

**MODEL GALERY VIRTUAL 3D UNTUK APRESIASI SENI
MAHASISWA PENCIPTAAN SENI RUPA DAN DESAIN
MAGISTER SENI PADA MATAKULIAH STUDIO 2
MELALUI *AKVIRTUAL.ID***

LAPORAN AKHIR
PENELITIAN TERAPAN KELOMPOK



Oleh

Ketua

Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn.
NIP.197112282001121001

Anggota:

| | |
|------------------------------|------------------------|
| Prof.Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum | NIP.196703051998032001 |
| Reno Abdurohman | NIM. 222111034 |
| Sayekti Padmi | NIM. 222111015 |
| Bambang Nugroho | NIM. 222111026 |
| Nabyla Firda Affawwa | NIM. 222111027 |
| Ari Harmawan | NIM. 222111019 |

Dibiayai DIPA ISI Surakarta
Nomor: SP DIPA-023.17.2.677542/2023
tanggal 30 November 2022

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Terapan Kelompok
Nomor: 1036/IT6.2/PT.01.03/2023

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
MEI 2023**

ABSTRAK

Apresiasi sebuah karya seni baik berbentuk rupa dua dimensi atau tiga dimensi saat ini cukup luas untuk melakukan pameran dalam ruang publik atau pameran dalam bentuk ruang konvensional dan ruang maya. Banyak platform ruang digital maya ini hadir dengan segala bentuk aplikasi untuk merancang ruang maya atau virtual tersebut. Mahasiswa pascasarjana program studi seni program magister seni dan program doctor Institut Seni Indonesia dituntut tidak saja membuat karya seni kreatif namun juga mampu melakukan apresiasi seni pameran dalam ruang maya atau virtual. Melihat kondisi perkembangan teknologi digital dan karya seni dalam bentuk virtual gallery pascasarjana ISI Surakarta perlu membuat model ruang gallery virtual tersebut sehingga dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa dan dosen pascasarjana. Sebagai *pilot project* seni terapan dalam *gallery virtual* ini adalah pada matakuliah Studio 2 Seni Rupa dan Desain program magister minat penciptaan seni. Perancangan ini menggunakan *platform* *akvirtual.id* ataupun *google sketchup* dan aplikasi 3D lainnya, yang mana keunggulan dari perangkat ini adalah ringan, mudah digunakan, dan dapat diakses oleh semua perangkat. Namun kemudian dialihkan menggunakan aplikasi *studio.panoee.com*. Luaran dari karya seni terapan gallery virtual adalah model gallery virtual studio 2 penciptaan seni, artikel ilmiah terbit di *sinta*, dan karya seni rupa mahasiswa yang dipamerkan secara virtual.

Kata Kunci: Model Gallery Virtual 3D, Seni Rupa dan Desain, Studio 2 Penciptaan Seni Rupa

ABSTRACT

*Appreciation of a work of art, whether in the form of a two-dimensional or three-dimensional form, is currently broad enough to hold exhibitions in public spaces or exhibitions in conventional and virtual spaces. Many of these virtual digital space platforms come with all forms of applications to design virtual or virtual spaces. Postgraduate students in the art study program, the art master program and the Indonesian Art Institute doctoral program are required not only to make creative works of art but also to be able to appreciate art exhibitions in virtual space. Seeing the condition of the development of digital technology and works of art in the form of a postgraduate virtual gallery, ISI Surakarta needs to create a virtual gallery model space so that it can be utilized by postgraduate students and lecturers. As a pilot project for applied art in this virtual gallery, it is in the Studio 2 course of Fine Art and Design for the master program with an interest in art creation. This design uses the *akvirtual.id* platform or *Google Sketchup* and other 3D applications, where the advantages of this device are that it is light, easy to use, and accessible to all devices. However, it was then redirected to using the *studio.panoee.com* application. The output of the applied art works of the virtual gallery is the creation of art gallery virtual studio 2, scientific articles published in *Sinta*, and works of student art which are exhibited virtually.*

Keyword: *3D Virtual Gallery Model, Art and Design, Studio 2 Art Creation*

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| ABSTRAK | iii |
| DAFTAR ISI | iv |
| BAB I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah dan Tujuan Urgensi Penelitian | 3 |
| BAB II. TINJAUAN PUSTAKA | 4 |
| A. <i>State of The Art</i> | 4 |
| B. <i>Roadmap</i> Penelitian..... | 7 |
| BAB III. METODE PENELITIAN | 8 |
| A. Metode Riset Terapan..... | 8 |
| B. Diagram Fishbond Penelitian Terapan..... | 8 |
| C. Luran Penelitian Terapan..... | 9 |
| BAB IV. IDENTIFIKASI DAN KURASI KARYA SENI RUPA DAN DESAIN | 10 |
| A. Identikasi Karya Peserta dan Peminatan Karya Studi..... | 10 |
| B. Hasil Kurasi Karya Seni Rupa dan Desain | 11 |
| C. Hasil Presentasi Karya Terpilih..... | 17 |
| BAB V. APLIKASI PAMERAN VIRTUAL DENGAN TEMA GRES' | 23 |
| BAB VI. KESIMPULAN | 27 |
| DAFTAR PUSTAKA | 28 |

Lampiran

Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian (tahun berjalan/6 bulan efektif)

Lampiran 2. Biodata Ketua Peneliti

Lampiran 3. Biodata Anggota Dosen Peneliti

Lampiran 4. Surat Pernyataan Peneliti

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Galeri merupakan ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya. (Dewi, 2021) Galery virtual sudah menjadi bagian dari tumbuh dan berkembangnya dunia seni rupa dan desain seiring dengan perkembangan teknologi digital saat ini. Karena sebuah galeri nasional tidak sekedar menyimpan aneka koleksi, tetapi dapat menjadi kekuatan dan kebijakan yang berperan dalam pembentukan identitas, baik dalam konteks kultural, ideologi, maupun kemanusiaan. (Dewi, 2021) Berdasarkan Ruang pameran seni rupa tidak saja dilakukan secara konvensional, namun juga ditunjang secara digital semacam 3D virtual serta penunjang lainnya. Sebagai contoh seperti QR Code untuk menuju ruang NFT berbasis *crypto currency*. Hal ini disebabkan adanya pandemi covid 19, sehingga memaksa seniman dan desainer untuk kreatif dalam berpameran karena keterbatasan untuk tatap muka secara luring. Karya seni rupa dan desain dapat dipamerkan melalui *gallery virtual* ini. Demikian pula pada aktivitas kekarya mahasiswa program magister seni pascasarjana untuk menyambut perkembangan dunia pameran seni virtual dianggap menjadi penting. Hal ini karena seniman akan menuangkan apa yang ingin ia sampaikan dalam bentuk rupa, secara audio-visual baik dengan karya dua dimensi maupun karya tiga dimensi. Seni rupa berdasarkan fungsinya dibagi menjadi dua kelompok yaitu seni murni (*fine art*) dan seni terapan (*applied art*). (Indratmo & Handayani, 2014)

Galeri seni rupa kontemporer merupakan suatu tempat untuk memamerkan hasil karya seni rupa 2 dimensional dan 3 dimensional yang berkembang pada masa kini (kontemporer). (Tambahani et al., 2016). Melalui pameran berbasis VR (*Virtual Reality*) merupakan realitas yang mana teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan dimanipulasikan melalui sebuah perangkat komputer. Berbeda dengan *Augmented reality (AR)* adalah penggabungan antara dunia nyata (*real*) dan dunia maya dengan batasan yang sangat tipis di antara kedua lingkungan tersebut. (Fatah, Erlis Dwi Saputro, 2015) Ini berarti bahwa dalam lingkungan virtual, navigasi dan eksplorasi bebas diizinkan. Pengguna dapat mengamati elemen dunia maya dari sudut manapun yang

diinginkan dan dapat berinteraksi dengan objeknya, selama pengembang aplikasi telah membuat ketentuan untuk itu. (Zouboula et al., 2008) Dengan demikian karya seni dan desain akan diaplikasikan secara virtual melalui pameran dalam format dunia maya 3D. Maka karya seni mahasiswa penciptaan seni program magister yang akan diterapkan dalam gallery virtual. Karya seni yang akan diikutsertakan dalam gallery virtual ini bermacam latar belakangnya seperti mahasiswa kriya, desain, dan seni rupa cabang seni lainya dari program magister.

Perancangan gallery virtual untuk penerapan karya-karya seni yang dipamerkan dalam dunia maya menggunakan beberapa aplikasi seperti google sketcup, 3D Max (Autodesk), blender, maya, autochat dan sejenisnya. Akan tetapi dipilihnya aplikasi yang diterapkan diperlukan kemudahan dalam operasionalnya secara teknis. Saat ini banyak aplikasi secara online menjadi pilihan banyak seniman grafis atau seniman perupa untuk memamerkan karya nya secara virtual agar dapat dilihat oleh masyarakat secara luas dan global. Macam-macam aplikasi online untuk membuat atau merancang gallery virtual yaitu artsteps.com., v21artspace.com, exhibbit.com, agora-gallery.com, kunsmatrix.com, avirtual.id, pamerbio dll. Hasil karya yang sudah diunggah melalui platform website disajikan dalam bentuk tiga dimensi. (Ramadhan, 2021) Dengan demikian pada saat ini terdapat berbagai macam website di internet, salah satunya merupakan website gallery. (Muhammad Hilmy Ashshiddiq & Darmawan, 2022)

Melalui pameran virtual berbasis VR maka akan menjadikan nilai positif karena karya dapat dibuat digital dan menjadi lebih mudah dalam penyimpanan karya tidak seperti karya sesungguhnya atau real. Dengan demikian kurang amannya karya pameran ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain : tidak adanya tempat buat penyimpanan, kendala dalam memajang, dan lain-lain. Barang yang selesai dipamerkan biasanya dikembalikan ke mahasiswa, atau disimpan ke ruang dosen. (Tambahani et al., 2016) Dengan demikian mengapa pameran virtual itu dilakukan? Adalah untuk menyebarkan pengetahuan, pameran virtual juga mengurangi jarak antara pengunjung dengan pameran. Bahkan pameran virtual memiliki peran penting sebagai penghubung komunikasi antara karya dengan masyarakat yang lebih luas. (Muna, 2022)

B. Rumusan Masalah dan Tujuan Urgensi Penelitian

Melihat permasalahan di atas maka solusi untuk melakukan pameran virtual dengan menerapkan karya – karya seni rupa dan desain dalam matakuliah melalui model galeri virtual, agar dapat di apresiasi oleh masyarakat secara global. Dengan melibatkan kurang lebih dari 5 orang mahasiswa untuk memamerkan karya akhir sekaligus sebagai bentuk penilaian studi pada matakuliah studio 2. Luaran yang dihasilkan artikel publikasi ilmiah, presentasi ilmiah, desain/prototype dan KI (Kekayaan Intelektual).



