

INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PENYAJIAN PROJECT DAN KARYA SENI PADA PRAKTIK PAMERAN ONLINE SISWA KELAS IXD SMPN 31 SURABAYA

Devi Anggraini¹, Ika Anggun Camelia²

¹Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: devi.18042@mhs.unesa.ac.id

² Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Pada mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa kelas IX SMP terdapat KD 4.4 menyelenggarakan pameran seni rupa, menurut kompetensi dasar tersebut siswa diharapkan mampu melakukan praktik penyelenggaraan pameran. Akibat adanya pandemi COVID-19 siswa kelas IXD SMPN 31 Surabaya tidak dapat secara langsung melakukan praktik penyelenggaraan pameran di sekolah. Melalui fenomena ini, peneliti berinisiatif memanfaatkan aplikasi *instagram* sebagai media praktik pameran *online* sehingga siswa tetap mendapatkan pengalaman terkait penyelenggaraan pameran. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti merumuskan masalah dan tujuan penelitian sebagai berikut, (1) Mendeskripsikan proses persiapan pameran *online* melalui aplikasi *instagram* oleh siswa kelas IXD SMPN 31 Surabaya, (2) Mendeskripsikan pelaksanaan pameran *online* melalui aplikasi *instagram* oleh siswa kelas IXD SMPN 31 Surabaya, (3) Mendeskripsikan tanggapan pengunjung pameran dan siswa kelas IXD SMPN 31 Surabaya setelah pelaksanaan praktik pameran *online*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain observasi, dokumentasi, dan kuesioner atau angket. Validitas data menggunakan triangulasi. Analisis data dilakukan menggunakan tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, hingga menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan praktik penyelenggaraan pameran *online* dengan memanfaatkan fitur *instagram* cukup efektif sebagai alternatif penyelenggaraan pameran di masa pandemi serta mampu memberikan manfaat positif kepada siswa kelas IXD SMPN 31 Surabaya.

Kata Kunci: pameran *online*, *instagram*, SMPN 31 Surabaya

Abstract

In the course of art cultural art field of class IX SMP class There are KD 4.4 Organizing art exhibitions, according to the basic competence students are expected to be able to practice the exhibition of exhibition. As a result of COVID-19 pandemic students of IXD SMPN 31 Surabaya class can not directly practice the exhibition in school. Through this phenomenon, researchers take initiative to utilize Instagram apps as online media exhibition practice so students still get experience related to exhibition of exhibition. Based on the background, the researcher formulates the issue and objectives of the following research, (1)describes the preparation process of online exhibition through Instagram app by the students of IXD SMPN 31 Surabaya (2)describes the execution of online exhibitions through Instagram apps by the students of IXD SMPN 31 Surabaya (3)students describe the visitor's exhibition and student of the IXD class SMPN 31 Surabaya after the execution of online exhibition practices. This research uses descriptive research method with qualitative approach. Data collection techniques used include observation, documentation, and questionnaires or questionnaires. The validity of the data uses triangulation. Data analysis is done using three stages of data reduction, data presentation, to draw conclusions. The results showed the practice of online exhibition by utilizing Instagram features quite effective as an alternative to exhibition of pandemic and able to provide positive benefits to the students of IXD class SMPN 31 Surabaya.

Keywords: online exhibition, *instagram*, SMPN 31 Surabaya.

PENDAHULUAN

Sejak awal tahun 2020 Indonesia menghadapi pandemi COVID-19. Pandemi COVID-19 memberikan dampak bagi hampir pada seluruh aspek kehidupan salah satunya yaitu sektor pendidikan. Di SMPN 31 Surabaya menerapkan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas. PTM dilakukan setiap hari namun masih dibatasi. Kehadiran siswa dibagi menjadi 2 sesi dalam satu hari. Kegiatan di luar jam pelajaran belum bisa kembali normal. Jam pembelajaran dipangkas menjadi 30 menit. Jam pelajaran seni budaya pada awalnya adalah 3 x 40 menit setiap minggunya, namun harus dipangkas karena penyesuaian akibat pandemi COVID-19.

Pada mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa kelas IX SMP terdapat kompetensi dasar 3.4 memahami prosedur penyelenggaraan pameran karya seni rupa, dan kompetensi dasar 4.4 menyelenggarakan pameran seni rupa, maka menurut kompetensi dasar tersebut pada bab ini siswa diharapkan mampu memahami prosedur dan praktik penyelenggaraan pameran seni rupa. Menurut pernyataan dari guru mata pelajaran seni budaya SMPN 31 Surabaya yaitu Bapak Drs. Suyitno, semenjak adanya kebijakan pembatasan kegiatan di sekolah serta pengurangan jam pelajaran mulai tahun 2020 hingga sekarang, pada bab pameran siswa tidak dapat secara langsung melakukan praktik penyelenggaraan pameran sehingga siswa tidak mendapatkan pengalaman terkait penyelenggaraan pameran (wawancara pra-penelitian, 15 Desember 2021). Merespon masalah tersebut peneliti berinisiatif memanfaatkan aplikasi *instagram* sebagai media praktik pameran *online* sehingga siswa tetap mendapatkan pengalaman terkait praktik penyelenggaraan pameran.

Instagram merupakan platform tempat berbagi foto dan video secara *online*. Aplikasi *instagram* dapat diakses secara gratis melalui *smartphone*, laptop, maupun komputer. Menurut survei dari *We Are Social* pada tahun 2021 disebutkan bahwa *instagram* menempati urutan ketiga tercatat sebagai media sosial yang paling banyak diakses pengguna internet di Indonesia setelah *youtube* dan *whatsapp*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian

ini adalah sebagai berikut, (1) Bagaimana proses persiapan penyelenggaraan pameran *online* melalui aplikasi *instagram* oleh siswa kelas IXD SMPN 31 Surabaya, (2) Bagaimana pelaksanaan pameran *online* melalui aplikasi *instagram* oleh siswa kelas IXD SMPN 31 Surabaya, (3) Bagaimana tanggapan pengunjung pameran dan siswa kelas IXD SMPN 31 Surabaya setelah pelaksanaan praktik pameran *online* melalui aplikasi *instagram*.

