

**PENGAPLIKASIAN DESAIN GALERI VIRTUAL
UNTUK PAMERAN SENI CETAK TINGGI VIRTUAL
YANG BERWAWASAN LINGKUNGAN**

**Sigit Purnomo Adi ¹⁾ Ratna Endah Santoso ²⁾
Sigied Himawan ³⁾**

¹⁾²⁾FSRD Universitas Sebelas Maret Surakarta

³⁾Sekolah Vokasi Universitas Sebelas Maret Surakarta

email : sigitpurnomoadi61@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan galeri virtual di bidang seni rupa dan desain menjamur bak di musim hujan, semenjak pandemi Covid 19 hingga sekarang galeri virtual menjadi solusi dalam publikasi pameran yang praktis dan efisien. Perkembangan tersebut membuat berbagai macam desain yang beraneka ragam. Galeri virtual dianggap sebagai solusi untuk mengkampanyekan desain yang ramah lingkungan. Seni berbasis lingkungan atau bisa dinamakan *Eco Art* memang baru trend disaat ini, karena kesadaran masyarakat masa kini yang mulai menghargai lingkungannya. Tujuan dari penelitian ini adalah mengaplikasikan desain galeri virtual pada pameran seni cetak tinggi yang berwawasan lingkungan. Metode yang dipakai pada penelitian ini menggunakan metodologi penciptaan seni dan desain Tri Cipta Karya : perenungan, eksperimen dan pembentukan karya desain galeri virtual. Hasil dari penelitian ini menghasilkan desain galeri virtual yang berwawasan lingkungan.

Kata Kunci: *galeri virtual, lingkungan, desain.*

ABSTRACT

The development of virtual galleries in the field of art and design has mushroomed like in the rainy season, since the Covid 19 pandemic until now virtual galleries have become a practical and efficient solution for publishing exhibitions. These developments create a wide variety of diverse designs. Virtual galleries are considered as a solution for campaigning for environmentally friendly designs. Environmentally-based art or what can be called Eco Art is indeed a new trend at the moment, due to the awareness of today's society that they are starting to respect their environment. The aim of this research is to apply virtual gallery designs to high print art exhibitions. environmentally sound. 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. The results of this study resulted in an environmentally sound virtual gallery design.

Keywords: *Virtual Gallery, Environment, Design.*

PENDAHULUAN

Seni cetak tinggi merupakan bagian dari teknik cetak grafis. Seni cetak tinggi penyajiannya sangat patuh atau dikatakan taat dengan konvensi seni grafis. Publikasinya pun atau eksibisinya biasa dilakukan di galeri atau *artspace* atau ruang kesenian lainnya (Supriyanto, 2000), (Adi, 2022), (*Katalog Pekan Seni Grafis Yogyakarta 2019, 2019*), (Adi, 2020), (M. Marianto, 2017).

Awal mula penerapan desain galeri virtual untuk pameran seni cetak tinggi sebetulnya berawal dari badai pandemi Covid 19 yang melanda dunia maupun di Indonesia. Langkah tersebut merupakan terobosan yang positif untuk mengatasi hambatan tersebut. memang lumayan lama melanda tanah air, akan tetapi ternyata tidak hanya itu saja. Penerapan galeri virtual juga banyak manfaatnya, bisa saja

penerapan pameran seni rupa khususnya seni cetak tinggi yang ramah lingkungan (M. Marianto, 2020), (Adi et al., 2019), (Cheetham, 2021),(Pandanwangi, 2022).



Gambar 1. Suasana pameran seni grafis di galeri seni rupa.

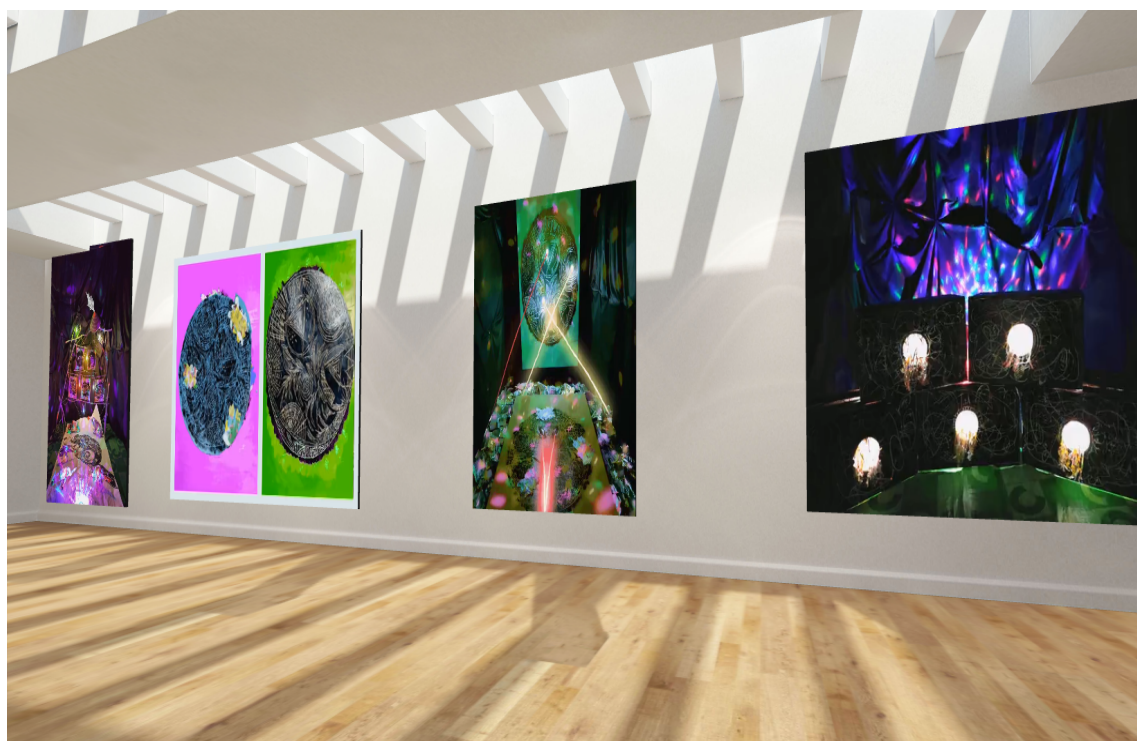
Sumber: <https://itb.ac.id/berita/galeri-soemardja-pamerkan-seni-grafis-setiawan-sabana/4562>.