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Start of The Art

Pustaka yang relevan untuk dirujuk dalam penelitian ini adalah sesuai dengan minat penelitian terapan ini yang mengulas gallery virtual dan bentuk dari konsep pengembangan gallery virtualnya. Pameran konvensional tentu saja berbeda konsepnya dengan pameran yang dibuat secara digital dengan memanfaatkan teknologi digital berbasis web atau internet. Penelitian terapan ini akan menerapkan hasil-hasil karya mahasiswa program magister seni yang sedang menempuh studi magister seni jalur peminatan studi seni rupa dan desain melalui gallery virtual terkhusus untuk matakuliah studi 2. *Start of the art* dengan melihat penelitian terdahulu adalah sebagai berikut;

Nur Hasyim dan Abi Senoprabowo (2019) dalam penelitian terkait dengan pembuatan virtual reality untuk pameran karya mahasiswa DKV dengan metode MDLC (Multimedia Development Life Circle), yaitu luaranya protoype aplikasi virtual reality gallery virtual Udinus dengan obyeknya adalah ruang gallery DKV. Shafina Azzahra dan Febi Eka Febriansyah (Azzahra & Febriansyah, 2019) peneliti ini membangun aplikasi Dengan memanfaatkan teknologi mobile sehingga User akan mendapatkan informasi tentang koleksi yang ada pada museum Lampung. Selain itu user juga dapat melihat detail koleksi berupa gambar dan deskripsi dari koleksi yang ada. Aplikasi yang dibangun dilengkapi fasilitas scan Barcode, setiap koleksi di Museum Lampung akan dilengkapi Barcode, Barcode tersebut dapat di-scan dan aplikasi akan memberikan informasi lengkap terkait koleksi museum tersebut. Tahap pengembangan aplikasi ini dengan metode Waterfall. Dari pengujian user interface yang dilakukan, berdasarkan test case yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa tampilan yang disediakan untuk pengguna (user) dapat berjalan dengan baik dan sesuai yang diharapkan. Berdasarkan hasil kuisisioner yang telah dibagikan kepada 50 mahasiswa, dari hasil perhitungan kuisisioner tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini mendapatkan rata-rata persentase penilaian sebesar 88.2% untuk variabel user friendly dan rata-rata persentase sebesar 85.06% untuk variabel interaktif. Berdasarkan persentase tersebut, aplikasi ini termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan review artikel di atas, maka penerapan teknologi virtual reality untuk pameran prototype dari karya seni rupa dan desain program magister berharap seperti karya-karya yang dilakukan untuk pameran mahasiswa Udinus dan karya pameran virtual museum Lampung tidak lebih harapannya sama, namun dari sisi metode dan aplikasi yang digunakan sangat berbeda.

Karya virtual reality untuk pameran karya fotografi oleh Muhammad Hilmy Ashshiddiq dan Kiki Zakiah (2022) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui peran dan pengelolaan daya tarik konten pameran foto secara virtual melalui Artsteps.com oleh Keluarga Mahasiswa Jurnalistik Universitas Islam Bandung. Focus penelitian ini adalah sebagai “Bagaimana Artsteps.com Sebagai Media Apresiasi Karya Foto Virtual.” Melalui metode penelitian kualitatif dan menggunakan teori konstruksi sosial yang diungkapkan oleh L. Berger dan Thomas Luckman. Hasil dalam penelitian ini adalah dalam Fitur ArtSteps.com sebagai media virtual reality yang digunakan untuk pameran foto oleh KMJ UNISBA terdapat 3 proses simultan Teori Konstruksi Sosial. Kelebihan dari Artsteps.com adalah sebagai berikut; (1) ArtSteps.com mudah digunakan untuk melaksanakan pameran foto virtual, (2) Penggunaan ArtSteps.com tidak dipungut biaya, (3) Menjadi media khusus untuk menyelenggarakan pameran virtual, (4) Bisa diakses oleh siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Adapun dalam penerapan *gallery virtual* pada matakuliah studi program magister seni adalah berbeda yaitu menggunakan <https://akvirtual.id/>, ini tentu saja berbeda dari sisi platform dan menu atau fasilitas didalamnya. Dengan demikian kegiatan pameran virtual ini sebagai bentuk dari membongkar praktik seni lukis dan patung dalam bingkai seni tinggi atau fine art maupun pemusatan seni. Sehingga terbuka ruang untuk medium marjinal, pemikiran lokal, tradisi bahkan paradigma yang berbeda dalam apresiasi di dunia maya. (Effendy, 2007)

Penelitian yang dilakukan oleh Griko Stefan Tambahani, Michael Bezaleel Wenas, dan Ramos Somya (2016) yaitu menghasilkan satu aplikasi dalam bentuk website dengan diimplementasikan menggunakan browser. Semua aktor akan mengakses aplikasi melalui website. Pemanfaatan teknologi HTML5 ini untuk menjadi media promosi teknologi informasi telah banyak membantu dan memudahkan berbagai proses pameran serta promosi yang lebih luas dibanding pameran yang sifatnya temporer (Temporary

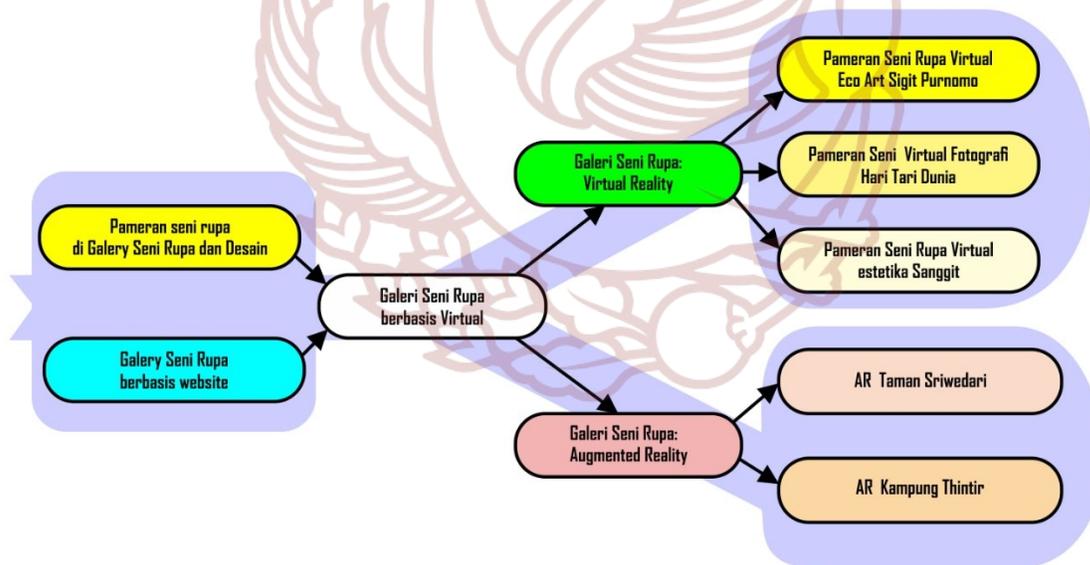
Exhibition). HTML5 adalah sebuah bahasa markah untuk menstrukturkan dan menampilkan isi dari Waring Wera Wanua, sebuah teknologi inti dari Internet. Sebagai sebuah organisasi pendidikan yang bergerak dalam bidang seni, DKV membutuhkan suatu sistem yang dapat menyimpan karya serta sekaligus sebagai ajang promosi. Apa yang dilakukan oleh Griko dkk. menarik sekali dari segi pemanfaatan HTML5 untuk membuat gallery virtual berbasis website, namun dari rencana kegiatan penelitian ini menggunakan aplikasi yang sudah ada yaitu <https://akvirtual.id/>, dengan menerapkan karya seni rupa dan desan yang berbentuk 2d dan 3d untuk menemukan bagaimana nanti dapat diapresiasi oleh khalayak luas dan mendapatkan tanggapan seperti apa.

