

Dampak Penggunaan Teknologi dan Pameran Virtual pada Komunitas Seni Lokal Selama Pandemi

Monita Eva Rahmah¹ | Jassica Nikita²

Program Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti
Jl. Kyai Tapa No.1, RT.6/RW.16, Grogol, Jakarta Barat
e-mail: monitaevra@gmail.com¹ | jassicanikita@yahoo.com²

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has greatly affected Indonesians, including the way artists function and how art enthusiasts interact with the artworks. By utilizing the most up-to-date technology like virtual reality simulation, art curators have turned to interactive digital galleries. This allows artists and its audiences to try a modern new way to navigate art exhibitions. The term local art communities in this paper encompasses art curators, exhibition organisers, artists, designers, art academics, art university students, and hobbyist artists of all ages. The purpose of this research is to observe the role of technology in the way people explore and experience the world of virtual arts. This includes looking at weaknesses and strengths since the usage of virtual spaces is still relatively new for many people, but also to use this research as a way to look at the potential possibilities of how the local art communities may change in the future.

Keywords: Art gallery, digital gallery, virtual space, interaktif media, art communities

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 dampaknya luas kepada masyarakat Indonesia dan tak terkecuali cara kerjanya para seniman lokal dan penggemar seni berinteraksi dengan seni rupa. Dengan mengutilisasi teknologi masa kini yaitu teknologi realita virtual, perancangan untuk mengelola karya seni pun berubah menjadi pameran digital interaktif, membolehkan para seniman dan pengamat seni untuk mencoba pengalaman baru dan modern. Komunitas seni lokal dalam penulisan riset ini berfokus kepada kelompok penyelenggara acara seni, perupa dan seniman, akademis seni, mahasiswa seni rupa, dan penggiat hobi seni rupa dari segala umur. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengamati peran teknologi dalam cara masyarakat mendalami dan mengalami dunia seni rupa, termasuk melihat kekurangan dan kelebihan karena pengaplikasian teknologi virtual masih sangat baru kepada khalayak ramai, juga sebagai pencerahan untuk kemungkinan bagaimana saja komunitas seniman dalam negeri bisa berubah di masa depan.

Kata kunci: Galeri seni, galeri digital, virtual space, media interaktif, komunitas seni

PENDAHULUAN

Peran Galeri Seni untuk Masyarakat

Seni rupa dikenal sebagai sebuah bentuk karya komunikasi visual yang menampilkan konsep dan ide menurut sudut pandang pembuat karya dan adalah suatu hasil dari

proses imajinatif. Kata “galeri” menurut KBBI adalah “ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya”.

Dirancang oleh kelompok panitia acara yang prosesnya bisa memakan beberapa bulan

atau lebih, galeri seni membangun nilai-nilai positif pada komunitas untuk para seniman dan desainer menunjukkan karyanya kepada masyarakat luas, yang berkemungkinan akan berminat dalam seni dan desain. Untuk kalangan seniman muda, biasanya kesempatan pertama yang mereka dapatkan untuk memamerkan karyanya adalah di ruang pameran karya institusi yang ada di sekolah atau kampus. Kesempatan ini bernilai untuk membantu kepercayaan diri dalam mengembangkan *skill*-nya karena diterimanya karya dalam sebuah galeri adalah seperti pengakuan resmi bahwa ia memiliki kompetensi sebagai seorang perupa seni. Dengan pengalaman tersebut mahasiswa akan lebih berani mengembangkan dirinya secara profesional untuk menciptakan karya yang lebih baik lagi nantinya. Selain mengembangkan murid dan mahasiswa, pameran mampu mempromosikan nama mereka dan juga institusi tersebut (Hasyim & Senoprabowo, 2019).

