

## PENGUNAAN NEW MEDIA DALAM PAMERAN VIRTUAL WEBSITE A MILD "A SPACE"

Yudha Delonix Renzina<sup>1)</sup>

Haekal Ridho Afandi<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> Dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Hayam Wuruk Perbanas Surabaya

yudha.delonix@hayamwuruk.ac.id

haekal.afandi@perbanas.ac.id

### ABSTRAK

Pandemi Covid-19 yang melanda berbagai negara telah membatasi ruang gerak publik yang ada di masyarakat. Munculnya aturan baru di era new normal membuat para seniman kesulitan untuk melakukan pagelaran seni. A MILD selaku salah satu penggerak roda perekonomian terbesar di Indonesia menyelenggarakan sebuah pameran *virtual* yang bernama "A space" melalui kekuatan jaringan internet. Munculnya *new media* tersebut akan memfasilitasi para seniman untuk bisa berkarya kembali dan bisa membantu masyarakat untuk tetap bisa menikmati karya seni di era pandemi. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif untuk mengkaji fenomena ataupun realitas yang terjadi pada suatu konteks masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah memberi sebuah wacana atau pandangan ke masyarakat sebagai sebuah perspektif baru dalam melihat suatu pameran atau karya seni.

**Kata kunci:** covid 19, new media, pameran virtual

### ABSTRACT

*The Covid-19 pandemic that hit various countries has limited the public's space movement in the community. The emergence of new rules in the new normal era makes difficult for artists to perform any art performances. A MILD as one of the biggest drivers of the economy in Indonesia held a virtual exhibition called "A space" through the power of the internet network. The appearance of this new media will facilitate the artists to be able to work again and help the public to continue enjoy the art in the pandemic era. The research method that used is descriptive exploratory analysis to examine the phenomena that are happening descriptively. The purpose of this research is to provide a discourse or view to the public as a new perspective in viewing an exhibition or work of art.*

**Keywords:** Covid-19, New Media, Virtual Exhibition

### PENDAHULUAN

#### *New Media dan Pameran Virtual*

Era pandemi Covid-19 yang telah melanda berbagai belahan negara telah membawa berbagai macam dampak baik dalam hal perekonomian, stabilitas negara, dan lain sebagainya. Keadaan tersebut memaksa beberapa pihak untuk dapat berpikir kreatif agar bisa bertahan dari kesulitan perekonomian yang melanda. Berbagai macam profesi dan lapangan kerja mulai menyempit dikarenakan sebuah efisiensi dari perusahaan untuk menekan biaya operasional yang seminim mungkin. Bahkan beberapa profesi yang berhubungan dengan industri kreatif seperti seniman kehilangan panggung untuk berkarya karena aturan yang begitu ketat. Mulai dari regulasi dan batasan untuk melakukan kegiatan di tempat umum, tidak boleh berkerumun, hingga aturan *lockdown* membatasi mereka untuk melakukan sebuah konser ataupun pameran. Salah satu bagian seniman yang paling terkena dampaknya adalah di bidang seni rupa.

Pameran merupakan salah satu media utama yang digunakan oleh para seniman rupa baik itu pelukis ataupun pengkriya untuk memamerkan hasil karya seni yang telah mereka buat untuk

dipertontonkan ke masyarakat. Dari pameran tersebut para seniman bisa mendapatkan berbagai macam aspek positif yang berguna bagi kelangsungan hidup untuk profesi mereka. Namun semenjak pandemi Covid-19 melanda, mereka seakan kehilangan panggung untuk berkarya. Berbagai macam aturan yang telah dibuat oleh pemerintah membatasi mereka untuk melakukan sebuah pagelaran seni. Larangan untuk berkumpul di tempat umum menjadi sebuah alasan utama bagi para seniman untuk tidak melakukan pameran di ruang publik. Berada dalam posisi tersebut akhirnya para seniman harus mencari sebuah jalan keluar bagaimana agar tetap bisa eksis di era pandemi Covid-19.

*New Media* merupakan suatu perkembangan media baru yang sangat erat kaitannya dengan internet. Menurut Flew dalam Situmorang (2012: 73-74) mengemukakan jika ide utama dari sebuah *new media* adalah sebuah pengembangan dari bentuk media digital yang unik, serta mengubah dan mengadopsi bentuk dari media tradisional menjadi suatu media teknologi yang baru. Internet merepresentasikan sebuah kebaruan, yang sering menjadi sorotan, dan kemungkinan menjadi sebuah gambaran yang paling cocok dengan *new media*. Jadi *new media* dalam pengertian secara umum adalah sebuah media lama atau tradisional yang mengadopsi kemajuan teknologi menjadi media yang lebih baru. Era digital mengalami kemajuan pesat semenjak pandemi Covid-19. Berbagai macam *platform* digital hadir mulai dari *e-commerce*, *online shop*, hingga beragam aplikasi online lainnya telah hadir untuk mempermudah kita dalam kembali menjalankan berbagai kegiatan dan roda perekonomian. Kemajuan era digital yang begitu pesat tersebut yang kemudian akhirnya mendorong para seniman untuk memanfaatkan teknologi untuk bisa keluar dari permasalahan tersebut. Dengan hadirnya teknologi tersebut maka para seniman mulai beradaptasi untuk berkarya melalui sebuah pameran *virtual*.

