

PENGAPLIKASIAN DESAIN GALERI VIRTUAL OUTDOOR UNTUK PAMERAN SENI CETAK TINGGI VIRTUAL YANG KEKINIAN

Sigit Purnomo Adi ¹⁾

¹⁾ FSRD Universitas Sebelas Maret Surakarta
Email : sigitpurnomoadi@staff.uns.ac.id

ABSTRAK

Fenomena dunia virtual khususnya seni rupa dan desain yang dimulai sejak pandemi Covid 19, telah mengantarkan berbagai macam galeri virtual yang kreatif dan inovatif. Galeri virtual dinilai ringkas dan praktis serta berdampak secara signifikan di dalam publikasi pada setiap pameran khususnya pameran seni cetak tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah mengaplikasikan desain galeri virtual secara outdoor pada pameran seni cetak tinggi yang variatif dan kreatif sehingga memunculkan kebaruan. Metode yang dipakai pada penelitian ini menggunakan metodologi penciptaan seni dan desain Tri Cipta Karya : perenungan, eksperimen dan pembentukan karya desain galeri virtual. Karya desain galeri virtual *outdoor* ini diharapkan mampu bersaing di dunia Internasional. Hasil dari penelitian ini menghasilkan desain galeri virtual *outdoor* yang kekinian, variatif dan kreatif sehingga para penikmat pameran tidak mengalami kebosanan.

Kata Kunci: *galeri virtual, seni cetak tinggi, desain.*

ABSTRACT

The phenomenon of the virtual world, especially art and design, which started since the Covid 19 pandemic, has ushered in various kinds of creative and innovative virtual galleries. Virtual galleries are considered concise and practical and have a significant impact in publications at each exhibition, especially high print art exhibitions. The purpose of this research is to apply the virtual gallery design outdoors to a varied and creative high print art exhibition so that it creates novelty. The method used in this study uses the Tri Cipta Karya methodology of art creation and design: contemplation, experimentation and creation of virtual gallery design works. This outdoor virtual gallery design work is expected to be able to compete in the international world. The results of this study resulted in a contemporary, varied and creative outdoor virtual gallery design so that exhibition connoisseurs do not experience boredom.

Keywords: *Virtual Gallery, Relief Print, Design.*

PENDAHULUAN

Seni cetak tinggi dapat dikategorikan sebagai teknik cetak grafis konvensional. Seni grafis sendiri dapat dimasukkan dalam seni rupa murni bersama dengan seni lukis, seni patung serta seni keramik. Seni cetak tinggi untuk penyajiannya menggunakan pigura kaca dan penyajiannya sesuai dengan konvensi seni grafis. Untuk publikasi atau pameran seni grafis teknik cetak tinggi biasanya dilakukan di ruang galeri maupun ruang representatif lainnya (Supriyanto, 2000), (Adi, 2022), (Marianto, 1988), (Rohidi & Sabana, 2015), (Adi, 2019), (Sabana, 2007), (Susanto, 2003), (Bujono, 2017).

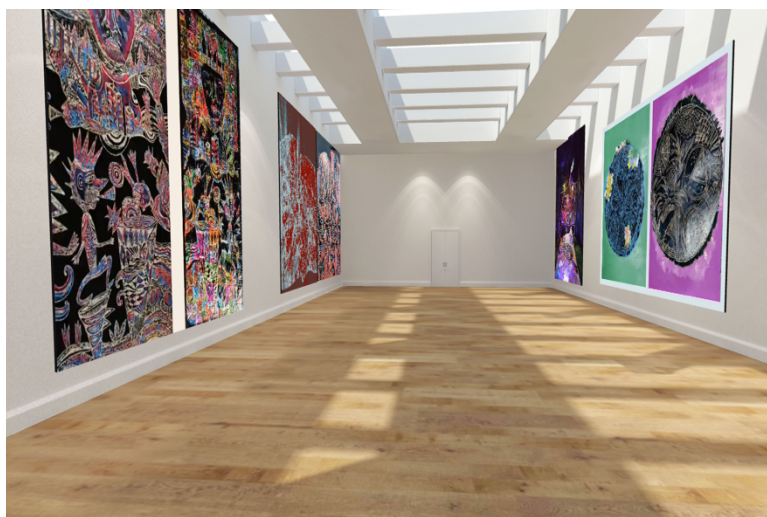
Fenomena pandemi Covid 19 memang lumayan lama melanda tanah air, banyak seniman khususnya dunia seni grafis teknik cetak tinggi yang berlomba-lomba mencari solusi di dalam mempublikasikan karyanya. Publikasi karya secara luring atau tatap muka yang biasanya diadakan di galeri atau gedung kesenian secara mendadak ditiadakan akibat

terdampak badai Covid 19. Hal tersebut yang memunculkan berbagai macam usaha yang pada akhirnya menyentuh dunia *virtual* (Pandanwangi, 2022), (Hutabarat, 2022), (Grasselli & Impressions, 2003), (Prashant Phirangi, 2017).