Dilandasi dengan latar belakang masalah di atas penelitian ini memiliki tujuan (1) Mendeskripsikan proses persiapan penyelenggaraan pameran *online* melalui aplikasi *instagram* oleh siswa kelas IXD SMPN 31 Surabaya, (2) Mendeskripsikan pelaksanaan pameran *online* melalui aplikasi *instagram* oleh siswa kelas IXD SMPN 31 Surabaya, (3) Mendeskripsikan tanggapan pengunjung pameran dan siswa kelas IXD SMPN 31 Surabaya setelah pelaksanaan praktik pameran *online* melalui aplikasi *instagram*.

Terdapat tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Pertama penelitian oleh Fuja Siti Fujiawati pada tahun 2021 dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dengan judul "Pemanfaatan Media Sosial (*Instagram*) Sebagai Media Penyajian Kreasi Seni Dalam Pembelajaran". Penelitian ini berfokus pada analisis pemanfaatan media sosial *instagram* sebagai media penyaji kreasi dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini berupa deskripsi penggunaan media sosial *instagram* sebagai alternatif media untuk pembelajaran baik untuk pendalaman materi ataupun sebagai media penyajian project atau kreasi seni yang dibuat oleh mahasiswa.

Kedua penelitian oleh Rini Maulina pada tahun 2019 dari Institut Teknologi Bandung dengan judul "*E Gallery* untuk Pameran Daring Studi Kasus: Karya Seni Rupa Indung". Penelitian ini berfokus pada analisis pameran karya seni rupa indung secara daring melalui *website*. Hasil dari penelitian ini berupa deskripsi pemanfaatan *website* sebagai ruang pameran daring dan dapat dijadikan sebagai peluang bagi seniman untuk eksistensi profesi seniman di bidang seni rupa.

Ketiga penelitian oleh Farid, Nailly Farhatin, dan Fajri Rahma Pratiwi pada tahun 2021 dari

Institut Seni Indonesia Surakarta dengan judul “Media *Instagram* Sebagai Media Publikasi Karya Mahasiswa DKV ISI Surakarta di Masa Pandemi Covid-19” Hasil dari penelitian ini berupa deskripsi pemanfaatan fitur *instagram* untuk memamerkan karya seni rupa sebagai wadah untuk mengimplementasikan pameran *online* ditengah pandemi COVID-19.

Dari tiga penelitian terdahulu yang relevan di atas, persamaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah pada pemanfaatan media digital sebagai penyajian *project* atau karya seni. Untuk perbedaan yang terdapat pada penelitian ini adalah, berfokus pada pemanfaatan *instagram* sebagai media praktik pameran online pada jenjang pendidikan sekolah menengah pertama. Selain itu pada penelitian ini tidak hanya membahas terkait pemanfaatan *instagram* untuk penyajian karya seni siswa kelas IXD saja, namun juga membahas pemanfaatan fitur *instagram* sebagai media penyaji *project*. *Project* yang dimaksud disini ialah serangkaian kegiatan pendukung pameran *online*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang mengutamakan penjelasan berupa kata dan kalimat. Menurut Moleong (2014:6) jenis penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menafsirkan fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian dengan cara deskripsi dalam bentuk kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Disesuaikan dengan pernyataan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena praktik pameran *online* karya seni rupa melalui *instagram* oleh siswa kelas IXD SMPN 31 Surabaya. Lokasi penelitian beralamat di Jl. Dukuh Bulak Banteng Sekolahan, Bulak Banteng, Kecamatan Kenjeran, Kota Surabaya. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret tahun 2022.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain yaitu observasi di mana peneliti akan mengamati kegiatan peserta didik dalam berproses mempersiapkan pameran *online* karya seni rupa melalui aplikasi *instagram* hingga mengamati kegiatan peserta didik saat

menggunakan aplikasi *instagram* untuk dijadikan sebagai media penyelenggaraan pameran karya seni rupa. Teknik dokumentasi di mana peneliti akan mengumpulkan informasi berupa foto proses persiapan pameran, proses penyelenggaraan pameran, hingga segala unsur yang telah dihasilkan oleh siswa dalam penyelenggaraan pameran melalui aplikasi *instagram* (poster kegiatan untuk publikasi, foto-foto karya seni yang dipamerkan, serta tampilan *feed instagram*). Pada penelitian ini peneliti juga menggunakan kuesioner atau angket untuk mengumpulkan informasi terkait perspektif dan pendapat peserta didik kelas IXD SMPN 31 Surabaya setelah penyelenggaraan pameran *online* karya seni rupa melalui *instagram*.

Validitas data pada penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Di mana peneliti akan membandingkan data yang didapat dari hasil observasi, dokumentasi penelitian, dan kuesioner/angket. Analisis data dilakukan dengan menggunakan tiga tahap. Tahap pertama dengan melakukan reduksi data yaitu melakukan penyederhanaan beragam data yang telah diambil dari lokasi penelitian. Tahap selanjutnya penyajian data di mana peneliti akan menyusun data yang telah diperoleh dari lapangan secara sistematis. Tahap terakhir yaitu menarik kesimpulan. Kesimpulan dalam penelitian ini akan berupa kumpulan kata dan kalimat.

KERANGKA TEORETIK

A. Pameran Seni Rupa

Kata pameran berasal dari bahasa Inggris *Exhibition*, yang kemudian diserap menjadi ekshibisi dalam bahasa Indonesia. Kata ekshibisi merupakan sinonim dari pameran. Berikut penjabaran pengertian pameran secara lebih mendetail. Definisi Pameran menurut Galeri Nasional “Pengertian pameran adalah suatu kegiatan penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan hingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas”. Pengertian pameran menurut Henrietta Lidchi (Susanto, 2016:31) menjelaskan bahwa pameran diartikan sebagai peristiwa yang memiliki ciri-ciri memikirkan objek, teks, visual, representasi, rekonstruksi, bahkan audio yang dikreasikan melalui sistem representasional. Pameran seni rupa menurut paparan di atas dapat

diartikan sebagai kegiatan di mana seniman atau pengkarya mengkomunikasikan, menyampaikan, mempublikasikan, serta menunjukkan ide atau gagasan mereka pada khalayak umum yang diwujudkan dan disajikan melalui karya seni rupa dengan harapan terjadinya komunikasi antara pengkarya yang terwakilkan oleh karya seninya dengan apresiator.

