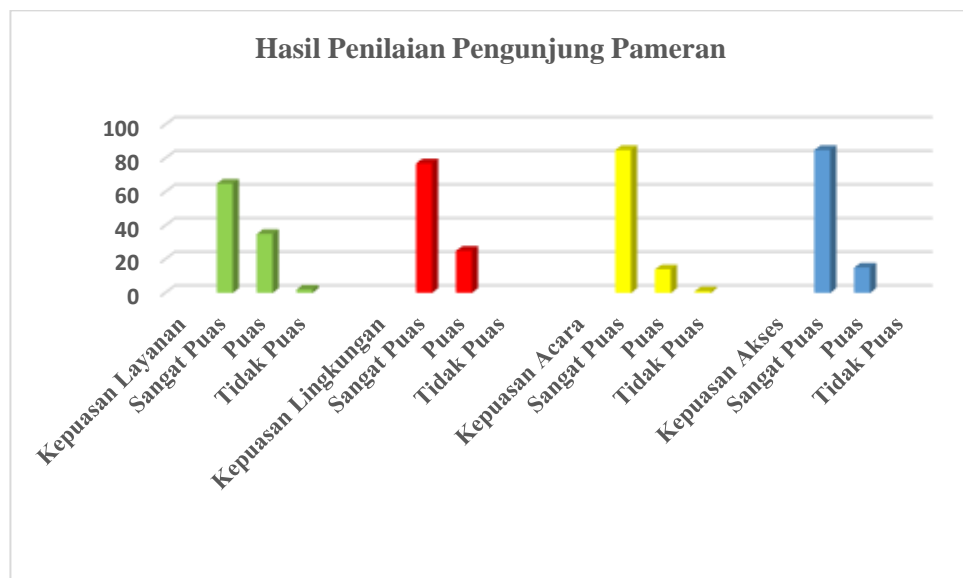


Gambar 7. Hasil Kepuasan Pelaksanaan Pameran

Berdasarkan data pada Gambar (3). menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pelaksanaan pameran sebesar 14% menyatakan puas, sebesar 85% menyatakan sangat puas, dan menyatakan kurang puas sebesar 1%.. Pengukuran pada indikator ini meliputi aspek kenyamanan transportasi menuju museum, kemudahan akses informasi di internet, petunjuk didalam museum, akses kunjungan, dan ketersediaan informasi yang lengkap, dan pada data kepuasan akses, menunjukkan bahwa penilaian responden terkait indikator kepuasan akses responden menyatakan sebesar 85% sangat puas, dan 15% responden menyatakan puas.

3. Evaluasi Pameran

Pameran yang telah dilaksanakan selama kurang lebih 2 (dua) minggu dari tanggal 27 Juli 2018 – 10 Agustus 2018, dapat dinyatakan berhasil dan sukses dalam penyelenggaraannya. Semua *stakeholder* terkait dapat menjalankan fungsi dan tanggung jawabnya masing-masing. Persiapan yang dilakukan berjalan sesuai dengan alur perencanaan yang telah ditetapkan sebelumnya. Di samping itu, berdasarkan hasil dari survei kepuasan pengunjung pameran yang menunjukkan nilai positif dari setiap indikator yang diukur. Dapat dikatakan seluruh indikator yang diterapkan oleh panitia mendapatkan penilaian yang baik dari para pengunjung pameran. Berikut gambar histogram hasil keseluruhan dari setiap indikator yang telah diukur berdasarkan penilaian dari pengunjung pameran.



Gambar 8. Histogram Penilaian Pameran

Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan pameran yang disajikan dalam histogram di atas secara keseluruhan menurut penilaian dari para pengunjung pameran menunjukkan tingkat keberhasilan pameran mendapatkan nilai sangat baik. Penilaian yang mencakup kepuasan layanan, lingkungan pameran, acara, dan akses ke pameran. Sehingga penyelenggaraan pameran ini dapat dikatakan berhasil dan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh penyelenggara pameran.

Simpulan dan Saran

Narasi atau pesan yang dibangun dalam pameran ini adalah jangan sampai kisah legenda dan mitos hilang ditelan masa, tergerus oleh arus modernisasi. Tanggung jawab kemitraan yang dibangun ini diharapkan dapat dipetik manfaatnya bersama bagi pendidikan karakter anak bangsa. Tema tentang mitos dipilih sebagai tema pameran karena dilatarbelakangi hal dan kenyataan yang ada di masyarakat, dimana keberadaan mitos masih dianggap berpengaruh dalam kehidupan masyarakat di Indonesia dan wacana mitos sering dianggap penyebab perubahan peradaban di berbagai bangsa di dunia. Kemitraan yang dibangun dalam event pameran didasari pada kepercayaan dan kesamaan tujuan masing-masing pihak yaitu memberikan manfaat yang baik pada masyarakat dengan bersama-sama ingin menyajikan pembelajaran dan berbagi informasi mengenai event pameran berkualitas, dimana ketokohan Basoeki Abdullah dimunculkan melalui tema. Pengelolaan pameran didasari oleh *value*/nilai semangat gotong royong antara tiga unsur : Musbadul, K22I, dan prodi DKV UPM. Keterampilan dibangun melalui luaran kegiatan yang memberikan dampak keterampilan pada masyarakat atau khalayak luas dalam bentuk memberikan workshop keterampilan batik, yang difasilitasi oleh ketiga mitra, dan membagikan wawasan dan pengetahuan dibangun melalui narasi yang dibagikan pada masyarakat berupa naskah, buku, teks serta liputan media massa.