Pameran *virtual* adalah sebuah pagelaran karya yang dilakukan secara *virtual* melalui bantuan media online atau internet yang memudahkan masyarakat untuk menjangkau pameran tersebut dari mana saja tanpa perlu datang langsung ke tempat pameran tersebut. Menurut Khairunnisa dalam Hazmi (2021: 81) pameran *virtual* merupakan pengembangan dari suatu bentuk tiruan atau replika digital dari suatu objek yang nyata atau peristiwa melalui bantuan suatu perangkat multimedia yang kemudian menghasilkan sebuah simulasi di dalam komputer dalam bentuk *virtual reality* dan disampaikan melalui web. Dengan adanya pameran *virtual* tersebut akan membantu para seniman untuk tetap bisa eksis melakukan pameran di era covid 19.

A Mild “*A Space*” adalah sebuah usaha yang dilakukan oleh A Mild selaku perusahaan besar di Indonesia untuk melakukan sebuah pameran virtual dan mewadahi beberapa seniman untuk melakukan pameran secara *virtual* melalui media internet. Dalam *website* resmi tersebut pengunjung nantinya akan dapat mengakses beberapa ruang pameran melalui sebuah *avatar* dan kemudian dapat menikmati beberapa karya seni dan interior secara 3 dimensi. Hal ini tentu saja akan menimbulkan suatu pengalaman baru baik dari para seniman dan juga masyarakat untuk menikmati suatu karya seni dengan cara atau pandangan yang baru.

Dengan demikian melalui penelitian ini akan membahas bagaimana dampak penggunaan dan pemanfaatan *new media* bagi para seniman di masa yang akan datang. Internet dan *new media* menjadi sebuah alat yang pada dasarnya bisa dimanfaatkan oleh semua pihak untuk bisa memberi dampak yang positif. Fokus penelitian ini nantinya akan mengarah kepada pameran *virtual* sebagai suatu bentuk *new media* yang dilakukan oleh para seniman agar *audience* bisa tetap menikmati hasil karya mereka. Pameran *virtual* tersebut juga merupakan suatu bentuk usaha komunikasi yang dilakukan oleh para seniman dengan bantuan media jaringan internet. Hal ini menjadi suatu bentuk *urgensi* di tengah tren *metaverse* yang tengah berkembang begitu pesat.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif untuk memepelajari semaksimal mungkin dan secara rinci permasalahan yang akan diteliti dengan menggabungkan beberapa teknik pengumpulan data yang bersifat induktif atau kualitatif. Dengan demikian hasil penelitian yang

nanti didapatkan akan sesuai dengan keadaan asli atau sebenarnya (Sugiyono, 2016: 9). Sumber data yang dikumpulkan nantinya berasal dari beberapa literatur baik dari buku, *website*, maupun jurnal yang berhubungan dengan objek penelitian yang sedang dikaji. Selain itu kajian dari beberapa opini publik mengenai pameran *virtual* tersebut juga menjadi sumber data tambahan untuk melengkapi analisis terhadap fenomena yang ada.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *New Media*

Munculnya istilah dari *New Media* tidak lepas dari perkembangan teknologi internet yang begitu pesat pada dewasa ini. Internet telah membantu untuk mengkoneksikan segala sesuatu dengan begitu cepat. Dalam arti internet telah bisa menyatukan dunia serta menembus batas jarak, ruang dan waktu untuk menyampaikan informasi. Perkembangan teknologi ini kemudian mampu untuk mengubah beberapa media yang dulunya tradisional menjadi lebih moderen atau yang dikenal dengan *New Media*. Kita bisa ambil beberapa contoh misalnya media koran yang sering kita kenal adalah sebuah kertas yang berisi tentang berita terkini yang kita baca secara fisik, namun sejak adanya kemajuan dari teknologi internet maka muncullah media baru bernama koran online yang dapat kita akses sewaktu-waktu secara digital. Beberapa contoh lain diantaranya juga seperti ensiklopedia yang mungkin dulu kita ketahui sebagai buku tebal tempat berbagai sumber informasi dunia, namun pada saat ini kita bisa mengakses berbagai macam informasi hanya dengan membuka situs wikipedia. Dari sini kita dapat memahami bahwa perkembangan teknologi internet turut mempengaruhi beberapa perubahan media lama menjadi media yang lebih baru atau yang dikenal dengan nama *new Media* atau media baru.