Gambar 2. Suasana pameran seni rupa di galeri seni virtual.

Sumber: <https://www.antaraneews.com/berita/1792013/kemendikbud-inovasi-pameran-virtual-bantu-pertahankan-giat-kebudayaan>.

Pameran seni rupa di galeri dan ruang virtual memang mempunyai kelemahan dan kelebihan. Semuanya mempunyai porsi masing-masing tergantung dari pengaplikasiannya. Pameran seni rupa virtual memang harus dikembangkan walaupun suasana sudah tidak pandemic Covid 19, karena ruang virtual masih sangat relevan hingga saat ini. Desain pameran seni rupa yang sekarang semakin bagus dan variatif. Dalam dunia *EcoArt* kehadiran dunia virtual ditanggapi dengan gegap gempita. *EcoArt* atau seni yang berwawasan lingkungan atau seni yang menghargai lingkungan memang sekarang ini baru didengung-dengungkan mengingat seni ini sangat cocok dengan kondisi sekarang ini, tidak hanya duni seni rupa saja, dunia desain juga sangat membutuhkannya atau desain yang berwawasan lingkungan (Cheetham, 2021), (M.D. Marianto, 2017), (Marianto, 2018), (Adi, 2023).



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

Galeri *virtual* setelah badai Covid 19 ini ini masih bagus untuk diciptakan. Galeri *virtual* mempunyai keuntungan yang bagus karena dapat mempercepat untuk Go Internasional. Tujuan dari penelitian ini adalah mengaplikasikan desain galeri virtual pada pameran seni cetak tinggi yang berwawasan lingkungan. Hasil dari penelitian ini menghasilkan desain galeri virtual yang berwawasan lingkungan.

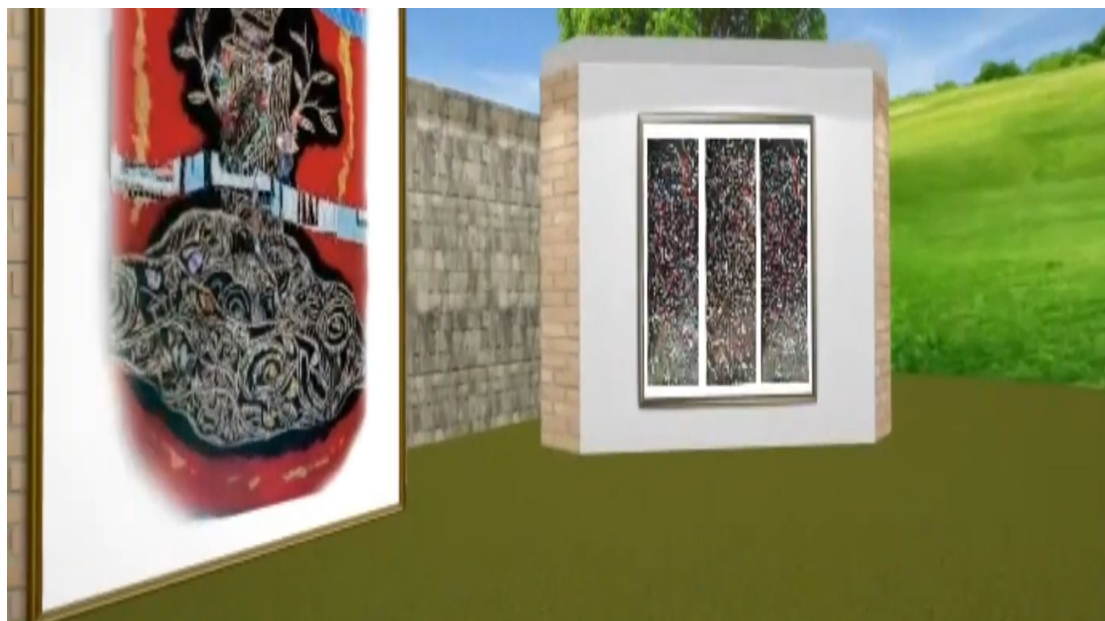
METODOLOGI

Metodologi digunakan pada penelitian ini menggunakan metodologi penelitian Tri Cipta Karya, yang antara lain: 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).

