

APRESIASI SENI GALERI VIRTUAL PENCIPTAAN SENI RUPA DAN DESAIN MELALUI TEMA GRES

Handriyotopo¹, Sunarmi², Reno Abdurohman³, Sayekti Padmi⁴,
Bambang Nugroho⁵, Nabyla Firda Affawwa⁶, Ari Harmawan⁷ Teguh Djaka Sudarmana⁸
Pascasarjana ISI Surakarta

Institut Seni Indonesia Surakarta, Surakarta, kode pos
e-mail : handriyo@isi-ska.ac.id¹, sunarmi.interior67@gmail.com²

Paper received: 2024-01-26

revised: 2024-10-13

accepted: 2024-11-29

Abstract: Appreciation of a work of art, whether in two-dimensional or three-dimensional form, is currently widespread enough to carry out exhibitions in public spaces or exhibitions in the form of conventional spaces and virtual spaces. Many of these digital virtual exhibition platforms come with various applications for designing virtual spaces. Postgraduate students in the art study program, master of arts program, and doctoral program at the Indonesian Institute of the Arts are required not only to create 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 a virtual gallery, the ISI Surakarta Postgraduate School needs to create a model of the virtual gallery space so that postgraduate students and lecturers can use it. As a pilot project for applied arts in this virtual gallery, it is in the Studio 2 Fine Arts and Design course in the master's program with an interest in art creation. This design uses a *Virtual Reality* platform, Google Sketchup, and other 3D applications. The many advantages of this device are that it is light, easy to use, and can be accessed by all devices. The Gres virtual gallery uses the studio.panoee.com application to present a showroom for works of art and design so visitors can widely appreciate it.

Keywords: Virtual Gallery Models, *Fine art* and Design Works, *Virtual Reality*

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 pameran virtual secara digital ini hadir dengan segala bentuk aplikasi untuk merancang ruang maya virtual tersebut. Mahasiswa pascasarjana program studi seni program magister seni dan program doktor 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 galeri virtual tersebut sehingga dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa dan dosen pascasarjana. Sebagai *pilot project* seni terapan dalam galeri virtual ini adalah pada matakuliah Studio 2 Seni Rupa dan Desain program magister minat penciptaan seni. Perancangan ini menggunakan *platform Virtual Reality*, google sketchup, dan aplikasi 3D lainnya. Banyak keunggulan dari perangkat ini adalah ringan, mudah digunakan, dan dapat diakses oleh semua perangkat. Galeri virtual Gres menggunakan aplikasi studio.panoee.com dalam mempresentasikan ruang pameran karya seni dan desain untuk dapat diapresiasi pengunjungnya secara luas.

Kata kunci: Model Galeri Virtual, Karya Seni Rupa dan Desain, *Virtual Reality*

1. Pendahuluan

Galery 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 galeri 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 disampaikan 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 (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 galeri virtual. Karya seni yang akan diikutsertakan dalam galeri virtual ini bermacam latar belakangnya seperti mahasiswa kriya, desain, dan seni rupa cabang seni lainnya dari program magister.

Perancangan galeri virtual untuk penerapan karya-karya seni yang dipamerkan dalam dunia maya menggunakan beberapa aplikasi seperti *Google Sketchup*, *3D Max* (*Autodesk*), *blender*, *maya*, *auto chat* 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 galeri virtual yaitu *artsteps.com.*, *v21artspace.com*, *exibbit.com*, *agora-gallery.com*, *kunsmatrix.com*, *virtual.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) Melihat permasalahan di atas maka solusi untuk melakukan pameran virtual

dengan menerapkan karya – karya seni rupa dan desain dalam mata kuliah melalui model galeri virtual, agar dapat diapresiasi 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 magister seni rupa.