Internet merupakan suatu sarana yang mampu untuk menghubungkan beragam orang di berbagai belahan dunia. Perkembangan internet yang begitu pesat juga turut andil dalam memunculkan beragam media baru untuk berkomunikasi mulai dari aplikasi *online*, *website* interaktif, hingga hadirnya dunia baru seperti *metaverse*. Media baru tersebut dapat menciptakan sebuah dunia *virtual* dimana setiap orang bisa mengaksesnya dimanapun dan kapanpun tanpa adanya batasan ruang dan waktu.

### *Pameran Virtual*

Menurut Bonis dkk. dalam Hazmi (2021: 82) menjelaskan bahwa pameran *virtual* merupakan suatu gambaran secara 3 dimensi bagi *user* atau pengguna tunggal atau jamak, dimana pengguna tersebut dapat menjalankan navigasi, menjelajahi ruang pameran, mencari tahu dan mempelajari sesuatu mengenai apa yang disajikan didalamnya, dan dapat melangsungkan pameran dalam jumlah yang besar hingga tidak terbatas tanpa adanya batasan fisik dan ruang. Dalam pameran *virtual* tersebut dapat berisi mengenai karya-karya yang bisa kita nikmati dalam bentuk digital dalam suatu ruang 3 dimensi seolah-olah kita sedang berada di dalam ruang pameran tersebut. Jadi melalui pameran digital tersebut secara tidak langsung kita sudah menghadiri sebuah pameran sesungguhnya dimana kita dapat melihat hasil karya seni yang telah diatur sedemikian rupa sehingga kita bisa menikmati dan mengamatinya.

Pada pameran *virtual* yang ada pada *website* A Mild “*A Space*”, penonton atau *audience* diajak untuk menikmati sebuah dunia *virtual* secara 3 dimensi melalui sebuah *avatar* yang dapat dikendalikan melalui konfigurasi arah atau tombol. Dalam satu tempat yang luas tersebut ada beberapa ruang pameran yang berisi karya dari para seniman dengan beragam *background*, mulai dari pelukis, kriya, busana, hingga musisi. Pada ruang pameran tersebut kita bisa menikmati karya seni secara langsung meskipun masih bersifat *virtual*. Melalui *avatar* tersebut kita dapat bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain layaknya melihat pameran yang sebenarnya. Ada beberapa macam karya dari seniman lokal dari berbagai daerah di Indonesia. Pameran *virtual* bisa menjadi solusi yang baru bagi para seniman di seluruh belahan dunia, dimana mereka bisa berkolaborasi bersama meskipun mereka sendiri tidak berada dalam satu lokasi yang bersamaan. Untuk

mendukung hal tersebut maka diperlukan kerjasama dari para seniman tradisional untuk mau menerima kemajuan teknologi dan mulai masuk ke era digitalisasi.



Gambar 1. Stage awal dari pameran virtual *A Mild "A Space"* dengan avatar berbentuk 3D (Sumber: Screenshot <https://www.amild.id/aspacespace/br>, 2022)



Gambar 2. Beberapa karya lukis dari para seniman dalam bentuk digital (Sumber: Screenshot <https://www.amild.id/aspacespace/br>, 2022)



Gambar 3. Gallery digital dari para seniman beserta penjelasan karya (Sumber: Screenshot <https://www.amild.id/aspacespace/br>, 2022)

Dengan adanya kemudahan dari kemajuan teknologi internet tersebut dapat memfasilitasi seniman untuk tetap bisa mengadakan pameran dalam keadaan apapun. Adanya pameran virtual tersebut dirasakan sangat bermanfaat buat beberapa seniman. Bahkan seniman tersebut bisa turut serta terjun ke dunia industri dan *entertainment* dengan adanya kerjasama melalui beberapa pihak. Ekosistem yang terbentuk nantinya akan sangat menguntungkan untuk para seniman di masa yang akan datang.