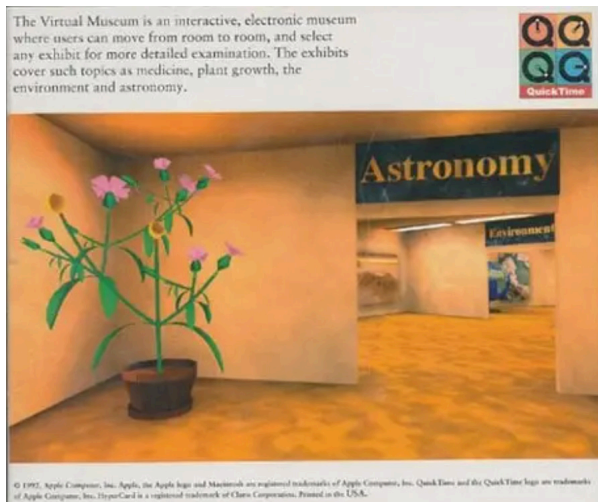
Salah satu dampak positif dari adanya galeri seni untuk masyarakat adalah peningkatan apresiasi seni dan estetika. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan oleh sejumlah tim dosen dan mahasiswa DKV dari Universitas Trisakti mendorong penyebaran praktik dan pendekatan pendidikan seni secara informal. Pada tahun 2019, kegiatan yang terpilih adalah melukis mural dinding bersama, di mana tim pelaksana mengajak 16 peserta laki-laki berumur 20 sampai 40 tahun dari Kelurahan Krendang, Tambora, Jakarta Barat. Aktivitas yang bersifat kolektif dan bermasyarakat seperti mural memberikan peluang untuk memperdalam kemampuan dan pemikiran estetik sekaligus dan

secara massal. Pelatihan mural itu membuktikan bahwa kombinasi ide autentik dan ekspresi kreatif yang bebas (dalam tema yang terpilih) dapat membantu para peserta mengikuti proses dengan baik dalam meraih keberhasilan akhir mural. Program kemasyarakatan seperti PKM bernilai untuk melatih rasa tanggungjawab terhadap lingkungan dan pemerataan hubungan antarsosial agar anak muda bisa merasakan rasa bangga dengan tempat yang ia tinggali. (Franzia dan Respati, 2021).

UNESCO juga menyimpulkan bahwa pendidikan seni penting untuk mengembangkan kapasitas kreatif dan kesadaran budaya sekitar (UNESCO, 2006, hlm. 27). Oleh karena itu, dengan adanya akses menuju dunia pameran digital, walaupun mayoritas murid dan mahasiswa sekarang terpaksa belajar eksklusif lewat daring, mereka masih bisa menikmati karya-karya dari berbagai seniman nusantara sejak muda, tanpa perlu keluar rumah. Berdasarkan inisiatif seperti ini diharapkan adanya apresiasi yang bisa tertanam sejak dini untuk seni rupa, agar wawasannya lebih terbuka luas untuk mendengarkan opini dan cerita dari perspektif para pembuat karya atau orang lain.

Penggunaan Ruang Virtual

Perbedaan galeri virtual dari galeri biasanya sebelum ini adalah tempat pelaksanaannya daring, menggunakan teknologi virtual interaktif. Asal istilah *virtual reality* sendiri sebenarnya bukan berkonteks teknologi, namun diciptakan oleh dramawan Antoine Artaud yang mendeskripsikan teater (sanggar) sebagai "*la réalité virtuelle*". (Artaud, 1938). Kata virtual sendiri berakar dari kata *virtus* yang dalam bahasa Latin bermakna kuasa.



Gambar 1. Tampak pameran digital “The Virtual Museum” oleh Apple yang dirilis di CD-ROM.
(Sumber: inexhibit.com, 2019)

Penggunaan kata virtual di dunia kita sekarang bermacam-macam makna dan konteksnya. Sering digunakan sebagai kata deskriptif ganti untuk *cyber*, digital, hipotetikal, teoretikal, dan sebagainya (Bianchini, 2019).

Dalam kajian ini, “virtual” yang akan difokuskan adalah kondisi gambar-gambar dan suara yang dirancang oleh komputer untuk menyimulasikan suasana seperti nyata dan dimainkan menggunakan sensor atau navigasi. Awalnya, teknologi ini didesain dengan perangkat komputer untuk para pengguna bisa berinteraksi dan bereksplorasi seolah-olah berjalan-jalan di suatu lokasi nyatanya, yang dalam konteks ini adalah ruang pameran seni. Sebenarnya penggunaan teknologi virtual untuk keperluan galeri seperti ini bukanlah hal yang baru muncul belakangan. Sebelum adanya program virtual berbasis *online*, pada tahun 1992 Apple Computer Inc. merilis “*The Virtual Museum*” lewat CD-ROM di mana penonton bisa “mengunjungi” museum yang terpapar dalam layar (Bianchini, 2019). Bentuk visual museum itu sepenuhnya dibuat digital, maksudnya ruangan itu bukan replika museum yang nyata

dan ada di realita kita.