B. Jenis Pameran Seni Rupa

Teknis pameran karya saat ini mulai mengalami perubahan karena perkembangan jaman muncul jenis pameran baru di kalangan masyarakat yaitu pameran virtual atau pameran *online*. *Online* diartikan sebagai situasi di mana hubungan (konektivitas) melalui perantara internet. (M. Romli dan Syamsul, 2012). Pameran virtual adalah sebuah replika digital dari sebuah peristiwa dan objek nyata yang diolah melalui alat multimedia dan *virtual reality* dan disampaikan melalui web kepada pengguna sehingga pengguna diharapkan merasakan hal yang sama ketika mereka merasakan situasi tersebut secara langsung. Pameran *online* merupakan bagian dari pameran virtual. Pameran virtual akan menampilkan simulasi lingkungan pameran seperti nyata pada aslinya menjadi realitas virtual, namun pameran *online* penyelenggaraannya lebih sederhana dengan menitik beratkan pada menampilkan karya melalui platform media *online* sehingga tidak menampilkan simulasi kegiatan pameran seperti kenyataan. Pameran virtual atau *online* dapat dilihat dengan kenyamanan dan akses waktu sendiri (Khoon dan Ramaiah, 2008).

C. Tujuan Pameran Seni Rupa di Sekolah

Penyelenggaraan pameran di sekolah memiliki tujuan tertentu. Berikut tujuan penyelenggaraan pameran di sekolah menurut Rasjoyo (dalam Sobandi:2008) di antaranya adalah sebagai berikut : (1) melatih kepekaan siswa dalam proses apresiasi karya seni, (2) meningkatkan kemampuan serta wawasan siswa dalam proses evaluasi karya seni secara objektif, (3) sebagai wadah para siswa melatih kerja sama tim serta berorganisasi, (4) melatih pengalaman sosial, kemandirian, serta tanggung jawab atas tugas yang diemban, (5) menjadi stimulus untuk membangkitkan gairah dan semangat siswa dalam berkarya seni, (6) sarana hiburan bagi siswa dari kejenuhan belajar di dalam kelas.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa kehadiran pameran dalam konteks pembelajaran di sekolah memiliki tujuan tersendiri, di antaranya yaitu sebagai sarana yang strategis dalam memupuk, membina, dan mengembangkan keterampilan berkarya seni maupun *softskill* serta sebagai hiburan (rekreasi) untuk siswa.

D. Aplikasi Instagram

Pengertian *instagram* menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut. Albarran (2013) menyatakan *instagram* adalah sebuah situs jejaring sosial yang diluncurkan pada Oktober 2010 yang dapat digunakan untuk berbagi foto. Sedangkan menurut Miliza Ghazali (2016:8) arti dari nama *instagram* ialah berasal dari gabungan kata “insta” yang artinya instan dan kata “gram” yang artinya telegram. Dari penggabungan kata tersebut dapat disimpulkan *instagram* memiliki arti sebagai perangkat lunak yang dapat difungsikan untuk *sharing* atau membagikan informasi berupa foto, gambar bergerak atau video, serta audio secara cepat dan langsung. *Instagram* dapat diakses melalui smartphone, laptop, maupun komputer dengan menyambungkan perangkat pada koneksi internet.

Berikut adalah beberapa fitur *instagram* yang akan dimanfaatkan dalam praktik pameran *online* siswa kelas IXD SMPN 31 Surabaya:

(1) Fitur *feed instagram*, merupakan tampilan dari halaman profil yang memperlihatkan foto dan video yang telah diunggah oleh pengguna *instagram*, (2) Fitur unggah foto dan video, melalui fitur ini pengguna dapat mengunggah gambar dan gambar bergerak di mana pengguna juga dapat secara langsung mengedit dengan memberikan filter atau efek warna, memotong ukuran foto atau durasi video, dan menentukan sampul video. Selain itu unggahan juga dilengkapi dengan fitur *caption* atau keterangan yang disisipkan serta menambah tanda lokasi. Dalam satu unggahan pengguna dapat mengunggah maksimal 10 file gambar atau video, (3) Fitur *instagram* video merupakan gabungan dari fitur video *feed* dan IGTV di mana pengguna *instagram* dapat mengunggah video dengan durasi lebih dari satu menit, (4) Fitur *insta story* atau *instagram stories* merupakan fitur di mana pengguna dapat membagikan foto, video,

dan teks namun hanya akan bertahan selama 24 jam, sehingga setelah 24 unggahan pada fitur ini akan otomatis hilang. Hal ini berbeda dengan *feed* yang sifatnya menjadi unggahan permanen selama pengguna *instagram* tidak menghapus unggahan. Durasi setiap unggahan pada *insta story* maksimal ialah 15 detik, (5)Fitur *Reels* merupakan fitur untuk membagikan video singkat dengan durasi 15 sampai 90 detik, serta dapat menggabungkan dan merekam beberapa klip video menjadi satu video utuh. Fitur *reels* juga dilengkapi dengan pilihan audio, teks, dan filter atau efek warna, (6)Fitur *like*, komentar, dan bagikan, di mana pengguna *instagram* dapat saling memberikan tanggapan pada unggahan dan *insta story*. Fitur *like* merupakan fitur untuk memberikan respon suka yang ditandai dengan ikon hati. Fitur komentar merupakan fitur untuk memberikan respon berupa ulasan, sehingga pengguna lain dapat menuliskan komentar sesuai dengan keinginan mereka. Fitur bagikan merupakan fitur di mana pengguna *instagram* dapat membagikan ulang atau meneruskan unggahan pengguna lain pada akun *instagram* mereka atau pada aplikasi lain yang support dengan *instagram* seperti *whatsapp* dan *facebook*, (7)Fitur *Highlight* merupakan fitur di mana pengguna dapat membagikan kiriman *instastory* lebih dari 24 jam dan memungkinkan pengguna *instagram* menampilkan *instastory* pada halaman profil (Situs resmi *instagram*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Persiapan Pameran Seni Rupa Online Melalui Aplikasi Instagram Siswa Kelas IXD SMPN 31 Surabaya

Deskripsi kegiatan yang dilakukan dalam proses persiapan pameran *online* melalui aplikasi *instagram* oleh siswa kelas IXD SMPN 31 Surabaya di antaranya adalah sebagai berikut:

1) Pembentukan panitia pameran

Proses pembentukan panitia pameran kelas IXD dilaksanakan setelah pemberian materi bab pameran pada mata pelajaran seni budaya selesai dilakukan. Dalam pembelajaran seni budaya bab pameran materi yang disampaikan kepada siswa antara lain tentang pengertian pameran, jenis pameran, tujuan pameran, kepanitiaan pameran, hingga prosedur pameran. Siswa diperkenankan

untuk mendiskusikan sendiri terkait pembentukan kepanitiaan pameran. Diskusi pembentukan panitia dilakukan di dalam kelas kemudian dilanjutkan di rumah masing-masing dengan komunikasi melalui grup *whatsapp*.