Gambar 4. Opini dari beberapa seniman mengenai pameran virtual A Mild "A Space"  
(Sumber: <https://www.amild.id/br/aspacespace/art/article/intip-komentar-seniman-seniman-di-a-space-the-district>, 2022)

### Komunikasi Virtual

Meskipun pameran terjadi secara *virtual* pada ruang tersebut tetap terjadi komunikasi meskipun *audience* tidak secara langsung hadir pada pameran tersebut. Menurut Mulyana (2007: 66) komunikasi dapat terjadi apabila ada orang lain yang menangkap pesan dari orang lain baik dalam bentuk gambar, suara, ataupun tulisan yang disengaja atau tidak disengaja dan melakukan interpretasi atau penafsiran atas pesan tersebut. Menurut Fatthurohman (2017: 3) komunikasi *virtual* adalah suatu proses berupa penyampaian dan penerimaan pesan yang terjadi secara interaktif melalui suatu *cyberspace* atau yang dikenal dengan nama dunia maya. Jadi ruang pameran *virtual* di sini bersifat sebagai *cyberspace* atau tempat untuk para seniman berkomunikasi dengan *audience* melalui karya-karya yang akan dipamerkan. Komunikasi tersebut terjadi secara *virtual*. Ketika *audience* menangkap pesan karya yang ditampilkan oleh seniman melalui dunia *virtual*.

Menurut Rakhman, Jalaluddin (2018: 396) ide yang ada di suatu benak seseorang bisa ditungkan dalam satu bentuk karya atau gambar visual. Ide tersebut merupakan suatu komunikasi berupa aktualisasi dari suatu dunia *virtual* yang ada di dalam benak orang tersebut yang kemudian akhirnya ditangkap oleh seseorang. Seseorang pun bisa menuangkan idenya melalui medium lain seperti seperangkat komputer dan penunjangnya dan hal tersebut dituangkan dalam dunia *virtual* yang di dalamnya terdapat objek-objek simulasi yang bersifat imersif dan interaktif. Di dalamnya seniman bisa berkomunikasi melalui karyanya secara *virtual*.

### User Interface dan User Experience

Untuk mampu memahami dan menikmati secara sepenuhnya pameran *virtual* tersebut *user* atau pengguna harus paham sepenuhnya bagaimana cara menggunakan *user interface* untuk mendapatkan pengalaman atau *experience* yang maksimal saat mengunjungi dari pameran *virtual* tersebut.

## KESIMPULAN

Perkembangan teknologi yang begitu pesat mendorong hadirnya berbagai macam *new media* yang salah satunya adalah kemunculan dari pameran *virtual*. Sebuah pameran karya seni yang hadir secara *virtual* tersebut membantu menjembatani antara seniman dan masyarakat untuk tetap bisa bereksplorasi di era pandemi. Keterbatasan ruang dan jarak tidak menjadi suatu permasalahan yang berarti dengan adanya teknologi internet. Melalui sebuah *website* dari A mild “*A Space*”, seniman memiliki ruang baru untuk bereksplorasi dalam berkarya.

Meskipun nantinya kita akan masuk ke masa *endemic* pasca Covid-19, namun pameran *virtual* akan tetap menjadi sebuah media baru bagi para seniman di masa yang akan datang. Kekuatan internet untuk mampu menembus jarak, ruang, dan waktu serta perkembangan teknologi yang begitu pesat ditambah lagi dengan munculnya dunia baru seperti *metaverse* akan membawa dampak yang sangat positif bagi para seniman. Hal tersebut membuka pintu yang begitu lebar untuk tetap bisa berkomunikasi dan berkarya tanpa batas. Terobosan yang telah dilakukan oleh A Mild tersebut merupakan awal dari perubahan bentuk pameran atau pagelaran seni yang ada di masa yang akan datang. Harapan ke depannya pemerintah juga mau mendukung dan mendorong kesenian ke arah digitalisasi atau *new media*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fariz Al Hazmi, Kharisma Nanda, and Agung Budyawan, 2021. “*Persepsi Partisipan Terhadap Kualitas Pameran Seni Rupa Secara Virtual dalam Situasi Pandemi Covid-19*”. *Jurnal Tata Kelola Seni* Vol. 7 No. 2: 79-90 (ISSN 2442-9589)
- James R. Situmorang. 2012. “*Pemanfaatan Internet Sebagai New Media Dalam Bidang Politik, Bisnis, Pendidikan dan Sosial Budaya.*” *Jurnal Administrasi Bisnis*, Vol.8, No.1 : 73-78 (ISSN:0216-1249)
- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2018. “*Psikologi Komunikasi: Edisi Revisi*”. Bandung: Simblosa Rekatama Media.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Rifal Fathurrohman, Achdi Halim, Khaerudin Imawan. 2017. “*Pengaruh komunikasi virtual terhadap komunikasi interpersonal dikalangan Game online di aronet plumbon*”. *Jurnal Signal* Vol.5 No. 1 ISSN: 2337-4454  
<https://www.amild.id/br/aspacespace>