Virtual Reality dan museum oleh N. Zouboula, E. Fokides, C. Tsolakidis and C. Vratsalis (2008) bahwa Pendidikan Museum mempelajari pedagogik dan prinsip-prinsip museologi yang mengkondisikan kebijakan budaya dan pendidikan museum dan umumnya menentukan kerangka perencanaan, implementasi, dan evaluasi program pendidikan. Dengan pijakan ini kemudian dibuatkan museum virtual untuk mendapatkan apresiasi secara luas atau global. Dalam hal ini penelitian ini mempertimbangkan nilai pendidikan VR yang terdokumentasi dengan baik, akan mungkin untuk menegaskan bahwa guru dapat membangun dan menggunakan aplikasi VR dalam pengajaran sehari-hari mereka. Jadi sangat jelas fungsi VR yang dilakukan oleh N. Zoubpula adalah untuk edukasi dalam hal ini guru dalam pembelajaran di sekolah. Penelitian dalam penciptaan terapan VR ini berbeda dari maksud dan tujuan yaitu sebagai apresiasi seni akhir studi mahasiswa magister minat penciptaan seni untuk mendapatkan apresiasi masyarakat dunia maya secara luas dan juga ajang promosi karya seni program studi magister seni minat penciptaan pascasarjana ISI Surakarta. Tentu saja pameran virtual ini sebagai sarana edukasi dan wisata seni rupa yang mampu menarik perhatian public yang cukup luas sampai dengan mancanegara. (Pustanto, Asikin Hasan, Sudjud Dartanto, 2019)

Institut Seni Indonesia Surakarta juga pernah melakukan pameran virtual yaitu pada saat Pandemi Covid-19. Galeri virtual yang diciptakan adalah Pameran Estetika Sanggit yang merupakan model pameran virtual yang memamerkan seni rupa secara interaktif, audio visual, pandangan 360 derajat, dan virtual reality sehingga pengunjung dapat merasakan berada di tengah galeri sesungguhnya. Realitas visual ini semakin indah jika

dinikmati menggunakan kacamata VR atau VR Goggles. Demikian pula dalam perayaan Hari Tari Dunia (HTD) ke-16 yang diselenggarakan pada hari Jumat tanggal 29 April 2022 dihadirkan pula pameran virtual reality foto pertunjukan, untuk merespon pandemi Covid-19 yang belum usai. Jumlah foto yang dipamerkan sejumlah 82 foto terpilih dari para peserta pameran. Pameran ini juga dapat jika dinikmati dengan menggunakan kacamata VR atau VR Goggles, sehingga penikmat serasa berada di tengah-tengah galeri. seperti pada pameran virtual estetika sanggit. Karya Sigit Purnomo Aji juga menjadi acuan dalam penciptaan gallery virtual ini yang telah menempuh ujian disertasi doktornya pada akhir tahun 2022 kemarin. Tentu saja penciptaan terapan gallery virtual ini berbeda dengan apa dalam kegiatan pameran Estetika Sanggit, yang memanfaatkan aplikasi <https://akvirtual.id/>, dalam merancang gallery virtual.

B. Roadmap Penelitian Terapan



Gambar 1. Roadmap Penelitian Terapan
(Sumber: Handriyotopo, 2023)

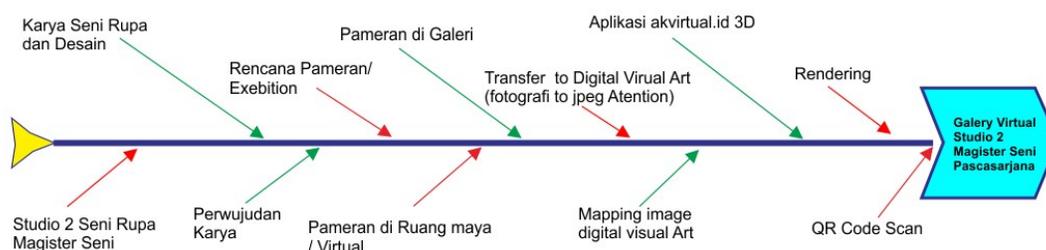
BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Riset Terapan

Pendekatan penciptaan seni dari karya-karya seni rupa dan desain mahasiswa program magister seni adalah dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di <https://akvirtual.id/>, . Langkah-langkah metodologi penciptaannya sebagai berikut;

1. Menemukenali aplikasi virtual di <https://akvirtual.id/>, untuk mengetahui fitur dan langkah-langkah sederhana dalam menggunakan dan merancang gallery virtual seperti yang diharapkan.
2. Menerapkan aplikasi ini dengan mengunggah karya seni rupa mahasiswa magister minat penciptaan seni dengan menempatkannya sesuai dengan layout yang dipilih sesuai karakter karya seni yang sudah ditransfer secara digital.
3. Menyiapkan scan QR code, agar pengunjung dapat menscanner untuk menuju gallery virtual yang sudah disediakan, pada saat mengunjungi laman pameran virtual ini.
4. Menyiapkan promosi melalui Instagram sebagai strategi branding pameran virtual untuk mendapatkan apresiasi *feedback* yang diinginkan.
5. Menyusun artikel untuk publikasi ilmiah
6. Menyusun draft KI dan didaftarkan ke sentral KI
7. Menyusun laporan ilmiah sebagai pertanggungjawaban kekaryaannya seni rupa dan desain penelitian terapan gallery virtual.

B. Diagram Fishbond Penelitian Terapan



Gambar 2. Diagram Fishbond Penelitian Terapan Galery Virtual Studio 2
(Sumber: Handriyotopo, 2023)

C. Luaran Penelitian

- a. Virtual Galery Studio 2
- b. Artikel publikasi ilmiah
- c. KI (kekayaan Intelektual) yang didaftarkan
- d. Laporan akhir penelitian terapan



BAB IV

IDENTIFIKASI GALERY VIRTUAL DAN KURASI KARYA SENI RUPA DAN DESAIN STUDIO 3 MAGISTER

A. Galery Virtual di Dunia Maya

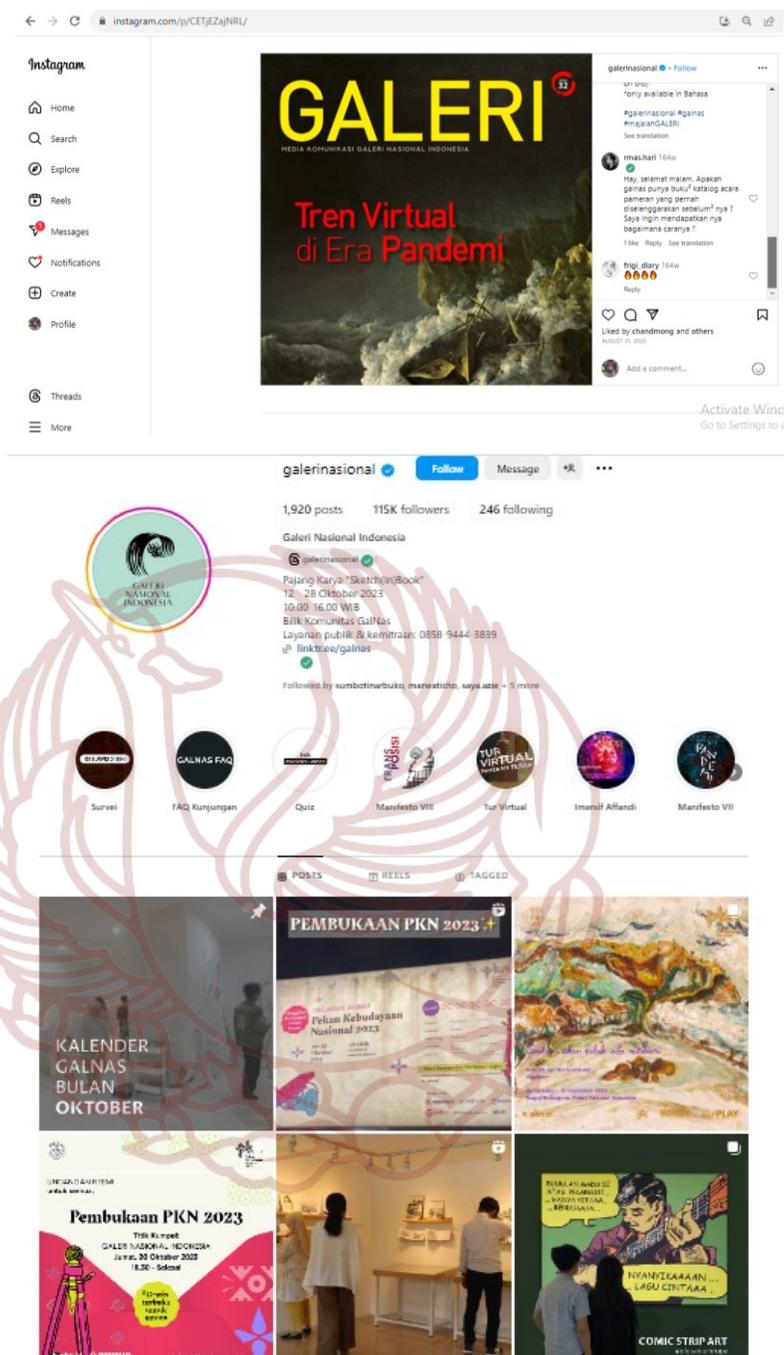
Perkembangan teknologi dan pemanfaat teknologi yang berjejaring semakin memudahkan orang berkomunikasi dan berinteraksi. Sebagaimana platform media sosial yang berkembang saat ini dan menjadikan media yang digemari bagi generasi Y dan Z ataupun milenial seperti Instagram, Tiktok, YouTube dan sejenisnya. Dengan demikian, maka ruang publik untuk pameran seni rupa juga mengalami pergeseran, dari yang bersifat konvensional ataupun luring dalam istilahnya pasca covid 19 menjadi secara daring.