Dunia virtual mulai dieksplorasi untuk mengatasi permasalahan tersebut, berbagai macam *software* atau aplikasi yang menawarkan desain galeri *virtual* bermunculan, dari yang gratisan sampai yang berbayar. Eksplorasi yang super canggih banyak ditawarkan agar para pengguna galeri *virtual* tertarik menggunakannya (Handriyotopo, 2019).



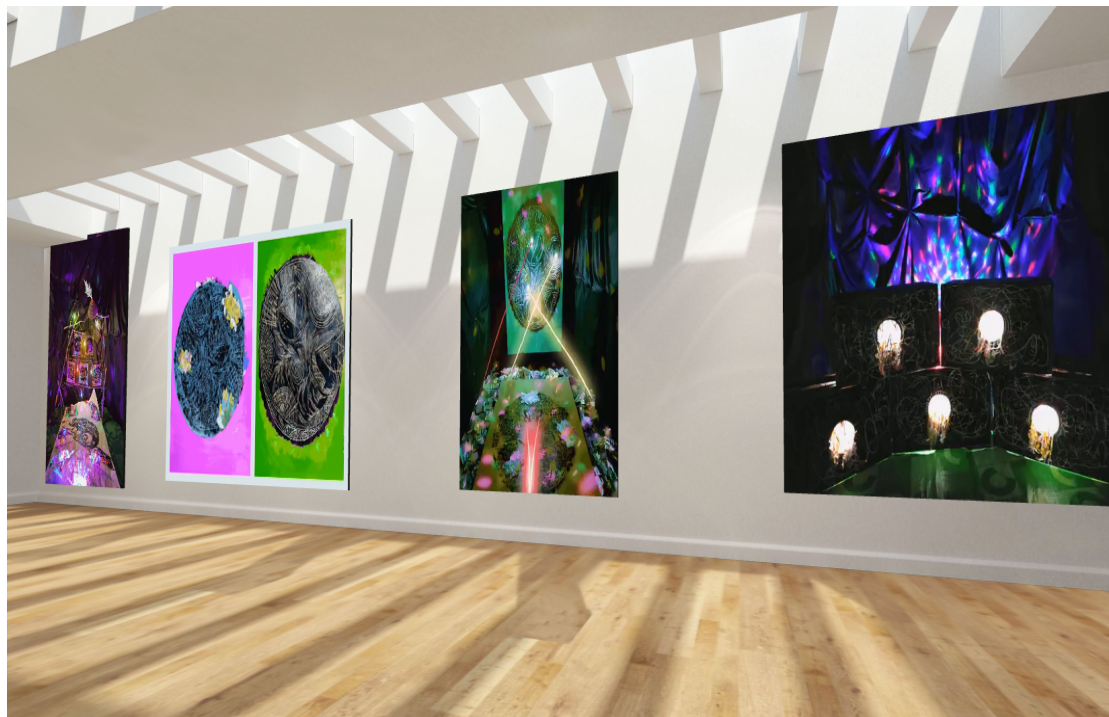
Gambar 1. Pameran seni grafis di galeri atau di ruang seni.
Sumber: Sigit Purnomo Adi, 2023.



Gambar 2. Pameran seni grafis di galeri virtual *indoor*.
Sumber: Sigit Purnomo Adi, 2023.

Dua foto pameran seni rupa di galeri dan ruang virtual yang ditampilkan, menggambarkan mengenai bagaimana desain-desain pameran *virtual* versus pameran seni rupa di ruang seni berlangsung. Disini ditampilkan pameran virtual yang lebih praktis, namun hanya ditampilkan di dalam ruangan atau istilahnya *indoor*. Ketika pameran seni rupa khususnya seni grafis hanya ditampilkan di dalam ruangan, terasa kurang menarik serta membosankan, apalagi *software* atau aplikasi untuk membuat galeri *virtual* tersebut menggunakan *template* yang ada. Dengan *template* dan juga *display* di dalam

ruangan tersebut pameran kurang hidup dan cenderung monoton. Padahal disini lain visualisasi dalam ranah *virtual* harus variatif dan kreatif serta mempunyai estetika yang bagus, agar dapat menjangkau para penikmat seni untuk menyaksikan perhelatan tersebut. Hal-hal tersebut yang menjadi pemikiran penulis untuk menciptakan desain galeri virtual di luar ruangan atau *outdoor* (Kartika, 2007), (Sumardjo, 2014), (Zulkifli, 2021), (Adi et al., 2017).