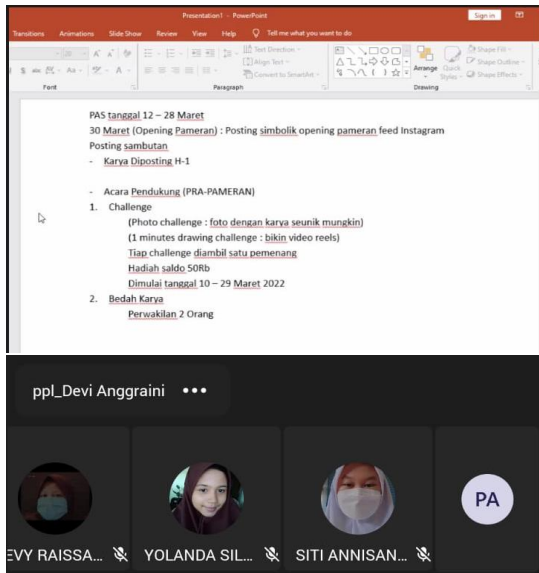


Gambar 01. Pembelajaran seni budaya bab pameran di kelas IXD SMPN 31 Surabaya

(Sumber: Dokumentasi Devi Anggraini, 2022)

2) Perencanaan Pameran.

Nama kegiatan pameran *online* siswa kelas IXD SMPN 31 Surabaya ialah *DoveD Art Exhibition*. Pemilihan nama ini merupakan hasil dari diskusi seluruh siswa kelas IXD. *DoveD* sendiri diambil dari bahasa Italia *Nove* yang berarti sembilan kemudian digabungkan dengan identitas kelas IXD maka menjadi *DoveD Art Exhibition*. Tema yang dipilih dalam kegiatan *DoveD Art Exhibition* adalah “warisan budaya”. Tujuan memilih tema warisan budaya sendiri menurut perwakilan siswa kelas IXD Siti Annisania yaitu untuk melestarikan dan menjaga kebudayaan di Indonesia serta saling menghargai dan tidak melupakan warisan dari nenek moyang. Tanggal 30 Maret 2022 dipilih sebagai tanggal pembukaan *DoveD Art Exhibition*, sebelum pembukaan pameran *online* dilaksanakan kegiatan *pra-event* yang terdiri dari dua kegiatan pendukung yaitu (1)*One minutes drawing challenge* dan (2)*Photo Challenge*. Kegiatan *pra-event* dilaksanakan mulai dari tanggal 11 hingga 29 Maret 2022. Kegiatan pendukung *DoveD Art Exhibition* selanjutnya ialah unjuk bakat siswa dan bincang perupa, di mana kedua kegiatan tersebut direncanakan akan dikemas berupa video pendek dan akan diunggah di akun *@dove.d_exhibition* setelah pembukaan pameran *online* diresmikan.



Gambar 02. Diskusi online perencanaan pameran melalui ms teams

(Sumber: Dokumentasi Devi Anggraini, 2022)

3) Persiapkan karya yang akan dipamerkan.

Persiapan karya dilakukan setelah pemilihan tema pameran. Siswa kelas IXD diperkenankan untuk membuat karya baru atau menggunakan karya lama yang sesuai dengan tema warisan budaya. Karya tidak dikumpulkan berupa fisik namun berupa file foto. Pengumpulan file foto karya yang akan dipamerkan di *instagram* dilakukan melalui *google drive*, dengan masing-masing siswa mengunggah file foto karya masing-masing di *google drive* yang sudah disiapkan oleh perwakilan sie pengkayaan. Melalui proses kurasi oleh guru total sebanyak 28 karya seni siswa kelas IXD terpilih untuk dipamerkan dengan rincian, 4 karya ilustrasi digital, 2 karya topeng, 1 karya miniatur, 13 karya gambar ragam hias, dan 8 karya gambar ilustrasi.

4) Publikasi Kegiatan.

Pada *DoveD Art Exhibition* publikasi kegiatan dilakukan secara online melalui aplikasi *instagram*. Publikasi melalui *instagram* dilakukan dengan memanfaatkan fitur *feed* dan *instastory* dengan cara mengunggah poster kegiatan pada *instastory* dan *feed instagram @dove.d_exhibition*. Selain mengunggah poster kegiatan melalui akun *instagram @dove.d_exhibition* publikasi kegiatan juga dilakukan masing-masing siswa

kelas IXD dengan mengunggah poster kegiatan di akun *instagram* personal.



Gambar 03. Poster kegiatan DoveD Art Exhibition.

(Sumber: Dokumentasi Devi Anggraini, 2022)

B. Pelaksanaan Pameran Seni Rupa Online Melalui Aplikasi Instagram Siswa Kelas IXD SMPN 31 Surabaya

Pelaksanaan *DoveD Art Exhibition* melalui *instagram* oleh siswa kelas IXD SMPN 31 Surabaya meliputi beberapa kegiatan yakni dimulai dari kegiatan display karya seni, pembukaan pameran, hingga kegiatan pendukung pameran.

1) Display Karya

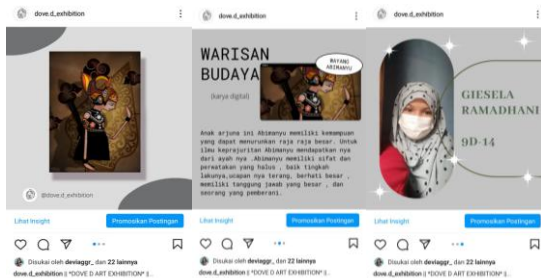
Display karya pada *DoveD Art Exhibition* dilakukan dengan memanfaatkan fitur *instagram feed*. Siswa kelas IXD mendisplay 28 karya seni rupa dengan mengunggah pada fitur *feed*. Pada kegiatan display karya juga memanfaatkan fitur *instagram slide post*, di mana pengguna *instagram* dapat mengunggah lebih dari satu gambar dalam satu unggahan. Fitur *slide post* dimanfaatkan pada unggahan foto karya seni rupa yang ditampilkan sekaligus identitas siswa pembuat karya, serta deskripsi karya yang dipamerkan sehingga ketiga unsur

tersebut dapat dikemas menjadi satu unggahan.