Adapun macam-macam *platform* yang mudah digunakan dalam pameran seni rupa dan seni media secara virtual sebagai berikut;

a. Instagram

Instagram merupakan platform media sosial yang dapat digunakan untuk melakukan pameran secara virtual. Pengguna media sosial Instagram banyak ragam usianya. Instagram memiliki dukungan dengan melakukan hal-hal seperti like, komen, atau berbagi dengan pengguna Instagram lainnya. Selain itu mampu untuk menghubungi orang-orang yang terkait dengan inisiatif tersebut untuk meningkatkan hubungan dan pengetahuan. Saat ini pengguna sosial media yang luar biasa meningkat dapat menghasilkan peningkatan jumlah pengunjung ke akun yang mengadakan program pameran karya seni rupa.

Sebagai contoh pada Galnas. Majalah GALERI edisi ke-32 memiliki versi online untuk pertama kalinya. Bahasan utama edisi ini adalah tren seni rupa virtual selama pandemi. Pandemi COVID-19 menghentikan berbagai acara seni rupa di seluruh dunia, termasuk di Galeri Nasional Indonesia. Percobaan baru yang inspiratif dari para perupa dunia dalam mengemas seni rupa untuk disajikan kepada publik dipicu oleh keadaan ini. Hal ini adalah jurus Galeri Nasional Indonesia untuk tetap eksis dalam menyediakan berbagai program dan informasi seni rupa sekaligus mendorong keterlibatan publik selama pandemi.

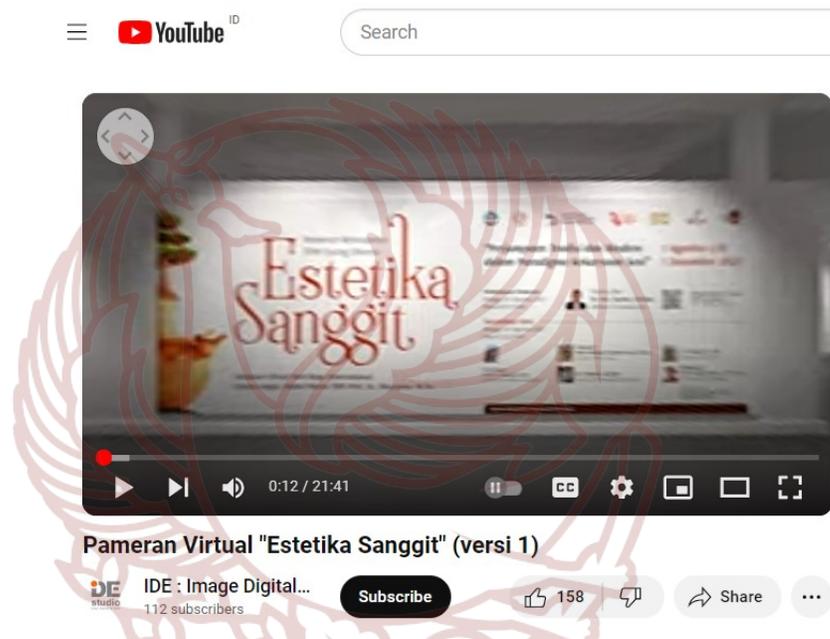


Gambar 3. Galeri Nasional di Jakarta secara virtual dapat diakses melalui Instagram di <https://www.instagram.com/galerinasional/?hl=en>

b. YouTube

Kehadiran YouTube bagi pengguna media sosial, memiliki dampak yang signifikan terhadap lingkungan seperti halnya pada seni rupa. Banyak seni media baru, khususnya seni video di YouTube, sangatlah banyak ditemukan

baik sekala nasional dan internasional. Banyak institusi seni pengunggah, juga dikenal sebagai "Channel" di YouTube, telah mengupload berbagai jenis konten atau video yang berkaitan dengan video seni. Ini menunjukkan bahwa YouTube cocok untuk akun pengunggah dari berbagai latar belakang yang mendukung perkembangan video seni, mulai dari seniman profesional atau amatir, institusi, organisasi, atau kelompok independen dengan variasi unggahan karya mereka yang beragam.



Gambar 4. Galery Virtual pada Pameran Estetika Sanggit dalam Rangka Ambar Warso 70 Tahun Eyang Dharso (Prof. Dr. Dharsono, M.Sn) oleh IDE Studio ISI Surakarta dapat dinikmati via VR Googles

c. Virtual Artstep.com

Artstep.com sebuah Galeri virtual web yang menyajikan karya seni secara virtual dengan resolusi tinggi, dapat membantu para kreator membuat pameran, acara, dan promosi dengan konsep ruang realistis 3 dimensi. Ia juga menyediakan fitur ruang seni bagi seniman, dan dapat membantu dalam membangun situs web yang berfokus pada karya seni. Selama proses objektivasi, beberapa fungsi ArtSteps.com digunakan untuk mendukung kegiatan pameran virtual, yaitu sebagai media apresiasi yang digunakan dalam

pameran virtual. ArtSteps.com termasuk dalam kategori media audio visual yang mampu sebagai apresiasi penonton dengan menghubungkan link ke kuisioner, dan terdapat fitur like dan komentar dari audiens (netizen).



Gambar 5. Galeri Seni Rupa via Artstep.com dengan tema Pameran Literacy Across Culture oleh Universitas Pendidikan Ganesha

Pameran tersebut diselenggarakan di www.artsteps.com, dan pembukaan pameran akan disiarkan secara langsung melalui akun Instagram @vincentchandras (Kurator Pameran) dan @karina_wedhanti (Ketua Kongres ICLAAC). Vincent Chandra, kurator Pameran Virtual Seni Rupa "Literacy Across Cultures", menyatakan bahwa pameran tersebut tidak hanya bertujuan untuk merekam proses literasi visual, tetapi juga untuk menanggapi peristiwa seperti dialog antar budaya yang dilakukan oleh Universitas Pendidikan Ganesha selama acara ICLAAC.

Sebagaimana yang dilakukan pada pameran tersebut di atas, maka pada pameran studio 3 dengan Gres, akan melakukan pameran secara virtual sebagaimana menggunakan fasilitas virtual namun di akvirtual.id.

B. Identikasi Karya Peserta dan Peminatan Karya Studi

Karya studio 2 (dua) Magister Seni pascasarjana dimulai dengan identifikasi karya yang mengikuti pameran. Hal ini menjadi penting untuk melihat dari nilai karya seni yang

memenuhi standar karya yang menjadi capaian pembelajaran mahasiswa berdasarkan proses penciptaan seni. Kriteria karya seni magister penciptaan adalah melalui tahapan ide atau gagasan penciptaan, konsep dan kreatifitas seni, eksekusi karya seni dan exebisi sebelum dilakukan kurasi.

Konsultasi dan pembimbingan dilakukan secara insentif selama 16 kali tatap muka. Hal ini untuk memastikan mahasiswa memenuhi studi 2 dengan baik bersama dosen. Proses pembimbingan dilakukan oleh dosen dengan melihat konsep atau gagasan yang ditawarkan dan didiskusikan bersama. Input mahasiswa yang menempuh studio 2 ini bermacam-macam minat dari rumpun seni rupa dan desain.

Adapun latar belakang Mahasiswa adalah sebagai berikut;

1. Nama Mahasiswa : Bambang Nugroho
 NIM : 222111026
 Minat Karya Seni : Kriya Seni (logam)
 Judul Karya Seni : Konsep Alih Wahana Motif Semen Rama Dengan Media Tembaga
2. Nama Mahasiswa : Sayekti Padmi
 NIM : 22111015
 Minat Karya Seni : Kriya Tekstil (busana)
 Judul Karya Seni : Karya Busana dengan judul “Yuwana Asa”
3. Nama Mahasiswa : Nabyla Fyrda Affawwa
 NIM : 222111027
 Minat Karya Seni : Kriya Seni (Kaca)
 Judul Karya Seni : Asmaul Husna Dan Lampion Menjadi Sumber Ide Penciptaan Karya Kriya Kaca
4. Nama Mahasiswa : Reno Abdurrahman
 NIM : 222111034

Minat Karya Seni : Desain Grafis

Judul Karya Seni : Perancangan Supergraphic dalam Brand Identity Pameran ‘Grès: Suka Cita Kebaruan’

5. Nama Mahasiswa : Ari Harmawan

NIM : 222111019

Minat Karya Seni : Kriya Logam (Pamor Logam)

Judul Karya Seni : Konsep Sanggit Topowali Topeng Pamor Pandawa Lima

C. Hasil Kurasi Karya Seni Rupa dan Desain

1. Konsep Alih Wahana Motif Semen Rama Dengan Media Tembaga

Bambang Nugroho

NIM. 222111026

Karya tiga dimensi dalam penciptaan seni alih wahana yang dilakukan oleh saudara Bambang mencoba melakukan kreasi artistik sanggit dalam bentuk baru dari motif semen rama. Perwujudan karya yang semula motif pada kain batik dialihwahanakan menjadi karya tiga dimensi dengan material tembaga. Motif Semen Rama kedalam wujud karya tiga dimensi dari material tembaga ini disanggit memiliki bentuk Monumental Garuda dan Bumi dengan dimensi tinggi 2011 cm dan lebar 250 cm.

Adalah suatu kebaruan yang cukup berani yang dilakukan oleh pengkarya ini sehingga sanggit yang dilakukan melalui proses artistik dari eksperimen, perenungan dan ide penciptaan memiliki kebaruan yang kreatif. Semen Rama, yang merupakan semen batik memiliki makna filosofi yang tinggi pada masa pemerintahan Paku Buwono ke IV yang memiliki makna filosofi esensi yaitu tentang ajaran yang diisyaratkan untuk pemimpin rakyat atau Raja, serta memiliki simbol dalam bentuk ornamen dampar sebagai lambang kekuasaan. Seniman atau pengkarya sudah mencoba mengaplikasikan motif semen tidak saja untuk kain batik namun sudah melakukan sebuah novelty kekaryaannya monumental dari proses kreasi artistik lokal nusantara menjadi kreasi sanggit yang baru.