Ruang virtual memiliki sifat yang tidak nyata karena data digitalnya yang bisa terhapus kapan saja, namun dari persepsi lain Ia dapat menghidupkan ulang memori dari apa yang sudah lewat atau tidak ada lagi. Gedung pertunjukan Sampoerna Theater dirayakan kejayaannya dengan peluncuran “*Pameran Virtual Sampoerna Theater*” oleh House of Sampoerna. Acara pameran itu diadakan untuk mengenang periode emasnya sekaligus mengedukasi masyarakat apa saja yang membuat gedung itu sangat dibanggakan pada masanya. Di antara hal yang ditampilkan adalah foto-foto lama kompleks bangunan, sejarah kegiatan acara seperti sirkus dan drama dari beberapa negara Asia Timur, dan tidak terlupakan pastinya adalah variasi film yang dulu ditayangkan di tempat (BASRA, 2021). Bisa dikatakan bahwa dengan menggunakan ruang tanpa batas seperti ruang virtual ini, lebih dari eksplorasi dalam merancang ruang tiga dimensi, Ia juga membawa cara baru dalam penyatuan komunitas dengan mendatangkan rasa kebersamaan dan nostalgia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif dan fenomenologi ditetapkan sebagai pendekatan metodologi yang cocok digunakan karena diskusi ini bertujuan membahas pengalaman subjektif secara keseluruhan. Penelitian ini juga bermaksud mencari tahu berbagai penyesuaian berbeda menggunakan teknologi virtual dan dampaknya dari penggunaan tiap orang tidak bisa digeneralisasikan sebagai benar kepada

semua pengguna. Namun dengan menggunakan fenomenologi, kita bisa mengulik kesamaan dan perbedaan dari data pengalaman yang dikumpulkan dan mendalami faktor faktor yang memengaruhi motivasi atau persepsi subjek terhadap ruang dan teknologi virtual dalam kesenian (Humas 2018).

Satu kelebihan penting menggunakan pendekatan fenomenologi adalah pengumpulan data kualitatif yang dapat merangkum pengalaman hidup dan perasaan pribadi dari subjek penelitian, pada level kelompok dan juga level individu (Sosiologis.com, 2018). Ketika merangkum sekelompok data subjektif, kita bisa menggunakannya untuk menebak apakah itu persepsi mayoritas atau minoritas, tetapi yang harus diwaspadai adalah untuk tidak mengekstrapolasikan data yang ada kepada publik yang tidak termasuk dalam subjek penelitian.

Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan untuk mencari contoh-contoh penggunaan teknologi ruang virtual adalah dari sumber data sekunder yang terdapat di sosial media dan juga artikel berita. Masyarakat yang gemar berkomunikasi lewat internet umumnya akan memilih menggunakan *platform* media sosial yang sudah terkenal seperti Instagram, Twitter, dan Facebook karena dengan lebih banyaknya pengguna, berita yang mereka sebar akan lebih gampang menjangkau masyarakat lebih luas.

Data yang dikumpulkan di sini adalah data faktual seperti pengumuman acara galeri atau ulasan suatu acara pameran, namun juga data yang subjektif ikut dimasukkan. Data subjektif yang dimaksud di sini adalah komentar individu

yang mengekspresikan kesan yang mereka dapatkan dari penggunaan ruang virtual, atau opini orang awam yang mengenali galeri digital seni. Opini mereka adalah publik dan ditemukan pada kolom komentar pos di tiap laman atau aplikasi media sosial itu. Data ini bersifat kualitatif karena mengungkit persepsi pribadi berbagai kalangan orang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan ini akan membicarakan dampak penggunaan teknologi dan ruang virtual dari tiga lingkup:

- 1) Meningkatkan kesadaran masyarakat pada aktivitas dan acara seni lokal;
- 2) Kemudahan akses dan kebebasan memilih melihat apa waktu mengeksplorasi; dan
- 3) Impak visual dan psikologis dari mengunjungi pameran virtual dibandingkan pameran langsung.

Seperti kebanyakan pameran karya seni umumnya, pameran digital terbuka untuk seluruh kalangan publik sebagai partisipan ataupun sebagai *audience* yang datang mengamati dan mengagumi karya. Keberadaan pandemi Covid-19 yang masih belum reda di tahun 2021 memacu banyak komunitas dan institusi seni untuk meluncurkan acara pameran karya digital *online* tanpa harus bepergian keluar. Oleh karena keleluasaan yang ada dalam dunia daring, siapapun yang memiliki jaringan internet memiliki kesempatan untuk berkontribusi dalam perkembangan komunitas seni Indonesia masa ini.