Gambar 04. Display karya DoveD Art Exhibition melalui feed instagram.

(Sumber: instagram @dove.d_exhibition)



Gambar 05. Pemanfaatan fitur slide post (Sumber: instagram @dove.d_exhibition)

2) Pembukaan Pameran

Pembukaan *DoveD Art Exhibition* dilakukan pada tanggal 30 Maret 2022 secara simbolik melalui akun *instagram @dove.d_exhibition*. Bapak Drs. Suyitno selaku guru mata pelajaran seni budaya kelas IX SMPN 31 Surabaya memberikan sambutan sekaligus meresmikan pembukaan pameran *online* melalui video. Adapun ketua pelaksana kegiatan yaitu siswa bernama Siti Annisania juga memberikan sambutan pada pembukaan pameran yang dikemas berupa video. Pembukaan *DoveD Art Exhibition* ini memanfaatkan fitur *instagram* video di mana para siswa mengunggah video sambutan berdurasi lebih dari 2 menit pada *feed @dove.d_exhibition*.



Gambar 06. Sambutan guru seni budaya dan ketua pelaksana pada pembukaan *DoveD Art Exhibition* melalui fitur *instagram* video.

(Sumber: instagram @dove.d_exhibition)

3) Kegiatan pendukung pada *DoveD Art Exhibition*

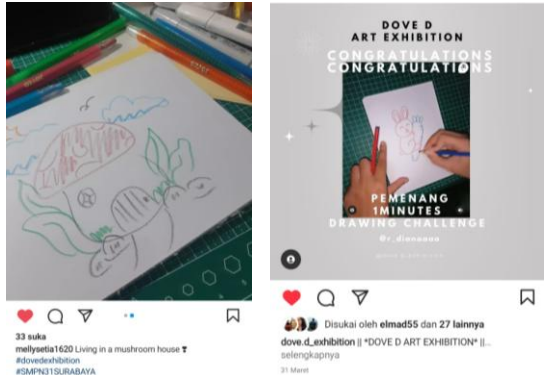
Kegiatan utama pada penyelenggaraan *DoveD Art Exhibition* ialah pameran *online* karya seni rupa siswa kelas IXD, namun untuk menunjang kegiatan utama tersebut disusunlah kegiatan pendukung dengan tujuan agar lebih menarik pengunjung pameran *online*. Pada penyelenggaraan *DoveD Art Exhibition* ini kegiatan pendukung dibagi menjadi dua, yaitu kegiatan *pra-event* yang dilaksanakan pada tanggal 11 sampai 29 Maret 2022 sebelum pembukaan *DoveD Art Exhibition*.



Gambar 07. Poster *pra-event* *DoveD Art Exhibition* (Sumber: Dokumentasi Devi Anggraini, 2022)

Kegiatan *pra-event* ini terdiri dari dua kegiatan. Kegiatan pertama *One minutes drawing challenge* adalah kegiatan pendukung *DoveD Art Exhibition* dengan bentuk kegiatan

perlombaan menggambar berdurasi satu menit untuk siswa SMP. *Challenge* ini dilakukan secara *online* melalui aplikasi *instagram* dengan ketentuan setiap peserta membuat sebuah video menggambar dengan durasi satu menit kemudian diunggah pada akun *instagram* masing-masing peserta dengan menandai akun *instagram* @dove.d_exhibition.



Gambar 08. Kegiatan 1 minutes drawing challenge
(Sumber: *instagram* @dove.d_exhibition)

Kegiatan kedua *Photo Challenge* kegiatan pendukung dengan bentuk kegiatan perlombaan kreatifitas foto sambil membawa karya seni untuk siswa SMP. *Challenge* ini dilakukan secara *online* melalui aplikasi *instagram*, ketentuan panitia yaitu setiap peserta mengunggah sebuah foto diri dengan kreativitas pose dan membawa karya seni pada akun *instagram* masing-masing peserta diwajibkan menandai akun *instagram* @dove.d_exhibition.



Gambar 09. Kegiatan Photo challenge
(Sumber: *instagram* @dove.d_exhibition)

Pada *pra-event* (*one minutes drawing challenge* dan *photo challenge*) kedua kegiatan tersebut juga memanfaatkan fitur *instagram highlight*. Pemanfaatan fitur *highlight* ini digunakan untuk membagikan

poster *pra-event* yang telah di unggah pada fitur *instastory* agar dapat ditampilkan pada halaman profil akun @dove.d_exhibition dan sekaligus untuk mempromosikan kegiatan *pra-event*. Selain untuk mempromosikan kegiatan *pra-event*, fitur *highlight* ini juga digunakan untuk membagikan *instastory* pengumuman pemenang *challenge*.



DRAWING CHA... PHOTO CHALLE...

Gambar 10. Pemanfaatan fitur *highlight*
(Sumber: *instagram* @dove.d_exhibition)

Kegiatan pendukung pada *DoveD Art Exhibition* tidak hanya *pra-event* saja namun juga ada kegiatan pendukung lain yang dilaksanakan setelah pembukaan pameran *online* di *instagram*. Kegiatan pendukung selanjutnya merupakan unjuk bakat dan bincang perupa. Kedua kegiatan tersebut dikemas berupa video yang diunggah pada akun *instagram* @dove.d_exhibition. Unjuk bakat merupakan kegiatan dengan tujuan memfasilitasi siswa untuk mengekspresikan bakat maupun keterampilan di luar bidang seni rupa serta bertujuan untuk hiburan pengunjung pameran *online*. Pada kegiatan unjuk bakat siswa kelas IXD memanfaatkan fitur *instagram reels* untuk menampilkan video unjuk bakat. Menurut data dua video unjuk bakat yang ditampilkan pada *DoveD Art Exhibition* sejak pengunggahan pada tanggal 30 Maret hingga 11 April telah ditonton sebanyak 115 kali dan 99 kali oleh pengunjung pameran *online*.