Karya kriya kreatif ini sepertinya sebagai produk kriya sepertinya kurang menarik jika penempatannya dengan cara didudukkan pada meja atau pustek. Akan tetapi sebagai karya seni kriya yang diwujudkan dalam bentuk 3 dimensi dengan material tembaga, semestinya karya ini haruslah menyesuaikan ruang sebagai tempat untuk nilai estetik. Apakah akan dipasang dengan cara digantung di sebuah ruang pendopo bergaya joglo ataukah memang akan di tempatkan pada suatu ruang pemerintahan kota Surakarta sebagai objek eksperimentasi, karena makna dari semen rama memiliki arti simbol kekuasaan dan kepemimpinan raja kepada rakyatnya. Inilah yang perlu diperhitungkan oleh seniman kriya seni dalam menjajakan hasil karya seni alih wahananya tersebut agar laku sebagai elemen estetis sebuah ruang interior atau eksterior pada sebuah taman.

Terlepas dari proses desain barangkali memerlukan presisi yang tinggi diperlukan alat atau mesin produksinya seperti mesin plotter digital printing. Sehingga jika menggunakan teknologi tinggi, memungkinkan untuk diproduksi secara masal dengan cepat. Dengan demikian dapat dikreasikan sedemikian rupa sudah mampu menjawab tantangan jaman. Mengapa? Ya karena tidak lagi dilakukan oleh pengkriya secara manual dalam proses produksinya dan mampu menjawab pasar secara global. Perlu dilakukan eksperimen dan evaluasi lebih lanjut dari hasil penciptaan ini agar mampu menjawab kebutuhan pasar industri.

2. Karya Busana dengan judul “Yuwana Asa”

Sayekti Padmi

NIM. 222111015

Mengangkat konsep dari tradisi Mitoni, dengan judul “Yuwana Asa”, sebuah koleksi busana dengan media serabut kelapa, kembali mengingatkan pada sambutan mitoni yang sudah jarang dijumpai, dan mengkilas balik masa lalu untuk masa depan. Dengan teknik sulam selayaknya menjahit urat demi urat calon bayi demikian kata Papid, motif-motif Upacara Mitoni dihadirkan dengan berbagai visual sesajen dan nilai syukur. Tujuh busana yang melambangkan usia kandungan yang mencapai bulan ke tujuh, dihadirkan dengan bentuk kemben untuk menghadirkan kembali bagaimana upacara Mitoni dapat kembali dikenal oleh generasi.

Mengangkat konsep dari tradisi Mitoni, dengan judul “Yuwana Asa”, sebuah koleksi busana dengan media serabut kelapa, kembali mengingatkan pada sambutan mitoni yang sudah jarang dijumpai, dan mengkilas balik masa lalu untuk masa depan. Dengan teknik sulam selayaknya menjahit urat demi urat calon bayi demikian kata Papid, motif-motif Upacara Mitoni dihadirkan dengan berbagai visual sesajen dan nilai syukur. Tujuh busana yang melambangkan usia kandungan yang mencapai bulan ke tujuh, dihadirkan dengan bentuk kemben untuk menghadirkan kembali bagaimana upacara Mitoni dapat kembali dikenal oleh generasi.

Berbicara teknik benang sulam juga bagian penting dari artefak seni budaya yang berkembang di nusantara. Kalau di Jawa mungkin dikenal dengan sulam gim dalam proses pembuatan busana pengantin adat Jawa dengan bahan kain beludru dengan benang emas. Akan tetapi seniman atau desainer Papid ini menggunakan bahan dari serabut kelapa untuk Busana (Artwear) adalah eksperimentasi untuk menumbuhkan seni kreatifitas cara sanggit yang baru berkaitan dengan teknik sulam. Yang biasanya teknik sulam pada kain untuk busana itu terbagi menjadi beberapa jenis seperti sulam datar, sulam terawang, sulam timbul, sulam benang, dan sulam kiraan jahitan dengan bahan wol, linen dan sutra. Dengan demikian untuk mengekspresikan teknik sulam dengan material bahan dari serabut kelapa ini perlu juga dilakukan kaji evaluasi terkait teknik sulam yang tepat seperti apa jika menggunakan bahan serabut kelapa, terlepas bagaimana caranya agar mendapatkan kualitas serabut kelapa yang baik untuk busana tersebut. Busana ini tentu saja memiliki cara khusus untuk merawatnya seperti kain batik dan kain tenun yang memiliki kekhasan tersendiri.

Selain dari sisi material yang kemudian pengkarya dalam hal ini Papid mengambil makna filosofi dari tradisi Upacara Mitoni. Dengan berpijak pada konsep ini ia memiliki harapan baru dengan eksplorasi beberapa motif ini menjadi ornamen yang menarik pada sebuah kain menjadi 7 karya busana. Mengapa yang memeragakan dengan model wanita semua dengan bergam motif yang dihiaskan pada kain? Barangkali dengan makna 7 (pitu/tujuh) tadi secara simbolik mencoba untuk melakukan reinterpretasi visual yang baru dalam memaknai Mitoni dalam konsep pemikiran dari sang desainer “Papid”.

3. Asmaul Husna Dan Lampion Menjadi Sumber Ide Penciptaan Karya Kriya Kaca

Nabyla Fyrda Affawwa

NIM. 222111027

Lampion sebagai media pembentukan karya dapat digunakan sebagai wadah untuk menyampaikan pesan dakwah melalui keindahan visual. Ide dalam penciptaan ini adalah asmaul husna dan lampion yang mungkin tidak memiliki hubungan secara langsung. Asmaul husna adalah nama- nama baik Allah yang memiliki sifat sifat yang sempurna, sementara lampion merupakan objek yang digunakan untuk penerangan atau sebagai dekorasi.

Sangat menarik jika ini dianggap sebagai terobosan dalam memaksimalkan nilai-nilai dakwah itupun dapat melalui sebuah lampion. Yang mana lampion sebagai dekorasi memiliki fungsi dari nilai sejarah kemunculan lampion yang tidak sekedar sebagai alat penerangan jalan pada masa itu, dengan sumber penerangan api. Banyak acara-acara dari tingkat upacara tradisi dan kesenian hingga ritual menggunakan lampion sebagai penerangan dan elemen dekorasi yang menarik.

Asmaul Husna adalah istilah dalam bahasa Arab yang berarti "nama- nama indah" atau "sifat-sifat mulia" Allah SWT yang tercantum dalam Al- Quran dan As-Sunnah. Asmaul Husna mencakup 99 nama dan sifat Allah yang paling mulia dan agung, yang mencerminkan kebesaran, kekuasaan, kebijaksanaan, dan kasih sayang-Nya. Peminjaman simbol-simbol 99 nama sifat Allah SWT itu juga mengambil identitas simbolik dalam dunia islam seperti simbol bulan sabit. Dengan demikian karya ini dipadukan sedemikian rupa menjadi karya lampion yang memuat nilai-nilai dakwah filosofis atas nama-nama keagungan Allah juga nilai simbolisme dalam dunia islam ditunjukkan dengan ikon bulan sabit dalam perwujudan kreatif karya seni kriya berupa lampion.

Eksperimentasi kreatif oleh Nabyla dalam proses sanggit dalam karya seni artistik ini melalui tahapan penting dalam pemvisualisasian karya kriya ini menempuh beberapa proses dari ide gagasan, sampai pembuatan karya yang mamakai beberapa teknik seperti patri, grafir, bevel, lem, pembakaran. Penggunaan kaca pada karya ini menggunakan kaca bening dengan ketebalan 4 mm, kaca warna dan bahan lainnya sepeti kuningan. Proses kreatif yang dilakukan oleh Nabyla yang berlatar belakang juga banyak melihat dunia kriya

kaca mencoba melakukan beberapa eksplorasi kreatif dengan material kaca dalam wujud lampion berbentuk bulat dan lonjong.

Berfungsi sebagai sarana dakwah, maka masjid sebagai tempat untuk memajang lampion ini adalah sarana yang tepat dalam memperkenalkan nama-nama sifat Allah SWT untuk menjadi keimanan bagi umat muslim. Dalam estimasi perwujudan karya adalah dimensi lebar dari lampion 99 cm dan tinggi keseluruhan 2 meter, yang rencananya akan diletakkan pada bagian atas dan tengah serambi masjid Jami PPMI Assalaam Surakarta.

Melihat dari karya pertama yang dibuat secara bulat lampion ini, jika digantung di atas kepala manusia pada serambi masjid, maka lampion dengan nama-nama asmaul husna yang paling atas tidak akan nampak dilihat oleh pengunjung masjid, apalagi di ketinggian 2 meter di serambi dan tengah masjid. Dengan demikian perlu dikaji ulang terkait visual nama-nama tersebut agar dilihat keseluruhannya. Misalkan dibuat dengan setengah lingkaran menghadap ke bawah semua ukiran grafis asmaul husna tersebut. Secara keseluruhan karya dari Nabyla ini menarik dan kreatif untuk membuat karya lampion sebagai sarana dakwah dan elemen estetis interior masjid dan sekaligus menjadi lampu hias dengan digantung tidak semata dekorasi.