Dari data yang telah dikumpulkan dari media sosial, tidak sedikit institusi dan komunitas yang menggunakan akun sosial dan



Gambar 2. Screenshot post twitter @threefourthsun mengajak orang lain mengunjungi galeri virtual Artsteps.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

laman webnya untuk mengumumkan acara pameran virtual masing-masing. Cocok untuk mengeratkan tali kebersamaan antara para penggiat seni, Ia juga mengajak para pengikut akun yang mungkin belum pernah menekuni seni rupa sama sekali untuk berpartisipasi.

Salah satu kelebihan pengumuman pameran lewat sosial media seperti Twitter atau Instagram adalah aplikasi ini paling umum digunakan lewat gawai elektronik yang *portable* atau gampang dibawa ke mana saja. Pengguna aplikasi tersebut lebih gampang mendapatkan berita terbaru di manapun mereka berada dan artinya jika mereka melihat pengumuman tentang pameran digital mereka bisa dengan mudah langsung mengeceknya sekilas, menyimpan *post* untuk dilihat lagi nanti, atau mengunjungi pameran itu di saat itu juga lewat tautan pameran yang disediakan.

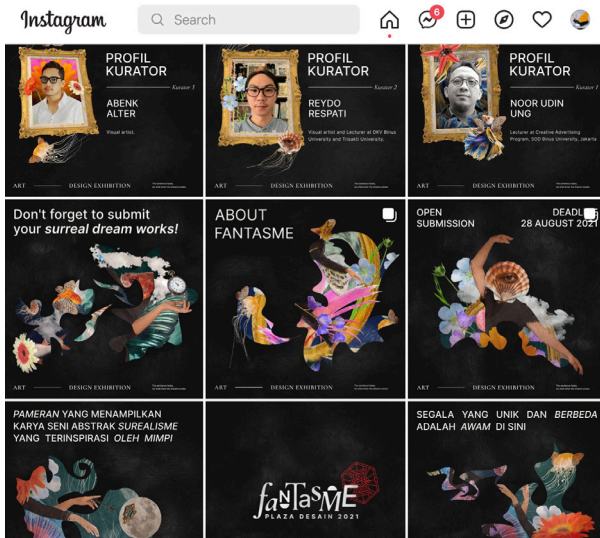
Contohnya dapat dilihat pada gambar 2. Pada *post* tersebut seseorang mengajak rekan-rekannya untuk mengunjungi pameran virtualnya di situs Artsteps. Dengan menggunakan gambar *screenshots* untuk



Gambar 3. Screenshot komentar membalas post milik @threefourthsun yang mengajak pembaca mengunjungi galeri virtual Artsteps.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

memberikan pratinjau rupa pameran, dia mengutilisasi fitur sosial media yang kerap menggunakan gambar untuk menarik perhatian para pengikutnya. Jika ada rekannya yang belum pernah mengetahui adanya teknologi seperti ruang virtual apalagi yang mereplikasi suasana pameran seni, Ia akan cepat mengerti ketika melihat *post* itu. Seperti di gambar 3, bisa terlihat bahwa rekan-rekannya merespon dengan positif dan antusias pada pengumuman acara pameran virtual dan meminta tautan langsung ke pamerannya.

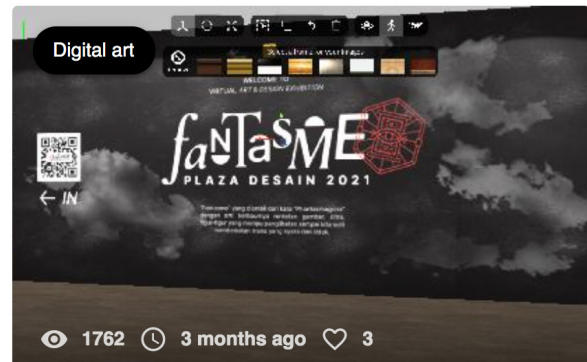
Efektif dan berkomunikasi dua arah, terlihat bahwa ini adalah salah satu cara situs media sosial bisa digunakan untuk menaikkan kesadaran masyarakat tentang seni rupa di