Pustaka yang relevan untuk dirujuk dalam penelitian ini adalah sesuai dengan minat penelitian terapan ini yang mengulas galeri virtual dan bentuk dari konsep pengembangan galeri virtual-nya. 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 galeri virtual terkhusus untuk mata kuliah 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 luaran berupa *prototype* aplikasi *Virtual Reality*-galeri virtual Udinus dengan objeknya adalah ruang galeri DKV. Shafina Azzahra dan Febi Eka Febriansyah (Azzahra & Febriansyah, 2019) peneliti ini membangun aplikasi Dengan memanfaatkan teknologi mobile sehingga pengguna 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 kuesioner yang telah dibagikan kepada 50 mahasiswa, dari hasil perhitungan kuesioner 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. Fokus 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 Luckmann. 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 galeri virtual pada matakuliah studi program magister seni adalah berbeda yaitu menggunakan aplikasi *Virtual Reality online*, 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 galeri virtual berbasis website, namun dari rencana kegiatan penelitian ini menggunakan aplikasi yang sudah ada yaitu portal virtual *online*. dengan menerapkan karya seni rupa dan desain 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. Zouboula 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 publik 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 galeri virtual ini yang telah menempuh ujian disertasi doktrornya pada akhir tahun 2022 kemarin. Tentu saja penciptaan terapan galeri virtual ini berbeda dengan apa dalam kegiatan pameran Estetika Sanggit, yang memanfaatkan aplikasi *Virtual Reality online* dalam merancang galeri virtual.

2. Metode (untuk artikel hasil penelitian)

Melalui penerapan metode *design thinking* dan pendekatan penciptaan seni dari karya-

karya seni rupa dan desain mahasiswa program magister seni adalah dengan mengaplikasikan pada aplikasi *Virtual Reality* secara *online*. Langkah-langkah metodologi penciptaannya sebagai berikut;

- 2.1. Menemukenali aplikasi virtual di di portal *online* virtual galeri untuk mengetahui fitur dan langkah-langkah sederhana dalam menggunakan dan merancang galeri virtual seperti yang diharapkan.
- 2.2. Menerapkan aplikasi ini dengan mengunggah karya seni rupa mahasiswa magister minat penciptaan seni dengan menempatkan sesuai dengan *layout* yang dipilih sesuai karakter karya seni yang sudah ditransfer secara digital.
- 2.3. Menyiapkan scan QR code, agar pengunjung dapat men-*scanner* untuk menuju galeri virtual yang sudah disediakan, pada saat mengunjungi laman pameran virtual ini.
- 2.4 Menyiapkan promosi melalui media sosial sebagai strategi *branding* pameran virtual untuk mendapatkan apresiasi *feedback* yang diinginkan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Galeri Virtual di Dunia Maya

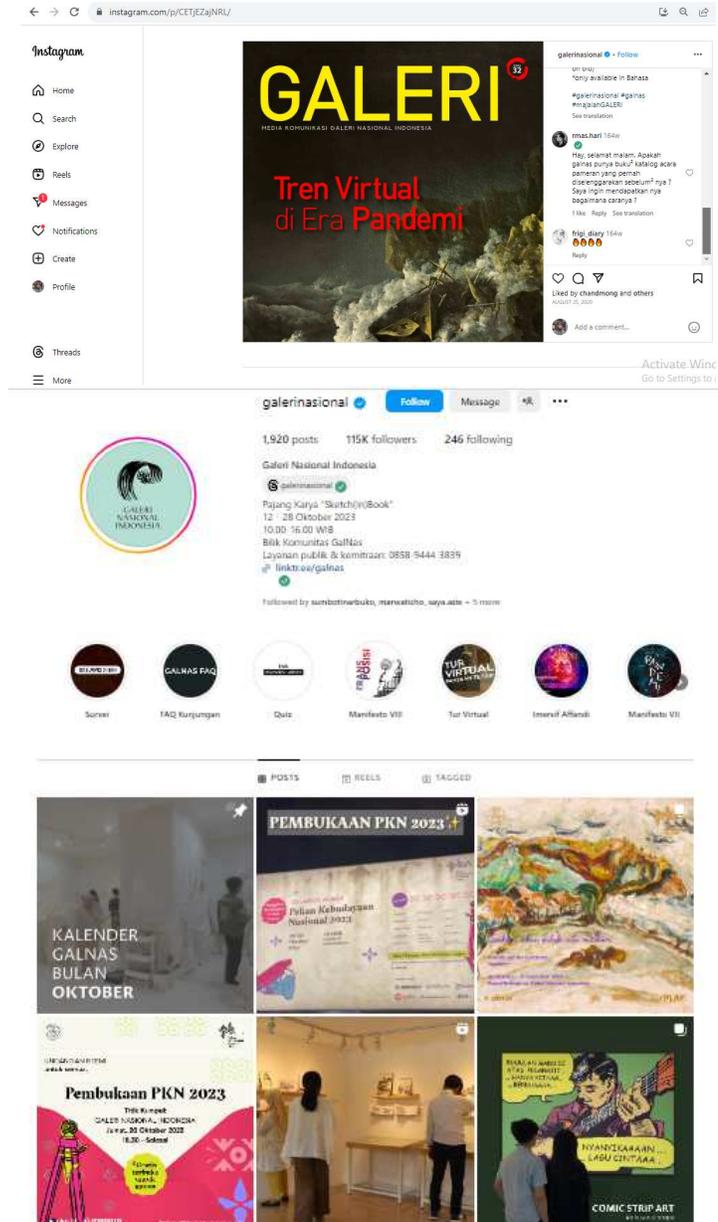
Perkembangan teknologi dan pemanfaat teknologi yang berjejaring semakin memudahkan orang berkomunikasi dan berinteraksi. Sebagaimana platform media sosial yang berkembang saat ini dan menjadikan media yang digemari bagi generasi Y dan Z ataupun milenial seperti *Instagram*, *Tiktok*, *YouTube* dan sejenisnya.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