4. Perancangan Supergraphic dalam Brand Identity Pameran ‘Grès: Suka Cita Kebaruan’

Reno Abdurrahman

NIM. 222111034

Kekarya Reno dalam perancangan supergraphic adalah menjadi bagian dari brand identity Pameran Grès pada Studio 2 ini, elemen visual pamor pada keris Jawa dihadirkan untuk mewakili ekspresi tema pameran. Dari gagasan tersebut, karya perancangan ini secara sanggit dapat dikategorikan sebagai abstraksi simbolik. Karya sanggit yang berbentuk abstraksi simbolik, secara konsepsi merupakan bentuk seni modern dengan memanfaatkan idiom tradisi sebagai elemen dasar penyusunan dalam esetika yang dirancang oleh Reno dalam konsepsi esetika sanggit pada perancangan supergrafis dan brand identity dalam pameran Grès yang akan diaplikasikan dalam berbagai media. Dalam

karya ini kebetulan media yang dirancang adalah umbul-umbul dan desain katalog pameran.

Elemen estetis sebagai supergrafis secara sanggit mengambil idiom estetis pamor keris dengan perpaduan warna hitam putih dan warna kuning dengan tahapan perancangan menggunakan metode design thinking yaitu; *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Penggunaan typografi juga bagian penting selain warna untuk memunculkan estetika seni sanggit kreatifitas branding pada tema Grès ini. Yang kebetulan menggunakan jenis typografi tanpa kait, berkesan modern. Selain elemen visual supergraphic, layout juga penting untuk dari sebuah nilai katalog yang komunikatif dan estetis secara visual tidak semata dari sisi metode.

Desainer perlu mempertimbangkan pilihan harmonisasi visual dalam layout. Mempertimbangkan paduan warna hitam putih dan kuning sebagai identitas branding. Hal ini juga memiliki estetika persuasi yang menarik bagi pembaca, yang mana ini hasil dari keilmuan DKV (desain komunikasi visual) dari sisi strategi branding dalam memanfaatkan idiom estetis sebagai nilai simbolisme pada sebuah event pameran. Mengapa layout rata kiri, tengah, kanan adalah pertimbangan estetis dan visual dari keseluruhan elemen visual dalam layout katalog ataupun umbul-umbul yang dirancang oleh desainer Reno. Dengan demikian Supergraphic dalam Brand Identity pada Pameran ‘Grès: Suka Cita Kebaruan’ yang dirancang oleh Reno memiliki kebaharuan dari sisi identitas branding dan strategi visual sanggit yang dipinjamkan dari nilai-nilai visual tradisi sebagai bentuk komodifikasi visual untuk memperoleh added value dari aktifitas branding.

5. Konsep Sanggit Topowali Topeng Pamor Pandawa Lima

Ari Harmawan

NIM. 222111019

Penciptaan karya Seni Rupa Kriya dari Ari berjudul Topowali, bersumber dari kalimat “Topeng Pamor Pandawa Lima”, merupakan transformasi tokoh wayang kulit jawa gaya Surakarta yang di hadirkan dengan kreativitas ke dalam bentuk baru berupa topeng dari material Besi, dan nikel. Karya topeng biasanya terbuat dari bahan-bahan kayu.

Namun Ari selaku pengkarya mencoba membuat sesuatu yang baru dari bahan logam yang akan memunculkan motif pamor dengan teknik tempa dan teknik tinatah dalam proses perwujudannya untuk membuat topeng berkarakter pamor.

Penciptaan karya topeng yang dilakukan Ari berfokus pada karakter wajah pandawa lima menggunakan konsep sanggit reinterpretasi. Ia berpandangan bahwa Pandawa lima menginspirasi dalam penciptaan karya karena merupakan tokoh yang sangat dikagumi dan terkenal di dalam pagelaran wayang kulit jawa. Dimana penggunaan pamor, merupakan ragam hias yang terdapat pada sebilah keris dan memiliki kekayaan nonbenda oleh Ari ditransformasikan dalam karya topeng.

Desain konsep topeng pamor dengan ide penciptaan karakter Topowali merupakan hasil dari perenungan yang memunculkan peluang kreativitas dalam pembaruan yang terbentuk dari topeng Pandawa Lima, menurut Ari menggunakan landasan estetika reinterpretasi sanggit. Simbol dan religi yang terdapat pada pamor berkesinambungan dengan tokoh pandawa di dalam cerita pewayangan jawa. Menurutnya, simbol dari wayang Jawa berupa visual, komposisi, karakter dan bentuk wayang merupakan interpretasi simbolik dari rukun islam dalam perjalanan Wali-songo, yaitu pondasi Islam berwujud lima hal dalam diri para pandawa lima. Pengalaman religi dirasakan juga oleh Sunan Kalijaga sama halnya wali-songo dalam usaha dakwah membuat boneka wayang dari kulit binatang yaitu wayang dalam pementasan pertunjukkan yang diiringi musik gamelan atau karawitan.

Karya seni topeng pamor oleh Ari merupakan karya seni dari kebaruan konsep yang diusung dari sisi material dan karakter wimba didalamnya. Wimba merupakan cara baca bahasa rupa tradisional berkaitan dengan karakter. Dengan demikian ketika si seniman yaitu Ari mewujudkan dalam bentuk topeng pamor dengan konsep Topowali, berkaitan dengan karakter wimba bilah keris yang ada pamornya tersebut apakah juga mampu menunjukkan karakter tokoh berkaitan dengan pembacaan pada wayang purwo gaya Surakarta? Oleh sebab itu perlu melakukan kaji ulang terhadap karakter wimba yang berhubungan dengan visualisasi karakter pamor pada topeng apakah sama dengan bilah keris. Misal apakah pembuatan tokoh topeng wayang Arjuna memiliki sifat-sifat pada pamor bilah keris? Dengan demikian perlu referensi pamor berdasarkan tempa dan lipatan

material nikel ini untuk diidentifikasi dan diterapkan pada karakter tokoh pandawa pada karya topeng pamor tersebut.

Pamor keris seringkali dibersihkan agar awet dengan istilah warangan. Jika membersihkannya barangkali memakai zat tertentu yang mengandung racun seperti arsenik, yaitu warangan yang berfungsi untuk mengawetkan pamor keris dari karatan. Ada cara lain untuk mengawetkan pamor keris selain dengan cara warangan sehingga lebih aman, yang biasanya juga dilakukan oleh para leluhur yaitu bahan dari jeruk nipis.

D. Hasil Presentasi Karya Terpilih



Gambar 3. Konsep Alih Wahana Motif Semen Rama Dengan Media Tembaga

Karya dari Bambang Nugroho



Gambar 4. Salah Satu Karya Busana dengan judul “Yuwana Asa” oleh Sayekti Padmi



Gambar 3. Karya dengan judul: "Asmaul husna" Desain lampion kaca pertama oleh Nabyla Fyrda Affawwa



Gambar 5. Karya Desain Umbul-umbul dan Katalog untuk Pameran Karya studio 2 dengan Tema Gres oleh Reno Abdurrahman



Gambar 6. Konsep Sanggit Topowali Topeng Pamor Pandawa Lima oleh Ari Himawan

Presentasi Pertunjukan Karya Seni Rupa

Seniman:
Ari Harmawan
Bambang Nugroho
Nabyla Fyrda Affawwa
Sayekti Padmi

Kurator:
Dr. Handriyotopo, M.Sn.

Kamis, **20 Juli 2023**
 Pukul 16.00 - 20.00 WIB

Berlokasi di → Ndalem Kopi
 Ndoro Njero
 Baki, Sukoharjo

← Lokasi Google Maps

Didukung oleh:

Suka cita kebaruan seni

Gambar 6. Poster media sosial pameran Studio 2



Gambar 7. Konsep Karya dari Asmaul Husna di cobakan melalui teknologi AI (artifial Intelegen) untuk melakukan *moke up* pada aspek seni digital.

BAB V.

APLIKASI TERAPAN PAMERAN VIRTUAL DENGAN TEMA GRES'

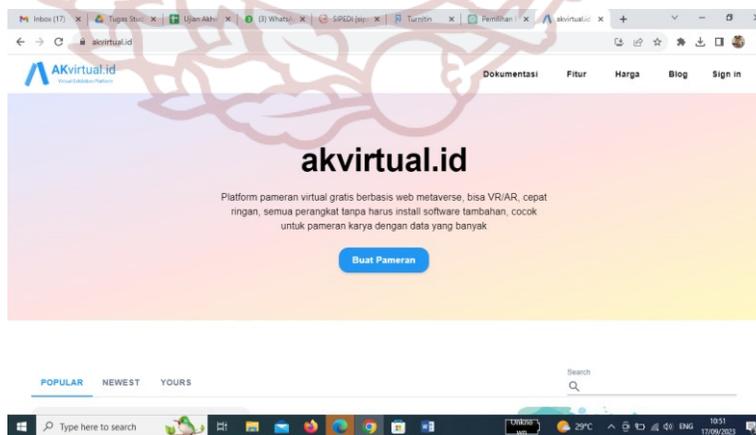
A. Langkah Pemilihan Aplikasi Virtual ID

Mengapa menggunakan AKVIRTUAL.ID atau galeri virtual tersebut dalam pameran Tugas Akhir Semester untuk matakuliah Studio 2 pada program magister seni penciptaan seni rupa dan desain? Tentu banyak pertimbangan yang dilakukan, dan bagaimana pertimbangan umum mengapa memilih *platform* atau aplikasi galeri virtual untuk pameran di dunia maya. Adapun pertimbangannya adalah karena beberapa faktor berikut;

1. Pertama kali dengan mempertimbangkan terkait dengan Fitur dan Fungsionalitas: maka perlu melihat platform yang dipilih itu memiliki fitur dan fungsionalitas yang sesuai dengan kebutuhan pameran. Ini bisa mencakup fitur seperti tampilan 3D, navigasi interaktif, kemampuan untuk memuat gambar dan deskripsi, dan lainnya.
2. Kedua adalah bagaimana pengalaman pengguna: Ini perlu memastikan bahwa *platform* tersebut memberikan pengalaman pengguna yang lancar dan intuitif. Semakin mudah pengunjung pameran dapat berinteraksi dengan karya akan semakin baik.
3. Untuk yang ketiga tentu saja faktor Keamanan dan Privasi: memperhatikan masalah keamanan dan privasi, dilakukan adalah saat bagaimana mampu untuk membagikan informasi atau karya seni yang bernilai. Kepastian bahwa platform tersebut memiliki tindakan keamanan yang memadai untuk melindungi data para peserta pameran.
4. Keempat terkait dengan biaya: Faktor biaya menjadikan pertimbangan untuk menggunakan platform tersebut. Beberapa platform mungkin menawarkan berbagai opsi berdasarkan ukuran pameran atau berdasarkan jumlah fitur yang diinginkan.
5. Kelima pada faktor dukungan teknis: Ini mempertimbangkan apakah platform tersebut menyediakan dukungan teknis yang baik, terutama jika ketika kita berkeinginan untuk memiliki pertanyaan atau masalah teknis selama pameran.
6. Keenam berkaitan dengan Reputasi dan Ulasan: melakukan riset online untuk melihat ulasan dan pengalaman pengguna lain yang telah menggunakan platform tersebut. Hal ini dapat memberikan wawasan tentang keunggulan dan kelemahan platform tersebut.