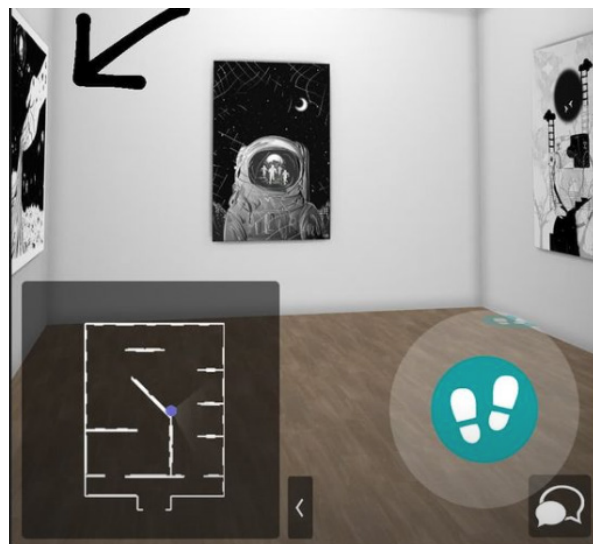
Gambar 4. Bentuk rupa akun @plazadesain di Instagram
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

negara ini. Menggunakan bahasa yang tidak formal, orang yang bukan pengikutnya pun bisa merasa lebih santai dan tertarik oleh ajakan dia karena seperti diajak teman untuk berinteraksi.

Pameran virtual juga bisa disesuaikan untuk membuka kesempatan bagi orang awam yang sebelumnya tidak berafiliasi dengan komunitas seni rupa manapun tapi ingin menempatkan dirinya di dunia seni. Bulan September lepas ada sebuah rangkaian acara pameran terbuka berjudul *Fantasme* yang diselenggarakan oleh HIMDKV Universitas Binus. Mereka mengiklankan lewat Instagram *stories* untuk mengajak seniman siapapun dari publik termasuk luar negeri untuk mengirimkan karya untuk diunggah, bebas dari biaya. Karya-karya yang diserahkan melewati proses pemilihan oleh sebuah team kurator. Semua informasi tentang acara diunggah secara detil di akun Instagram mereka @plazadesain (Gambar 4) komplit dari tema, *deadline*, profil kurator, acara *talkshows* dan *workshops*, pengumuman daftar nama seniman yang lolos tahap kurasi, cara pembelian tiket, dan navigasi tautan



Gambar 5. Rupa entrance (pintu masuk) untuk ruang pameran virtual Fantasme.
(Sumber: Artsteps, 2021)

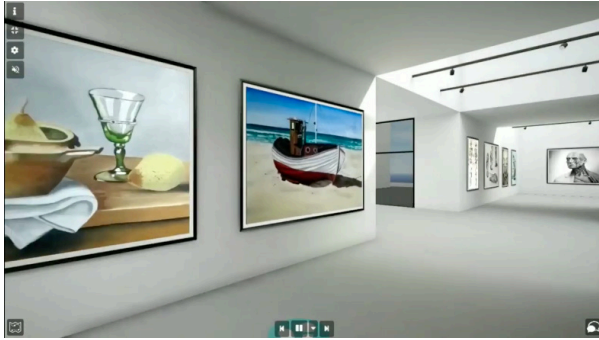


Gambar 6. Navigasi interaktif melewati sebuah ruang dalam pameran virtual Fantasme. Peta layout bisa terlihat pada sebelah kiri bawah.
(Sumber: Artsteps, 2021)

menuju pameran virtual digital mereka.

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung pada Desember tahun 2020 mengadakan pameran virtual untuk menempatkan karya-karya mahasiswa seni rupa murni mereka. Ruang virtual yang digunakan sangat luas (gambar 7 dan 8) dan memberikan ilusi skala yang jelas betapa besarnya dimensi karya yang dipresentasikan.

Reaksi pengikut akun @isbibandung banyak yang kagum dengan penataan ruang virtual tersebut, termasuk @yurifsetya yang



Gambar 7. Ruang pameran virtual ISBI Bandung

(Sumber: @isbibandung, Instagram, 2021)



Gambar 8. Pojok ruangan pameran virtual ISBI Bandung.

(Sumber: @isbibandung, Instagram, 2021)

terkejut pamerannya terlihat realistis seperti pameran luring (luar jaringan; pameran yang langsung dikunjungi). Dari komentar seperti ini bisa kita pahami pentingnya 'lokasi' pameran seni virtual untuk membulatkan pengalaman masuk ke pameran digital. Pembuatan *setting* yang mendukung akan lebih membantu pengunjung membayangkan jika dirinya memang di pameran itu.