3.1.1 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>

3.1.2. 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 skala nasional dan internasional. Banyak institusi seni pengunggah, juga dikenal sebagai "Channel" di *YouTube*, telah mengunggah 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. Galeri 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 Goggles

3.1.3. 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 realistik 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 kuisisioner, 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 2 dengan Gres adalah mengaplikasikan pameran itu secara virtual, sebagaimana menggunakan fasilitas virtual melalui platform panoe.com.

3.2. Identifikasi Karya Peserta dan Peminatan Karya Studi

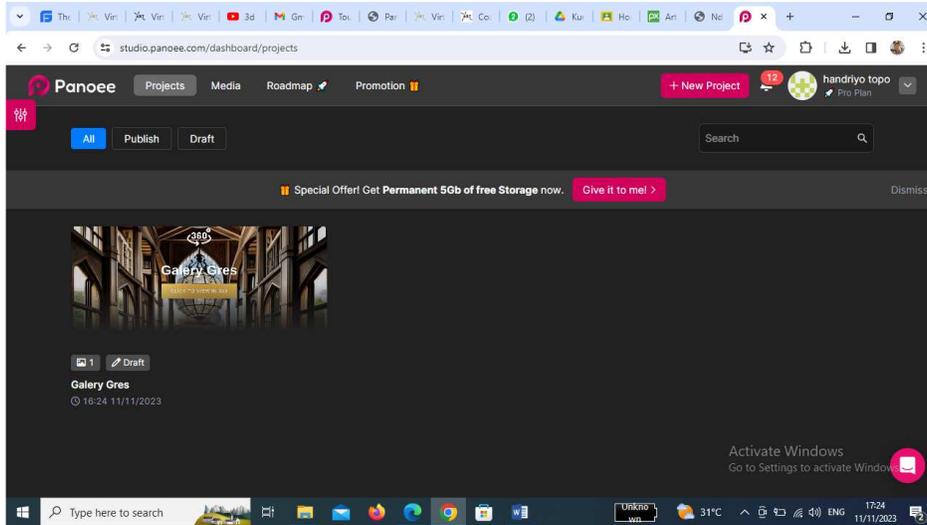
Karya studio 2 (dua) Magister Seni pascasarjana dimulai dengan identifikasi karya yang mengikuti pameran. Hal ini menjadi penting untuk melihat dari nilai karya seni yang memenuhi standar karya yang menjadi capaian pembelajaran mahasiswa berdasarkan proses penciptaan seni. Kriteria karya seni magister penciptaan adalah melalui tahapan ide atau gagasan penciptaan, konsep dan kreativitas seni, eksekusi karya seni dan pameran 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.