7. Ketujuh kaitanya dengan Kustomisasi: Hal ini untuk mempertimbangkan sejauh mana kita dapat menyesuaikan tampilan galeri virtual sesuai dengan preferensi dan karya yang dipamerkan.
8. Kedelapan adalah perkara statistik dan analitik: Beberapa platform galeri virtual menawarkan alat analitik yang memungkinkan kita dapat melacak seberapa banyak pengunjung yang mengunjungi pameran kita dan bagaimana mereka berinteraksi dengan karya yang dipamerkan.
9. Kesembilan adalah terkait dengan Kecepatan dan Kinerja: Untuk memastikan bahwa platform tersebut memiliki kecepatan dan kinerja yang memadai untuk mengakomodasi lalu lintas pengunjung selama pameran.
10. Kesepuluh berkaitan dengan integrasi: Jika kita memiliki kebutuhan khusus, perhatikan apakah *platform* tersebut mendukung integrasi dengan alat atau layanan lain yang akan kita butuhkan.

Dengan demikian, sebelum memilih *platform*, disarankan untuk mencoba beberapa opsi dan melakukan penelitian mendalam untuk memastikan bahwa kita memilih yang paling sesuai dengan kebutuhan kita dan karya seni yang dipamerkan. Juga, pastikan untuk memeriksa pembaruan terbaru karena platform dan aplikasi dapat mengalami perubahan dalam fungsionalitas dan fitur tersebut. Atas pertimbangan tersebut maka peneliti memilih platform Avirtual.id.

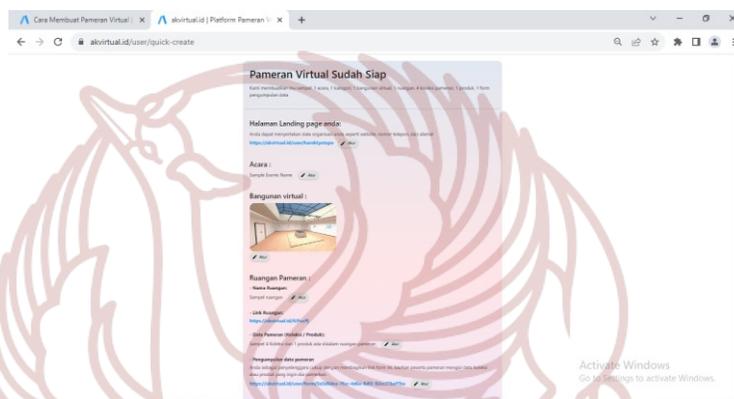


Gambar 8. Tampilan halaman muka akvirtual.id

B. Aplikasi akvirtual.id

Memasuki laman akvirtual.id untuk memulai langkah membuat pameran seni rupa dan desain dengan login terlebih dahulu. Langkah-langkah membuat pameran virtual sebagai berikut;

1. Melakukan klik pada laman buat pameran
Sebelum melakukan klik buat pameran terlebih dahulu melakukan registrasi
2. Pilihlah templat ruang galeri virtual sesuai tema yang direncanakan, karena banyak pilihan templat dalam ruang virtual di akvirtual.id tersebut.
3. Pameran virtual sudah siap sesuai dengan pilihan tempat



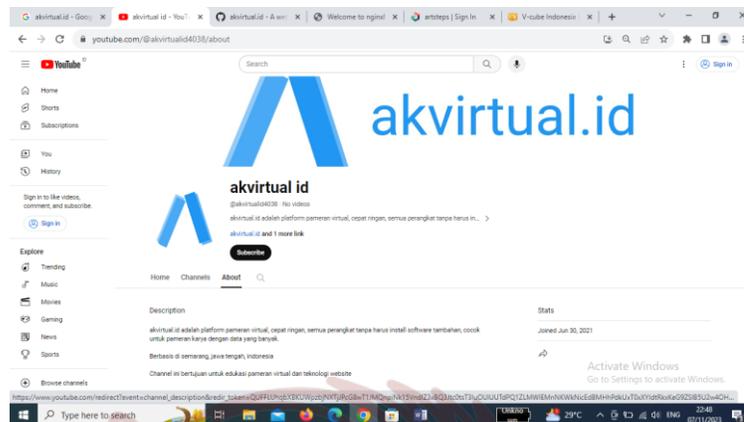
Gambar. 9. Tampilan gambar jika sudah pameran disiapkan

4. Pameran siap terdapat data yang harus diisi sesuai jumlah karya yang akan dipamerkan, kita bisa edit.

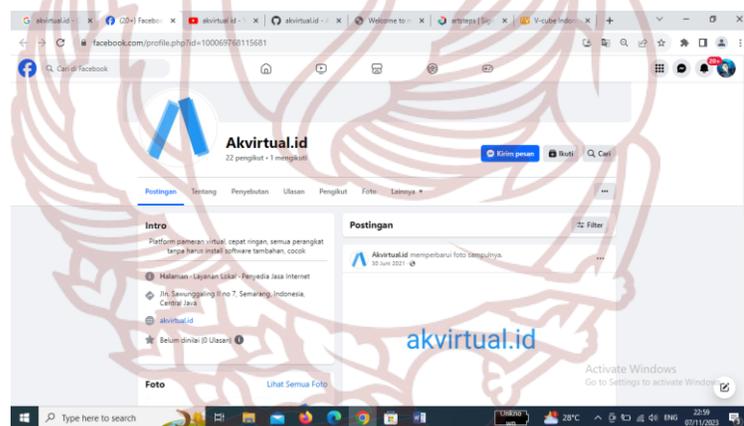
C. Problematika akvirtual.id

Pameran virtual yang direncanakan melalui platform ini yang sesungguhnya tidak dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan. Pada kenyataannya setelah melakukan aktivitas menggunakan aplikasi ini pada akhirnya laman internet penyedia jasa ini tidak dapat diakses dengan baik. Akvirtual.id berbasis di kota Semarang yang berusaha menyediakan gallery virtual sebagai edukasi. Sesuai dengan rencana misinya adalah; akvirtual.id adalah platform pameran virtual, cepat ringan, semua perangkat tanpa harus install software tambahan, cocok untuk pameran karya dengan data yang banyak. Berbasis di Semarang, Jawa Tengah, Indonesia Channel ini bertujuan untuk edukasi pameran virtual dan teknologi website.

Untuk mempromosikan kompetensi gallery virtual ini juga memiliki account di youtube, namun belum mendapatkan respon positif dari penggunanya.



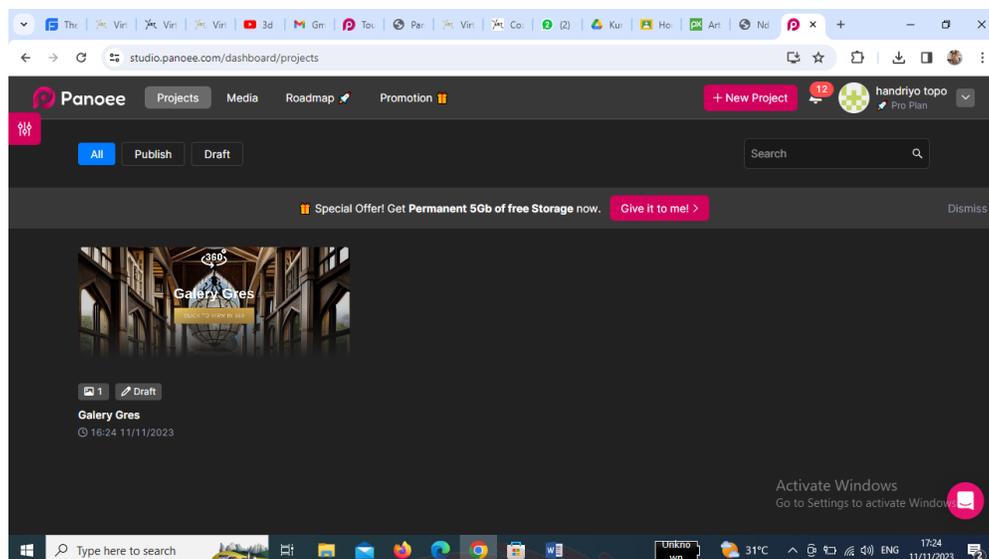
Gambar 9. Akvirtual memiliki account di youtube dengan alamat: <https://www.youtube.com/@akvirtualid4038/about>