PEMBAHASAN

Desain pameran *virtual* yang diciptakan melalui metode penciptaan desain Tri Cipta Karya, yang meliputi perenungan, eksperimen dan pembentukan. Perenungan berusaha untuk merenungkan desain yang dibuat agar sesuai dengan desain yang ramah dengan lingkungan, eksperimen antara lain berusaha bereksperimen desain-desain galeri virtual yang menarik dan mempunyai kebaruaran.

Pembentukan disini desain-desain yang diaplikasikan pada galeri virtual disesuaikan dengan desain yang ramah lingkungan. Memang tidak dapat dipungkiri galeri virtual sebagai solusi untuk mengkampanyekan desain yang ramah lingkungan.



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

Gambar di atas dapat menjelaskan bahwa desain pameran *virtual* berwawasan lingkungan sangat variatif dan kreatif. Pada desain tersebut juga dapat menghadirkan pameran *virtual* dengan latar belakang hijau, sejuk bahkan suasana hutan, taman dll sehingga mendukung desain berwawasan lingkungan.

KESIMPULAN

Seni cetak tinggi merupakan bagian dari teknik cetak grafis. Seni cetak tinggi penyajiannya sangat patuh atau dikatakan taat dengan konvensi seni grafis. Publikasinya pun atau eksibisinya biasa dilakukan di galeri atau *artspace* atau ruang kesenian lainnya. Awal mula penerapan desain galeri virtual untuk pameran seni cetak tinggi sebetulnya berawal dari badai pandemi Covid 19 yang melanda dunia maupun di Indonesia. Langkah tersebut merupakan terobosan yang positif untuk mengatasi hambatan tersebut. Memang lumayan lama melanda tanah air, akan tetapi ternyata tidak hanya itu saja. Penerapan galeri virtual juga banyak manfaatnya, bisa saja penerapan pameran seni rupa khususnya seni cetak tinggi yang ramah lingkungan. Galeri *virtual* setelah badai Covid 19 ini ini masih bagus untuk diciptakan. Galeri *virtual* mempunyai keuntungan yang bagus karena dapat mempercepat untuk Go Internasional. Tujuan dari penelitian ini adalah mengaplikasikan desain galeri virtual pada pameran seni cetak tinggi yang berwawasan lingkungan. Hasil dari penelitian ini menghasilkan desain galeri virtual yang berwawasan lingkungan. Metode yang digunakan Tri Cipta Karya : perenungan, eksperimen dan pembentukan.

REFERENSI

- Adi, S. P. 2020. *Seni Cetak Grafis (Edisi Cetak Tinggi)*. UNS Press.
- Adi, S. P. 2022. *Cetak Sablon dalam Karya Seni Grafis* (B. Nofianto (Ed.)). Ideas Publishing.
- Adi, S. P. 2023. *TRANSFORMASI DAN TRANSFIGURASI RONGSOK DALAM SENI CETAK TINGGI MELALUI PERSPEKTIF ECOART*. ISI Surakarta.
- 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., Marutama, I. G. N. T., Rinawati, S., & Saat, M. K. M. 2022. Poster dengan Teknik Cetak Tinggi sebagai Bentuk Kritik Ekologis. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 4(2), 84–91.
- Adi, S. P., Sukerta, P. M., Marianto, M. D., & Hadi, S. 2019. *Water , Fire , Wind , and Soil As the Ideas of Creation of Graphic Art Work*. 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.33153/artistic.v1i2.3200>
- Cheetham, M. 2021. Landscape into eco art. In *Landscape into Eco Art*. Penn State University Press.
- Kartika, S. D. 2016. *Kreasi Artistik perjumpaan tradisi modern dalam paradigma kekarya seni*. Citra Sains.
- Katalog Pekan Seni Grafis Yogyakarta 2019*. 2019.
- Marianto, M. 2017. *Art & Life Force In A Quantum Perspective*. Scritto Books.
- Marianto, M. 2020. Ecoart Through Various Approaches. *Journal of Urban Society's Arts*, 7(1), 21–29. <https://doi.org/10.24821/jousa.v7i1.4084>
- Marianto, M.D. 2017. *Seni dan Daya Hidup Dalam Perspektif Quantum*. Scritto Books dan BP ISI Yogyakarta.
- Marianto, Martinus Dwi. 2018. *art \& levitation Seni dalam Cakrawala*. Public Book.
- Pandanwangi, A. 2022. GALERI VIRTUAL: VISUALISASI FIGUR PEREMPUAN DI ATAS KAIN BATIK BERCERITA. *Perempuan, Seni \& Dirinya*, 48.
- Supriyanto, E. 2000. *Setengah Abad Seni Grafis Indonesia*. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).