3.3. Rancangan *Prototype* galeri Virtual Gres Studio 2

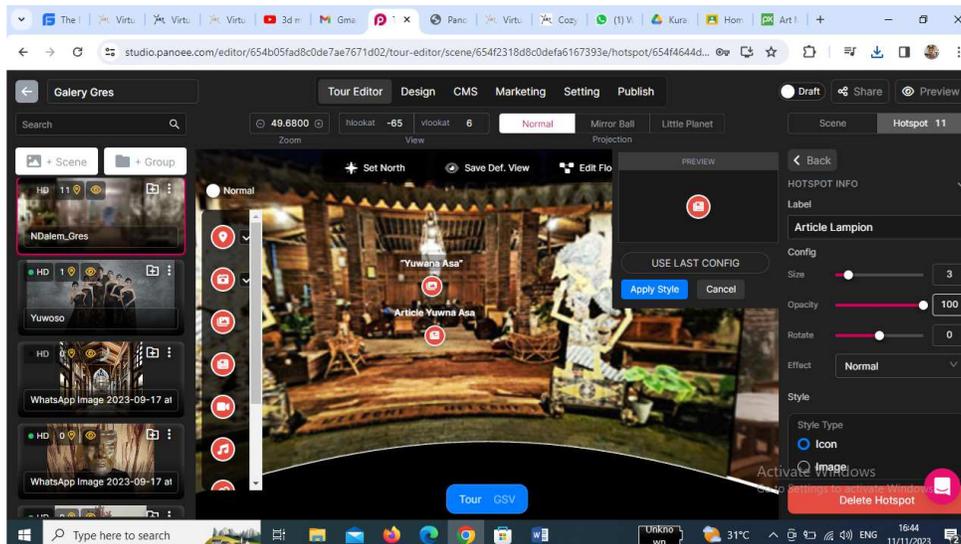
Dikarenakan kendala yang cukup rumit berkaitan dengan aplikasi *Virtual Reality* berbasis 360 tentu banyak mengalami kendala dengan fitur-fitur yang ada untuk digunakan mengalami kendala untuk mempelajari terlebih dahulu menu yang digunakan. Namun rata-rata penyedia jasa *Virtual Reality* tersebut memiliki tutorialnya dalam menggunakan aplikasi tersebut. Pada akhirnya peneliti menggunakan aplikasi yang bernama panoe.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 Gres & penyesuaian tak terbatas.

Pameran melalui galeri virtual membantu mengatasi hambatan dan tantangan yang terkait dengan kunjungan ke museum tradisional, seperti keramaian, antrian, tingkat kebisingan, dan hambatan jarak atau bahasa. Pengunjung dapat berkeliling museum sesuai keinginannya tanpa merasa tertekan untuk menelusuri ruang virtual yang diinginkan. Seperti halnya menggunakan galeri virtual museum Panoee.com.



Gambar 6. Mendaftar dan mendapatkan account Panoee

Kunjungan pameran virtual seperti museum dapat memberikan insight yang baru bagi semua orang untuk merasakan seni, budaya, dan kreativitas yang membangkitkan minat seperti pada pameran Gres dari karya seni mahasiswa program magister. Banyak kunjungan pada galeri dan museum virtual menawarkan karya seni kontemporer yang dirancang secara interaktif dan menarik.



Gambar 7. Memulai mengerjakan proyek galeri virtual 360 dengan nama Gres

Galeri virtual adalah sebuah bentuk apresiasi seni yang inovatif dan menarik ini hadir karena lahirnya teknologi media digital, dengan galeri virtual dapat memberikan gambar dan suara yang nyata, mampu menciptakan ilusi seperti hadir di tempat kejadian. Terdapat beberapa aplikasi galeri virtual menggunakan model 3D, teknologi *Augmented reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) untuk memberikan pengalaman yang lebih mendalam, yang mampu membawa kita ke waktu dan tempat lain. Kita dapat menggunakan teknik narasi, penceritaan, dan animasi untuk meningkatkan pengalaman dan membuatnya lebih berdampak secara emosional berkat adanya *tool* yang disediakan secara mudah diakses dan

diaplikasikan.



Gambar 8. Tampilan awal masuk galeri virtual 360 Gres



Gambar 9. Tampilan layar penuh galeri virtual Gres 360

Mengunjungi galeri virtual adalah masa depan perjalanan dalam mengapresiasi karya seni karena mudah diakses, kreatif, beragam, menginspirasi, berkelanjutan, menyenangkan, dan penuh petualangan. galeri virtual memungkinkan semua orang dapat menikmati seluruh manfaat dalam melakukan apresiasi karya seni dan menemukan karya seni, atau artefak kebudayaan. Dengan demikian kita dapat memperdalam apresiasi dan memahami karya seni budaya yang berbeda dan merangsang rasa keingintahuan terhadap sebuah kreativitas karya seni dan desain.

4. Simpulan

galeri virtual sudah banyak macamnya di dunia maya. Baik untuk keperluan bisnis dan pameran seni. Pada kegiatan penelitian ini dimulai dengan keberadaan mata kuliah 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 Ndoro 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 galeri.

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 galeri virtual secara daring banyak aplikasi pendukung baik suara, *image*, dan audiovisual. Namun aplikasi 3D seperti *Sketchup* dan 3D Max sebagai dasar untuk membuat ruang galeri sudah memiliki *template* dengan demikian tidak harus menguasai aplikasi 3D tersebut.

Daftar Rujukan

- 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 Infrastruktur 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
- 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>