Gambar 3. Pameran seni grafis di galeri *virtual indoor*.
Sumber: Sigit Purnomo Adi, 2023.

Galeri *virtual* setelah badai Covid 19 ini atau masa pasca Covid 19 ini masih sangat relevan untuk digunakan. Galeri *virtual* mempunyai banyak keuntungan selain praktis juga dapat mempercepat publikasi Internasional. Tujuan dari penciptaan desain galeri virtual ini adalah mengaplikasikan desain galeri *virtual* secara *outdoor* pada pameran seni cetak tinggi yang variatif dan kreatif sehingga memunculkan kebaruan. Hasil dari penelitian ini menghasilkan desain galeri *virtual outdoor* yang kekinian, variatif dan kreatif sehingga para penikmat pameran tidak mengalami kebosanan.

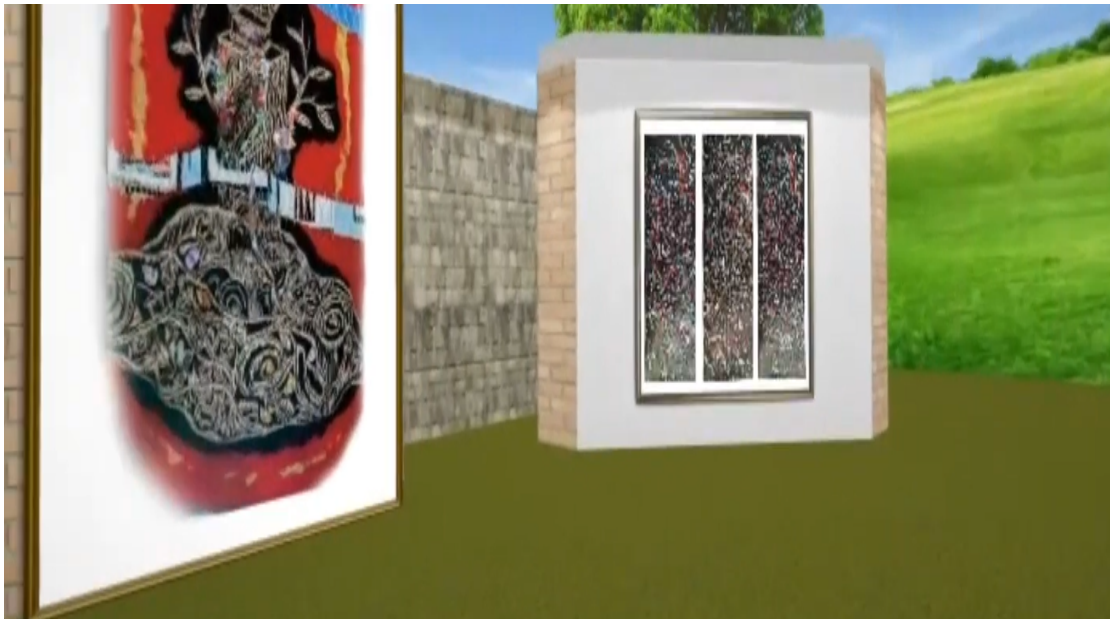
METODOLOGI

Metodologi digunakan dalam penelitian, pada penciptaan desain galeri *virtual outdoor* ini, penulis menggunakan metodologi penciptaan desain Tri Cipta Karya, yang meliputi : perenungan, eksperimen dan pembentukan. Untuk bagian perenungan, penulis mencoba untuk merenungkan bentuk desain galeri *virtual outdoor* yang menarik berdasarkan beberapa referensi yang ada, Untuk tahap selanjutnya, tahap eksperimen, pada tahapan ini penulis melakukan beberapa eksperimen desain dari *software arstep*, yang biasanya hanya menggunakan *template*, sekarang berusaha mendesain sendiri di luar ruangan. Selanjutnya didapatkan beberapa desain yang menarik, kreatif dan inovatif (Kartika, 2016), (Adi & Isnanta, 2021), (Marutama et al., 2018).