Namun tentu saja pengaplikasian teknologi ruang virtual tidak terhindar dari kritik. Dalam kelas Estetika yang penulis ikuti dengan Drs. Adikara Rachman, M.A., pernah ada diskusi kecil tentang pameran seni virtual dimana beliau menuturkan "*Saya hargai upayanya tapi dampak psikologis ke saya ya nggak gede, nggak membuat saya surprised.*" Dia menambahkan, "*Sensasinya tidak ada,*" membandingkannya



isbibandung • Follow



sisaraswati Keren!! Adaptasi yang cerdas di kala pandemi. Sejak pandemi Saya suka masuk2 museum & galeri yg ngadain virtual tour, salah satunya British Museum, mirip seperti ini. Vibe & infonya tetep dapet, tapi tetep aman. Jika sudah tidak pandemic sepertinya menarik jika diteruskan 🙌

50w 1 like Reply



marchel_chn Luar biasa karya anak seni rupa murni ISBI Bandung, sebuah karya yang sangat indah keren sekali, membuat mata terpana❤️❤️
 ❤️...Wadidawwwwwww 🤔🤔🤔🤔 deh.... kalian para seniman berkelassss.. Yang tidak kalah menariknya dengan adanya Era Digital ini kita semua bisa mengapresiasi karya seni rupa dengan media sosial ini, cerdas sekali idenya Sukses terus untuk kalian semua ... 🙌🙌🙌

50w 1 like Reply ...

Gambar 9. Komentar di instagram ISBI Bandung memberikan kesan positif dan hangat terhadap galeri virtual untuk karya-karya mahasiswa seni rupa murni, salah satunya pujian "seniman berkelas".

(Sumber: @isbibandung, Instagram, 2021)



yurifsetya wah keren sekali, realistis nampak seperti pameran luring. feelnya dapet dan saya merasa wow terkejut bisa seperti ini. pokonya mantap, selamat buat bu @martienroos sukses selalu. ditunggu karya selanjutnya.

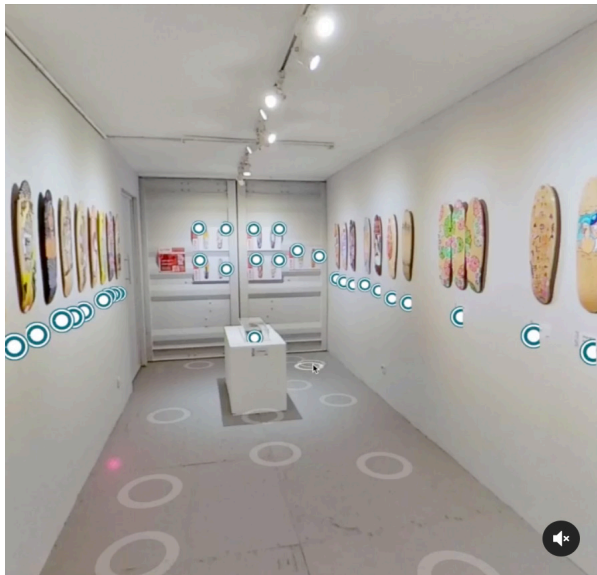
50w 1 like Reply

Gambar 10. Komentar di instagram ISBI Bandung memberikan kesan positif dan hangat seperti pujian "realistis nampak seperti pameran luring".

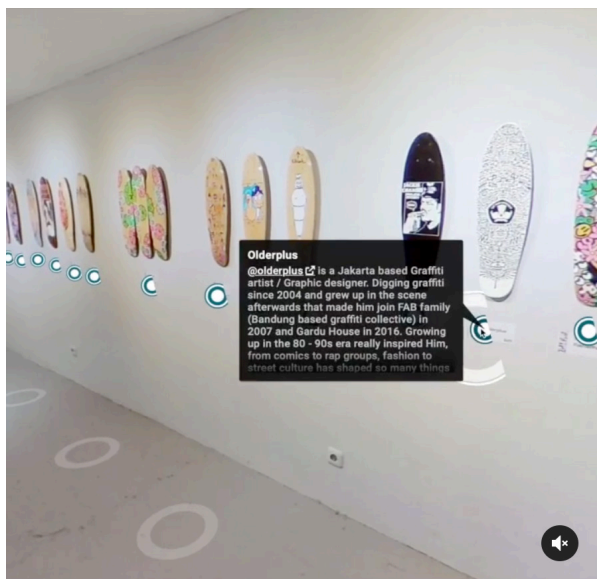
(Sumber: @isbibandung, Instagram, 2021)

seperti menonton konser musik yang sedang tayang langsung (*live*) dan menonton acara *live* yang sama tapi lewat YouTube. "*Atmosfir yang dibangun dalam dunia virtual-virtual ini berkurang banyak bobot kepuasannya. Sensasi psikologisnya ya tidak seperti kita berada di sana. . . virtual itu hanya satu solusi saja. Kita harus akui, harus hormati.*"