Gambar 11. Unjuk bakat siswa ditampilkan melalui fitur *instagram reels*
(Sumber: *instagram @dove.d_exhibition*)

Kegiatan bincang perupa merupakan kegiatan bincang santai oleh 3 perwakilan siswa kelas IXD, di mana di dalamnya membahas seputar karya seni yang telah mereka buat. 3 perwakilan siswa tersebut ialah Yolanda Silviana dengan karya gambar kesenian campursari, Giesela Ramadhani dengan karya digital tokoh abimanyu, dan Rakha Ferdiansyah dengan karyanya topeng. Kegiatan bincang perupa dikemas dalam bentuk video pendek berdurasi satu sampai tiga menit yang diunggah dengan memanfaatkan fitur *instagram video*. Ketiga perwakilan tersebut ditunjuk karena memiliki karakter karya seni yang berbeda yaitu gambar ilustrasi manual, ilustrasi digital, dan karya topeng.



Gambar 12. Kegiatan Bincang Perupa *DoveD Art Exhibition*

(Sumber: *instagram @dove.d_exhibition*)

Dalam kegiatan bincang perupa, komunikasi antara pengunjung pameran online dengan para perupa dilakukan melalui fitur komentar. Para pengunjung mengajukan pertanyaan ataupun memberikan tanggapan pada unggahan video bincang perupa, yang

kemudian ditanggapi oleh para perupa melalui fitur komentar juga.



Gambar 13. Komunikasi pengunjung dan perupa pada kegiatan Bincang Perupa *DoveD Art Exhibition*
(Sumber: *instagram @dove.d_exhibition*)

C. Tanggapan Pengunjung dan Siswa Kelas IXD Terhadap Praktik Penyelenggaraan Pameran Seni Rupa Online Melalui Aplikasi Instagram.

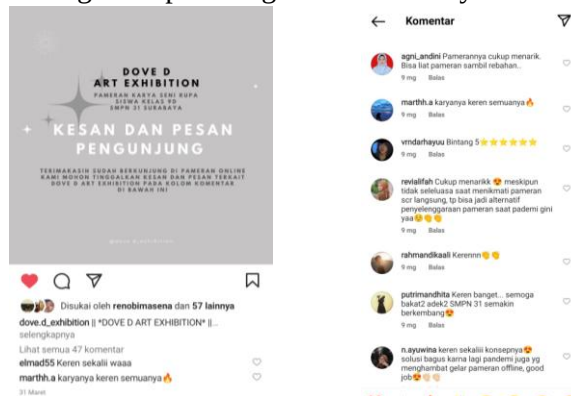
Selama penyelenggaraan *DoveD Art Exhibition* dimulai dari *pra-event* pada tanggal 11 Maret hingga tanggal 11 April 2022, akun *instagram @dove.d_exhibition* tercatat mampu menjangkau 647 akun *instagram*. Menurut data tersebut, disimpulkan bahwa sejumlah 647 akun *instagram* telah melihat konten yang ditampilkan akun *@dove.d_exhibition*. Dari keseluruhan jumlah pemirsa yang dijangkau sebanyak 75 akun berasal dari pengikut/*followers*, sedangkan 572 akun bukan termasuk dalam pengikut/*followers* akun *@dove.d_exhibition*. Selama kurun waktu satu bulan pencapaian ini sudah cukup baik namun, jika pada publikasi kegiatan dapat dilakukan dengan lebih maksimal maka jangkauan akun *instagram @dove.d_exhibition* pasti akan lebih banyak lagi. Hal yang menjadi evaluasi adalah pada saat publikasi kegiatan melalui akun *instagram personal*, beberapa siswa tidak menambahkan *hashtag #dovedexhibition* dan ada juga yang tidak menandai akun *instagram @dove.d_exhibition*.



Gambar 14. Insight jangkauan akun *dove.d_exhibition*
(Sumber: *instagram @dove.d_exhibition*)

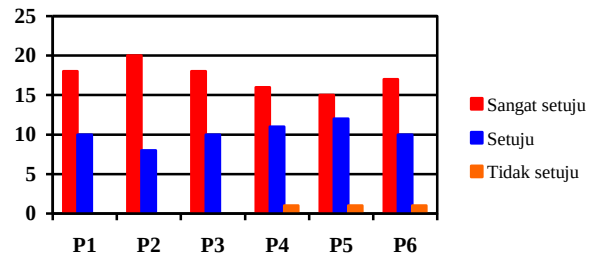
Siswa kelas IXD mengunggah postingan “Kesan dan Pesan Pengunjung” dan

memanfaatkan fitur komentar untuk mengetahui respon dari pengunjung pameran *online*. Pada unggahan tersebut sebanyak 47 pengunjung pameran memberikan ulasan terkait pelaksanaan *DoveD Art Exhibition*. Para pengunjung pameran *online* memberikan apresiasi dan ulasan terkait penyelenggaraan *DoveD Art Exhibition*. Banyak pengunjung memberikan komentar yang positif terhadap penyelenggaraan *DoveD Art Exhibition*, meskipun diselenggarakan secara *online* tetapi cukup menarik dan pengunjung dapat dengan mudah mengakses pameran *online*. Adapun beberapa komentar yang memberikan ulasan bahwa penyelenggaraan pameran *online* ini dapat menjadi alternatif di masa pandemi. Selain mengapresiasi penyelenggaraan pameran *online*, beberapa pengunjung pameran juga memberikan apresiasi terkait karya seni rupa yang ditampilkan serta memberikan pesan untuk para siswa kelas IXD agar tetap semangat dalam berkarya seni.



Gambar 15. Respon pengunjung pameran *online*
(Sumber: *instagram @dove.d_exhibition*)

Pembahasan selanjutnya mengenai respon siswa kelas IXD SMPN 31 Surabaya, terhadap pemanfaatan *instagram* dalam praktik penyelenggaraan pameran seni rupa *online* diambil melalui kuesioner. Total sebanyak 28 kuesioner yang sudah terisi sesuai dengan jumlah siswa kelas IXD yang mengikuti kegiatan praktik pameran seni rupa *online*. Data terkait manfaat konkret yang dirasakan siswa kelas IXD setelah praktik pameran *online* dengan *instagram*, disesuaikan dengan tujuan penyelenggaraan pameran di sekolah menurut Rasjoyo akan dipaparkan melalui Diagram 01.



Keterangan: P1=Pernyataan1; P2=Pernyataan2;
P3=Pernyataan3; P4=Pernyataan4;
P5=Pernyataan5; P6=Pernyataan6.