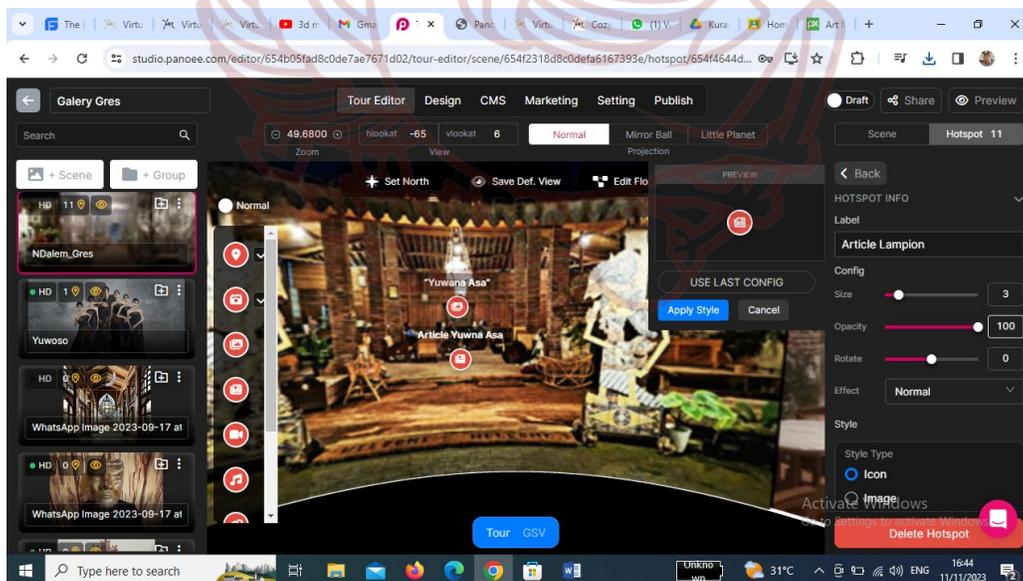
Gambar 10. Akvirtual memiliki account di facebook

D. Akhirnya dengan Aplikasi studio.panoee.com

Dikarenakan kendala yang cukup rumit berkaitan dengan akvirtual.id yang akan digunakan mengalami kendala terkait dengan server dan tidak memungkinkan untuk menggunakan aplikasi tersebut peneliti menggunakan aplikasi lain yaitu tudio.panoee.com. Aplikasi ini cukup mudah digunakan dengan fitur yang cukup baik untuk pameran virtual 360. Melalui aplikasi ini kita dapat dengan bebas membuat Tur Virtual 360° berkualitas tinggi & inovatif dalam hitungan menit dengan tema indah & penyesuaian tak terbatas.



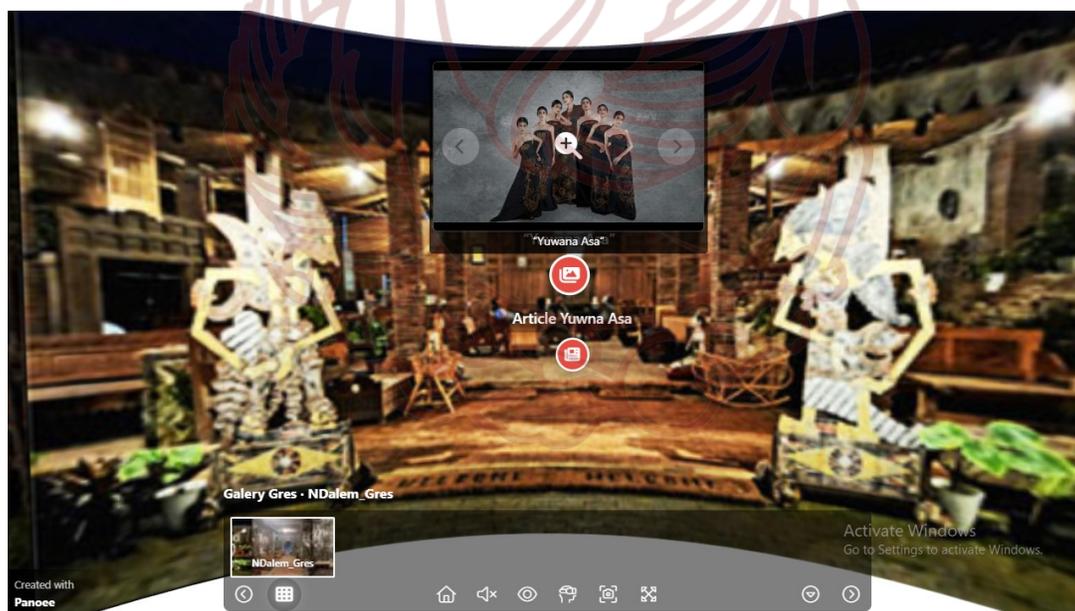
Gambar 11. Mendaftar dan mendapatkan account Panoee



Gambar 12. Memulai mengerjakan proyek gallery virtual 360 dengan nama Gres



Gambar 13. Tampilan awal masuk gallery virtual 360 Gres



Gambar 14. Tampilan layar penuh galeri virtual gres 360

BAB V

KESIMPULAN

Galery virtual sudah banyak macamnya di dunia maya. Baik untuk keperluan bisnis dan pameran seni. Pada kegiatan penelitian ini dimulai dengan keberadaan matakuliah studio 2 program magister seni pascasarjana ISI Surakarta berupaya untuk mencoba pameran virtual. Memang sebelumnya sudah dilakukan secara luring pameran di lokasi rumah makan bergaya klasik Ndalem Kopi Ngoro Jero yang berada di lokasi Baki, Sukoharjo. Pameran tersebut cukup sukses sebagai ajang apresiasi seni dan unjuk kompetensi penciptaan seni mahasiswa minat seni rupa dan desain. Pameran yang direncanakan akan menggunakan aplikasi virtual akvirtual.id mendapatkan kendala karena situs tersebut tidak dapat diakses kembali, dan tidak tahu apa yang menjadi penyebabnya. Kemudian peneliti mencoba melakukan telusur beberapa aplikasi virtual untuk mendapatkan pengganti pameran virtual 360 galery.

Saran penting dalam melakukan pameran secara virtual menggunakan aplikasi yang tersedia secara bebas di dunia maya sangat perlu sekali melakukan telusur review berkaitan dengan keberadaan atau eksistensi penyedia jasa tersebut. Hal ini diperlukan agar kejadian yang dialami peneliti kemudian menjadikan pelajaran yang penting. Untuk membuat dan merencanakan gallery virtual secara daring banyak aplikasi pendukung baik suara, image, dan audiovisual. Namun aplikasi 3D semacam sketcup dan 3D Max sebagai dasar untuk membuat ruang galeri sudah ada templatnya dengan demikian tidak harus menguasai aplikasi 3D tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, S., & Febriansyah, F. E. (2019). Aplikasi Pengenalan Koleksi Museum Lampung Berbasis Android. *Jurnal Komputasi*, 7(1). <https://doi.org/10.23960/komputasi.v7i1.1719>
- Dewi, C. S. (2021). *Galeri Nasional Indonesia (Gni) Dalam Pembentukan Identitas Nasional: Kajian Tentang Pameran Seni Rupa Nusantara, Di Gni, Jakarta, Tahun 2001 - 2017*. Universitas Indonesia.
- Effendy, R. (2007). *Sebuah Wacana : Menyikapi Keterbatasan Infrasktruktur Seni Rupa Indonesia*.
- Fatah, Erlis Dwi Saputro, F. Y. (2015). *E-Museum Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Promosi Museum Radya Pustaka* (Issue 1).
- Indratmo, E., & Handayani, T. L. (2014). Studi Manajemen Penyelenggaraan Pameran Seni Rupa di Bentara Budaya Yogyakarta. *Brikolase*, 6(1), 38–60.
- Muhammad Hilmy Ashshiddiq, & Darmawan, K. Z. (2022). Artsteps.Com Sebagai Media Apresiasi Karya Foto. *Bandung Conference Series: Journalism*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.29313/bcsj.v2i2.4466>
- Muna, C. N. (2022). *Manajemen Pameran Oppo Art Jakarta Virtual 2020*. 1–14. [http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/10537%0Ahttp://digilib.isi.ac.id/10537/3/CUT NAILIL MUNA_2022_NASKAH PUBLIKASI.pdf](http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/10537%0Ahttp://digilib.isi.ac.id/10537/3/CUT%20NAILIL%20MUNA_2022_NASKAH%20PUBLIKASI.pdf)
- Pustanto, Asikin Hasan, Sudjud Dartanto, S. W. (2019). *Katalog Pameran Seni Rupa Nusantara KONTRAKSI Pascatradisionalisme*. Galeri Nasional.
- Ramadhan, M. R. (2021). *Rancang Bangun Platform 3D Virtual Exhibition dan Online Repository pada Pameran Karya Seni Berbasis Website SKRIPSI*.
- Senoprabowo, N. H. A., & Program. (2019). Perancangan Ruang Pamer Digital Dalam Media Virtual Reality Sebagai Upaya Menyediakan Ruang Pamer Interaktif. *Gestalt*, 1(Juni), 103–112.
- Tambahani, G. S., Wenas, M. B., & Somya, R. (2016). Perancangan Online Virtual Gallery Dengan Memanfaatkan Teknologi HTML5. *Jurnal Teknologi Informasi Aiti*, 14(1), 1–30.
- Zouboula, N., Fokides, E., Tsolakidis, C., & Vratsalis, C. (2008). Virtual Reality and Museum. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 3(S3), 89–95. <https://doi.org/10.3991/ijet.v3>