Walau memang *website* seperti Artsteps menyediakan ruang virtual yang sepenuhnya hanya 'nyata' dalam dimensi digital, ada juga penggunaan teknologi virtual yang berbasis lokasi nyata. Pameran virtual Bless This Mess 2020 yang diajukan oleh @kamengski dan Satu



Gambar 11. Ruang pameran Cruiser Board untuk acara pameran Bless This Mess di Gudskul, Jakarta. Lingkaran di lantai menjadi petunjuk di mana saja pengunjung bisa 'berdiri'.
(Sumber: @satucollective, Instagram, 2020)



Gambar 12: Jika karya diklik akan tampil teks tentang karya yang dilukis pada cruiser board itu. Pameran Bless This Mess di Gudskul, Jakarta.
(Sumber: @satucollective, Instagram, 2020)

Collective sepertinya menggunakan rangkaian foto dari studio Gudskul Jakarta dan disatukan agar semua sudut pandang 360 derajat bisa diobservasi pengunjung galeri (lihat gambar 11 dan 12). Teknologi yang diimplementasikan adalah sejenis 'point and click' di mana pengunjung bisa memilih untuk berdiri di depan karya mana dahulu dan tiap area yang

telah tertanda dan dilingkari. Informasi tentang tiap karya yang ditampilkan juga dapat diakses langsung dalam waktu eksplorasi virtual.

Pameran virtual yang menggabungkan dunia nyata dan elemen tak nyata (seperti balon teks yang muncul ketika karya dipilih dengan aksi klik dan petunjuk lokasi berdiri untuk pengunjung) bisa meningkatkan rasa eksplorasi yang imersif bagi pengalaman pengunjung galeri yang tidak bisa datang ke lokasi. Menggunakan sumber asli galeri bisa memungkinkan pengunjung *online* menjadi tertarik untuk datang pada kali berikutnya. Pendekatan ini juga bisa mengobati rasa rindu atau membangunkan rasa nostalgia kepada para seniman yang dahulu kala pernah berkarya atau berkelas di gedung Gudskul. Intinya, kehadiran pengunjung ketika menelusuri pameran akan terasa lebih nyata dan cocok untuk mengobati rasa suntuk dari terkurung lama selama karantina pandemi.

Salah satu contoh cara memajukan pengembangan penggunaan teknologi ini dalam negeri adalah mengadakan kolaborasi tim ilustrator, desainer multimedia, dan programmer yang dapat berkolaborasi lebih jauh dengan menambahkan elemen animasi dan aspek interaktif dalam pameran virtual seperti pameran "*Future Park and Animals of Flower, Symbiotic Lives*" oleh TeamLab. Sedikit berbeda dari pameran virtual di contoh gambar 1, pameran ini selain menggunakan *virtual reality* juga menggunakan konsep *augmented reality* di mana objek virtual itu dijadikan seolah-olah nyata karena hadir berinteraksi dalam dunia nyata. Dalam ruang pameran ini, ada suatu area bernama *Sketch Christmas* untuk pengunjung mewarnai bebas sketsa *outline* benda yang disediakan seperti Santa Claus, bus, rumah, atau

kereta salju dengan rusa kutub. Lalu setelah gambar di-*scan* pengunjung bisa melihat hasil karya mereka tampil bergerak dalam animasi komputer 3 dimensi dan karena ada sensor, seolah-olah bisa mereka sentuh pada dinding layar *projector*. Suatu aspek sangat positif dari pameran *augmented reality* seperti ini adalah pengenalan cara berekspresi yang baru untuk anak-anak dalam berkarya dan berinteraksi dengan teknologi modern. Mereka dibebaskan untuk merekayasa benda-benda dengan warna pilihan mereka tanpa batasan apa yang 'harus' atau salah dan benar dan di sini mereka belajar untuk berpikir kreatif dan tidak kaku dalam berimajinasi (Murwonugroho, 2021).