PEMBAHASAN

Desain pameran *virtual outdoor* yang diciptakan melalui metode penciptaan desain Tri Cipta Karya, yang meliputi perenungan, eksperimen dan pembentukan. Sebelum membahas lebih lanjut membahasnya, penulis telah menampilkan contoh-contoh gambar desain pameran *virtual indoor*

dengan menggunakan *artstep*. Desain pameran virtual outdoor diciptakan sebagai solusi agar pameran *virtual* seni cetak tinggi tidak monoton sehingga enak untuk disaksikan. Desain pameran *virtual outdoor* ini menggunakan *artstep* tanpa menggunakan *template* yang ada, sehingga butuh kreativitas yang tinggi untuk mendesainnya.



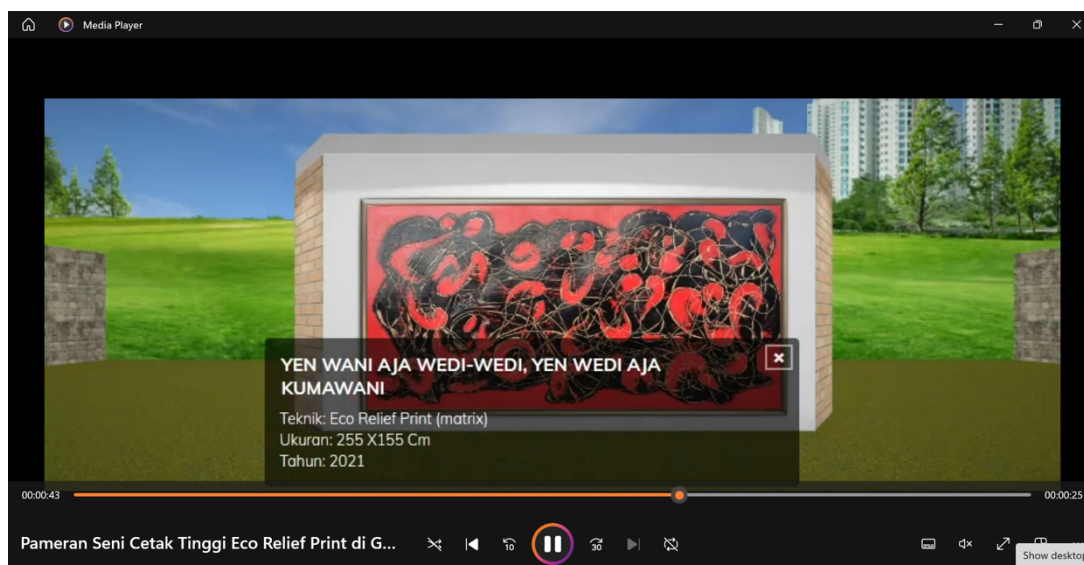
Gambar 4. Pameran seni grafis di galeri *virtual outdoor*.
Sumber: Sigit Purnomo Adi, 2023.

Gambar di atas dapat menjelaskan bahwa desain pameran *virtual outdoor* sangat variatif karena tidak berdasarkan *template* saja. Pada desain tersebut juga dapat menghadirkan pameran *virtual* dengan hamparan hutan yang luas, ataupun di taman yang serba hijau sehingga penikmat dibuat tidak bosan, yang biasanya hanya melihat pameran virtual di dalam ruangan.



Gambar 5. Desain pameran seni grafis di galeri *virtual outdoor* dengan penambahan *caption* yang otomatis.
Sumber: Sigit Purnomo Adi, 2023.

Desain pameran *virtual outdoor* yang diciptakan menggunakan *caption* yang otomatis, sehingga penonton dapat melihat keterangan karya tanpa bersusah payah untuk mencarinya, galeri tersebut juga bergerak otomatis ketika di *play*. Inovasinya lagi desain pameran tersebut juga dapat di video dan dimasukkan *channel* Youtube sehingga mudah untuk mengaksesnya.



Gambar 6. Desain pameran seni grafis di galeri *virtual outdoor* dengan menjadikan video dan diputar di youtube.
Sumber: Sigit Purnomo Adi, 2023.