Melalui sumber daya yang ada di tiga elemen dalam kemitraan ini, terdapat sinergi untuk mencapai masing-masing tujuan, Musbadul sebagai wakil dari pemerintah mendapat cara efektif dan berkelanjutan dalam penyediaan pelayanan publik terhadap masyarakat dalam meningkatkan wawasan dan daya apresiasi generasi muda terhadap aspek seni rupa, terutama pada penghayatan karya maestro Indonesia. K22I sebagai NGO dapat terus melakukan perannya sebagai salah satu komunitas yang akan menggulirkan gagasan dan idea-idea yang berwawasan kebangsaan, serta menjadi salah satu sarana pembelajaran dan berperan dalam pembentukan karakter anak bangsa melalui ragam agenda kegiatannya. Bagi Prodi DKV UPM sendiri, sebagai wakil dari akademisi dapat terus menjadi salah satu fasilitator dalam bidang pendidikan, agar mampu melahirkan banyak agen budaya, serta dapat berperan aktif dalam ragam kegiatan bersifat meningkatkan kecerdasan anak bangsa.

Dengan adanya kemitraan antara Musbadul, K22I, dan Prodi DKV, maka diharapkan masing-masing akan mendapat manfaat bagi perkembangan dan keberlanjutan program kerja di masing-masing institusi. Sinergi yang dibangun secara harmonis, antara komunitas, museum sebagai perpanjangan tangan dari Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan di bawah Dirjen Kebudayaan, dianggap berhasil secara harmonis dan melahirkan manfaat bagi masyarakat dengan meningkatnya tingkat kunjungan pada masyarakat untuk mengapresiasi pameran ini. Manfaat lainnya adalah masyarakat pun semakin mengenal dan memahami bahwa museum adalah objek vital nasional, di mana keterlibatan publik yang diharapkan oleh museum adalah masyarakat mengambil peluang dari keberadaan museum dan fasilitas yang disediakan, agar museum menjadi milik masyarakat, melalui kerjasama antara negara dengan masyarakat melalui satuan pendidikan, seniman, dan komunitas.

Referensi

Gusti Mohammad Hamdan, F. (2014). *Manajemen Pameran Tematik Sebagai Salah Satu Sumber Potensi Ekonomi Kreatif Di Jawa Timur*. Createvitas: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, 3(2), 323-340.'

- Hasibuan, M. S. (2014). Manajemen sumber daya manusia (revisi). *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Handayani, T. L. (2014). *Studi Manajemen Penyelenggaraan Pameran Seni Rupa di Bentara Budaya Yogyakarta Tahun 2012* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Surakarta).
- Indratmo, E., & Handayani, T. L. (2014). *Studi Manajemen Penyelenggaraan Pameran Seni Rupa Di Bentara Budaya Yogyakarta*. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 6(1).
- Khamadi, K., & Setiawan, A. (2020). *Tata Kelola Pameran Berbasis Project Learning Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro*. *JADECS (Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 5(1), 30-37.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyani, Ambar Teguh. 2004. *Kemitraan dan Model-Model Pemberdayaan*. Gaya Media. Yogyakarta.
- Terry, George R. 2010. *Prinsip-Prinsip Manajemen*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Website:

- Kegiatan Museum Basuki Abdullah, Retrieved 12 May 2020, from <http://museumbasoeikiabdullah.or.id/>
- Pameran Seni Rupa. (2021, 18 July). Retrieved June 20, 2020, from <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-pameran-seni-rupa/>
- Pameran Seni Rupa. (2021, 16 February). Retrieved June 20, 2020, from <https://theinsidemag.com/pameran-seni-rupa/>
- Pengertian dan Fungsi Tujuan Seni. Retrieved June 21, 2021, from <https://www.rijal09.com/2016/03/pengertian-dan-fungsi-tujuan-pendidikan.html>
- Komunitas 22 Ibu: Mitos, Legenda Indonesia di Museum Basuki Abdullah (2018, 4 August), Retrieved May 15, 2020, from <https://duniaibu425.blogspot.com/search?q=pameran+mitos>