Untuk para seniman, penggunaan peron digital untuk pameran karya pada masa pandemi dapat meneruskan dorongan untuk tetap berkarya. Dengan kuasa internet di mana ada peluang untuk siapa atau apa saja menjadi viral, akan lebih mudah untuk mereka mempromosikan nama dan karya dan juga menaikkan status mereka sebagai seniman. Di zaman modern ini, seniman Indonesia yang memanfaatkan jaringan virtual dia dengan bijak bisa mencoba menerobos dunia seni internasional dengan mengirimkan karyanya kepada sebuah acara galeri internasional seperti Art Jakarta yang diselenggarakan tiap tahun. Bukan hanya kesuksesan individual, pencapaian kolektif juga bisa tercapai kalau diadakan kolaborasi internasional antara berbagai penggiat seni. Kesuksesan tiap seniman yang berhasil akan terus mengharumkan nama dan status Indonesia sebagai negara yang kaya dengan ketrampilan dan intelektual kreatif modern dan inovatif.

SIMPULAN

Kajian ini menunjukkan bahwa dengan menyediakan ruang virtual, merealisasikan visi dan misi untuk mengadakan pameran seni bukanlah hal yang tidak mungkin, karena adanya banyak sumber daya dan teknologi yang kita miliki dan bisa pelajari. Walaupun sudah ada berita beberapa galeri luring terbuka untuk khalayak ramai lagi sejak Oktober 2020 seperti pameran milik Affandi (Kompas, 2020), penggunaan galeri digital terbukti layak untuk tetap dikembangkan demi melayani penggemar seni rupa yang berkendala bepergian keluar rumah atau jauh-jauh.

Walaupun memang diakui pameran dalam ruang virtual yang interaktif pun tidak bisa disamakan sepenuhnya dengan pengalaman mengunjungi pameran secara langsung, untuk sekarang teknologi ini adalah sebuah medium yang paling bisa diandalkan untuk memamerkan banyaknya karya seni beragam di satu tempat. Banyaknya respon antusias dan ulasan positif dari anggota komunitas seni lokal –maupun itu dosen atau mahasiswa– mencerminkan gairah dan semangat orang-orang terhadap kemajuan estetika dan teknologi juga untuk Indonesia terus berkarya bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- Artaud, A., (1938). *Le Théâtre et son double*. Diterjemahkan ke Bahasa Inggris 1958 oleh Richards, Mary Caroline, (1958). *The Theatre and its Double*. New York: Grove Weidenfeld.

- BASRA. (2021). *Mengenang Kejayaan bioskop sampoerna di Surabaya Lewat Pameran Virtual*. Diakses pada November 24, 2021, dari <https://kumparan.com/beritaanaksurabaya/mengenang-kejayaan-bioskop-sampoerna-di-surabaya-lewat-pameran-virtual-1wupEBMrKgm>
- Bianchini, R., (2019) *When museums became virtual - 1: the origins*. diakses pada November 28, 2021 dari <https://www.inexhibit.com/case-studies/virtual-museums-part-1-the-origins/>
- Franzia, E., & Respati, Y, (2021). *Peningkatan Kualitas Artistik Lingkungan Melalui Media Mural Di Rprta Kelurahan Krendang , Jakarta Barat*. Diseminasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Volume 3, Issue 1
- Hasyim, N., & Senoprabowo, A. (2019). *Perancangan Ruang Pamer Digital Dalam Media Virtual Reality Sebagai Upaya Menyediakan Ruang Pamer Interaktif*. Gestalt, 1(1).
- Humas. (2018, November 30). *Penelitian Fenomenologi*. Diakses pada November 24, 2021, dari <https://penalaran-unm.org/penelitian-fenomenologi/>
- Institut Seni Budaya Indonesia Bandung (@isbibandung). (2020, December 02). "Galeri Virtual Dokumentasi Karya Studi Seni Rupa *Penelitian Fenomenologi*." Instagram. <https://www.instagram.com/p/CISjH2uJyfx/>
- Kompas. (2020). "*Pameran Luring Pertama Galeri Nasional sejak Pandemi*." Diakses pada November 3, 2021, dari <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2020/10/28/pameran-luring-pertama-galeri-nasional-sejak-pandemi>
- UNESCO. (2006). The World Conference on Arts Education: Building Creative Capacities for the 21st Century. In *Road Map for Arts Education* (Issue March, p. 27).
- Wegig, M., & Ardianto, D. T., (2019), *Visual Fantasy In Children's Learning Through Virtual & Augmented Reality*: International Journal Of Scientific & Technology Research Volume 8, Issue 12.