KESIMPULAN

Seni cetak tinggi dapat dikategorikan sebagai teknik cetak grafis konvensional. Seni grafis sendiri dapat dimasukkan dalam seni rupa murni bersama dengan seni lukis, seni patung serta seni keramik. Seni cetak tinggi untuk penyajiannya menggunakan pigura kaca dan penyajiannya sesuai dengan konvensi seni grafis. Untuk publikasi atau pameran seni grafis teknik cetak tinggi biasanya dilakukan di ruang galeri maupun ruang representatif lainnya. Fenomena pandemi Covid 19 memang lumayan lama melanda tanah air, banyak seniman khususnya dunia seni grafis teknik cetak tinggi yang berlomba-lomba mencari solusi di dalam mempublikasikan karyanya. Galeri virtual setelah badai Covid 19 ini atau masa pasca Covid 19 ini masih sangat relevan untuk digunakan. Galeri *virtual outdoor* mempunyai banyak keuntungan selain praktis juga dapat mempercepat publikasi Internasional. Tujuan dari penciptaan desain galeri virtual ini adalah mengaplikasikan desain galeri virtual secara outdoor pada pameran seni cetak tinggi yang variatif dan kreatif sehingga memunculkan kebaharuan. Hasil temuan dari penelitian ini menghasilkan desain galeri *virtual outdoor* yang kekinian, variatif dan kreatif sehingga para penikmat pameran tidak mengalami kebosanan serta mempermudah publikasi Internasional secara cepat karena menggunakan jalur online.

REFERENSI

- Adi, S. P. 2019. Pemanfaatan Kolase dengan Media Kertas dan Plastik Bekas Dalam Karya Monoprint Yang Ramah Lingkungan. *Brikolase : Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 11(1), 70–75. <https://doi.org/10.33153/brikolase.v11i1.2668>
- Adi, S. P. 2022. *Cetak Sablon dalam Karya Seni Grafis* (B. Nofianto (ed.)). Ideas Publishing.
- Adi, S. P., & Isnanta, S. D. 2021. Katalog Pameran Estetika Sanggit. In R. A. Sugihartono & Zuliati. (Eds.), *ISI Surakarta*. ISI Press Solo.

- Adi, S. P., Sumargo, A., & Putra, S. B. S. (2017). *Perkembangan Seni Urban di Surakarta*. Dwi-Quantum.
- Bujono, B. 2017. *Melampaui Citra dan ingatan*. Gajah Hidup.
- Grasselli, M. M., & Impressions, C. 2003. *The Printmaking Revolution in Eighteenth-Century France*. *National Gallery of Art, Washington*.
- Handriyotopo. 2019. *Wacana Metafora Retorika Visual Dalam karya Seni Rupa Dan Desain*.
- Hutabarat, O. A. 2022. *Galeri Virtual sebagai Medium Presentasi Artefak Seni Rupa*. *Seminar Nasional Institut Kesenian Jakarta (IKJ)*, 1(1).
- Kartika, S. D. 2007. *Eстетika Seni Rupa Nusantara*. ISI Press Solo.
- Kartika, S. D. 2016. *Kreasi Artistik perjumpaan tradisi modern dalam paradigma karya seni*. Citra Sains.
- Mariato, M. D. 1988. *Seni Cetak Cukil Kayu*. Kanisius.
- Marutama, I. G. N. T., Adi, S. S., Wulandari, E., & Herlambang, R. W. 2018. *Tri Pramana As Visual Communication Design Approach*. *3rd International Conference on Creative Media, Design and Technology (REKA 2018)*, 329–332.
- Pandanwangi, A. 2022. *GALERI VIRTUAL: VISUALISASI FIGUR PEREMPUAN DI ATAS KAIN BATIK BERCERITA*. *Perempuan, Seni & Dirinya*, 48.
- Prashant Phirangi. 2017. *An Approach : New Ways Of Printmaking*. *Indian Journal*, 6(1), 28–37.
- Rohidi, T. R., & Sabana, S. 2015. *Seni grafis sebagai ekspresi budaya dan jejak teraannya dalam kancah seni rupa dan pendidikan seni di indonesia*. *Imajinasi*, IX(2), 79–88.
- Sabana, S. 2007. *Metodologi Penciptaan Seni : Dari Paradigma Hingga Metode* (Guntur (ed.)).
- Sumardjo, J. 2014. *Eстетika Paradoks*. Kelir.
- Supriyanto, E. 2000. *Setengah Abad Seni Grafis Indonesia*. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Susanto, M. 2003. *Membongkar Seni Rupa*. Buku Baik.
- Zulkifli, Z. 2021. *Seni Rupa di Era Disrupsi: Dampak Teknologi dalam Medan Sosial Seni Rupa*. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 5(1), 134. <https://doi.org/10.24114/gondang.v5i1.24964>