Diagram 01. Jumlah siswa kelas IXD yang menyetujui pernyataan praktik pameran *online* mampu mencapai tujuan penyelenggaraan pameran di sekolah
(Sumber: Dokumentasi Devi Anggraini, 2022)

Manfaat konkret yang pertama disesuaikan dengan data pada sumbu P1 yaitu berisi pernyataan praktik pameran *online* dengan *instagram* dapat menambah pengetahuan siswa tentang kegiatan pameran dan seni. Menurut data pada sumbu P1 pernyataan tersebut disetujui oleh siswa kelas IXD, di mana sebanyak 18 siswa memberikan jawaban sangat setuju dan 10 siswa memberikan jawaban setuju.

Manfaat kedua yang dirasakan siswa kelas IXD disesuaikan dengan data pada sumbu P2 yaitu berisi pernyataan praktik pameran *online* dengan *instagram* dapat menambah pengetahuan siswa terkait apresiasi seni, di mana siswa dapat mengamati, memahami, serta menikmati berbagai macam karya seni yang telah dipamerkan. Pernyataan tersebut disetujui secara bulat dengan rincian, sebanyak 20 siswa menjawab sangat setuju dan sebanyak 8 siswa menjawab setuju.

Manfaat ketiga yaitu praktik pameran *online* dengan *instagram* dapat dijadikan sebagai wadah untuk para siswa kelas IXD dalam mengekspresikan dan menuangkan ide-ide atau gagasan yang masing-masing siswa miliki melalui karya seni yang dibuat. Pernyataan tersebut disesuaikan dengan data pada sumbu P3 yang menunjukkan sebanyak 18 siswa menjawab sangat setuju dan 10 siswa menjawab setuju.

Selain dapat menjadi wadah bagi siswa untuk mengekspresikan diri, praktik pameran *online* dengan *instagram* juga dapat menjadi rangsangan bagi sebagian besar siswa kelas IXD sehingga menambah semangat dalam berkarya seni. Disesuaikan dengan data pada sumbu P4,

siswa menjawab sangat setuju sebanyak 16 siswa menjawab setuju sebanyak 11 siswa dan 1 siswa menjawab tidak setuju terhadap pernyataan tersebut.

Manfaat yang didapatkan siswa kelas IXD pada praktik pameran *online* dengan *instagram* tidak hanya menambah pengetahuan dan menambah semangat siswa dalam kegiatan kesenirupaan. Siswa juga mendapatkan manfaat pengalaman secara langsung terkait kerja sama dalam tim, keorganisasian, serta koordinasi kegiatan daring, sehingga siswa kelas IXD juga mendapatkan wadah untuk meningkatkan *soft skill*. Indikator praktik pameran *online* dengan *instagram* dapat melatih siswa dalam hal kerja sama tim dan berorganisasi dalam rangka untuk menyelenggarakan pameran *online* sesuai perencanaan dibuktikan dengan data pada sumbu P5. Data menunjukkan sebagian besar siswa kelas IXD menyetujui pernyataan di atas dengan rincian 15 siswa menjawab sangat setuju, 12 siswa menjawab setuju, dan 1 siswa menjawab tidak setuju.

Manfaat terakhir yang didapat oleh siswa kelas IXD dalam praktik pameran *online* melalui *instagram* ialah sebagai sarana hiburan. Dilihat dari data pada sumbu P6, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas IXD merasa senang atas kegiatan praktik pameran *online* dengan memanfaatkan *instagram* dan sesuai dengan harapan siswa. Total sebanyak 17 siswa menjawab sangat setuju, lalu 10 siswa menjawab setuju, dan 1 siswa menjawab tidak setuju yang artinya hanya sedikit siswa kelas IXD yang kurang puas dan kurang senang terhadap praktik pameran *online* dengan *instagram*.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa meskipun praktik pameran dilakukan secara *online* melalui aplikasi *instagram* tetapi dapat terlaksana dengan baik dan mampu mencapai tujuan dari penyelenggaraan pameran di sekolah yaitu (1)menambah pengetahuan siswa terkait penyelenggaraan pameran, dan apresiasi seni (2)mewadahi siswa untuk mengekspresikan jati diri melalui karya seni, (3)mendorong siswa agar lebih semangat dalam berkarya seni, (4)melatih siswa dalam hal kerjasama tim, berorganisasi, kemandirian, serta tanggung jawab, (5)sarana hiburan bagi siswa.

Tanggapan siswa kelas IXD SMPN 31 Surabaya yang dikumpulkan melalui kuesioner tidak hanya terkait keberhasilan praktik pameran *online* dalam mencapai tujuan penyelenggaraan pameran di sekolah saja, namun juga terkait evaluasi persiapan hingga penyelenggaraan pameran. Dari data kuesioner yang terkumpul disimpulkan bahwa beberapa hal yang harus di diperbaiki dan ditingkatkan pada penyelenggaraan *DoveD Art Exhibition* antara lain, (1)Lebih meningkatkan koordinasi antar panitia, karena koordinasi dilakukan secara daring maka ada beberapa panitia yang kurang aktif dan terkendala koneksi *internet*. (2)Publikasi kegiatan terutama *pra-event* perlu ditingkatkan lagi agar dapat menarik lebih banyak peserta *challenge*. (3)Meningkatkan kedisiplinan agar segala kegiatan dapat terlaksana sesuai dengan perencanaan, terutama saat pengumpulan karya beberapa siswa ada yang terlambat. (4)Kurangnya penyesuaian desain *feed instagram* dengan tema pameran “warisan budaya” yang kurang ditonjolkan.

Dari hasil evaluasi di atas dapat disimpulkan bahwa penyelenggaraan *DoveD Art Exhibition* ini sudah cukup baik, namun masih ada beberapa kendala dan kekurangan yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan sekaligus dapat dijadikan pembelajaran untuk kegiatan selanjutnya agar lebih baik lagi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Praktik pameran seni rupa kelas IXD SMPN 31 Surabaya bertajuk *DoveD Art Exhibition* dilaksanakan secara *online* dengan aplikasi *instagram*. Tema yang dipilih dalam kegiatan *DoveD Art Exhibition* adalah “warisan budaya”. Persiapan pameran dilakukan selama kurang lebih satu bulan. Tahap persiapan meliputi (1)Pembentukan panitia pameran, (2)perencanaan pameran, (3)Persiapan karya yang akan dipamerkan, hingga (4)publikasi kegiatan.

Pembukaan *DoveD Art Exhibition* dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2022, sebelum pembukaan pameran *online* secara resmi terlebih dahulu diselenggarakan *pra-event* yang didalamnya terdapat dua agenda kegiatan yaitu (1)*One minutes drawing challenge* dan (2)*Photo Challenge*. Kegiatan *pra-event* dilaksanakan

mulai dari tanggal 11 hingga 29 Maret 2022. Kegiatan utama pada penyelenggaraan *DoveD Art Exhibition* ialah pameran *online* karya seni rupa siswa kelas IXD, namun untuk menunjang kegiatan utama tersebut disusun juga kegiatan pendukung yang dilaksanakan setelah pembukaan pameran *online* dengan tujuan agar lebih menarik pengunjung. Kegiatan pendukung tersebut adalah (1)Unjuk bakat dan (2)Bincang perupa. Kedua kegiatan tersebut dikemas berupa video yang diunggah pada akun *instagram* @dove.d_exhibition.

Selama penyelenggaraan *DoveD Art Exhibition*, tercatat sejumlah 647 akun *instagram* telah melihat konten yang ditampilkan akun @dove.d_exhibition. Penyelenggaraan *DoveD Art Exhibition* mendapat respon positif dari para pengunjung pameran *online*. Pengunjung pameran memberikan ulasan melalui fitur komentar. Dari 47 komentar yang terkumpul semuanya menunjukkan respon yang positif dengan mengapresiasi karya seni yang ditampilkan, memberikan pesan semangat kepada para siswa, hingga ulasan terkait kegiatan pameran *online* yang dianggap menarik dan mampu menjadi alternatif penyelenggaraan pameran di masa pandemi.

Penyelenggaraan *DoveD Art Exhibition* ini juga memberikan manfaat positif kepada siswa kelas IXD SMPN 31 Surabaya. Meskipun praktik pameran ini dilakukan secara *online* melalui aplikasi *instagram* tetapi dapat terlaksana dengan baik dan mampu mencapai tujuan dari penyelenggaraan pameran di sekolah yaitu (1)menambah pengetahuan siswa terkait penyelenggaraan pameran, dan apresiasi seni (2)mewadahi siswa untuk mengekspresikan jati diri melalui karya seni, (3)mendorong siswa agar lebih semangat dalam berkarya seni, (4)melatih siswa dalam hal kerjasama tim, berorganisasi, kemandirian, serta tanggung jawab, serta sebagai (5)sarana hiburan bagi siswa. Selanjutnya hasil evaluasi bersama siswa menunjukkan bahwa penyelenggaraan *DoveD Art Exhibition* sudah cukup baik, namun masih ada beberapa kendala dan kekurangan yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan sekaligus dapat dijadikan pembelajaran untuk kegiatan selanjutnya agar lebih baik lagi.

Saran

Bagi siswa kelas IX SMPN 31 Surabaya diharapkan dapat lebih semangat dan meningkatkan eksistensi dalam berkarya seni rupa. Melalui pengalaman praktik pameran *online*, diharapkan siswa dapat senantiasa memanfaatkan media sosial utamanya *instagram* dalam hal yang positif dan bermanfaat.

Bagi guru seni budaya tingkat SMP, diharapkan dapat memilih aplikasi *instagram* sebagai salah satu media untuk memfasilitasi siswa dalam mempublikasikan karya melalui kegiatan pameran *online*.

Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian terkait penyelenggaraan pameran melalui media digital lain seperti *tiktok website* ataupun media digital lainnya.

REFERENSI

- Farid, Nailly F, dan Fajri R.P. 2021. *Media Instagram Sebagai Media Publikasi Karya Mahasiswa DKV ISI Surakarta di Masa Pandemi Covid-19*. CITRAWIRA: *Journal of Advertising and Visual Communication*. Vol.2.
- Fujiawati F.S., dan Reza M.R. 2021. *Pemanfaatan Media Sosial (Instagram) Sebagai Media Penyajian Kreasi Seni Dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni. Vol.6:32-44.
- Ghazali, Miliza. 2016. *Buat Duit dengan Facebook dan Instagram*. Malaysia: Publishing House.
- Hootsuite (We Are Social): Indonesian Digital Report 2021 dari <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>. Diakses pada 1 November 2021.
- J.Moleong, Lexy. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi. Bandung PT Remaja Rosdakarya.
- Khoon, L.C. dan Ramaiah, C.K. 2008. 'An Overview of Online Exhibitions', *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 28(4), pp. 7-21.
- Kusuma D.F, dan Mohamad S.S. 2018. *Strategi Pemanfaatan Instagram*

- Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Digital Yang Dilakukan Oleh Dino Donuts. *Jurnal Manajemen Komunikasi*. Vol.3:18-33.
- Mahendra, Bimo. 2017. Eksistensi Sosial Remaja Dalam *Instagram* (Sebuah Perspektif Komunikasi). *Jurnal Visi Komunikasi*. Vol.16:151-160.
- Maulina R, Setiawan S, dan Nuning D. 2019. *E Gallery* untuk Pameran Daring. Studi Kasus : Karya Seni Rupa Indung. Makalah dipresentasikan pada Seminar Nasional Sandyakala. Bandung.
- Milasari dkk. 2018. Seni Budaya Untuk SMP/MTs Kelas IX. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Raco, J. 2010. Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rembulan I, dan Syifa F. 2020. Pemanfaatan *Feeds* Dan Fitur *Instagram Stories* Dalam Pembelajaran Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab. Prosiding Semnasbama IV UM. Jilid 2.
- Situs Resmi *Instagram* dari [Instagram | About | Official Site](#). Diakses pada 12 Juni 2022.
- Sobandi, Bandi. 2008. Penyelenggaraan Pameran Di Sekolah . Bahan Belajar Mandiri
- Sugiyono. 2017. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: CV.Afabeta.
- Susanto, Mikke. 2016. Menimbang Ruang Menata Rupa, Edisi Revisi. Bandung: *Dicti Art Laboratory*.
- Veygid A, Sandy M.A, dan Wildan S.S.R. 2020. Analisis Fitur Dalam Aplikasi *Instagram* Sebagai Media Pembelajaran *Online* Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol.1.