

E Gallery untuk Pameran Daring
Studi Kasus: Karya Seni Rupa Indung
(E Gallery for Online Exhibition, Case Study: Indung Art Work)

Rini Maulina, Setiawan Sabana, Nuning Damayanti

**Program Studi Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, Jl. Ganesha No. 10
Bandung, Indonesia.**

E-mail : rini.maulina@students.itb.ac.id

Abstrak

Galeri seni konvensional telah digunakan oleh seniman untuk penyelenggaraan pameran sejak lama. Namun penyelenggaraan pameran secara fisik memiliki permasalahan seperti membutuhkan banyak biaya, persiapan yang panjang, juga masyarakat memiliki gap dengan medan seni. Kemajuan teknologi informasi memungkinkan galeri dalam jaringan (*e gallery*) hidup seperti galeri fisik, teknologi informasi digital dapat digunakan oleh seniman untuk memiliki ruang berpameran di halaman web. Menyelenggarakan *online exhibition* atau pameran secara daring melalui *e gallery* memudahkan seniman dalam menyajikan karya seni rupa, dengan biaya lebih murah, juga memudahkan masyarakat dalam mengapresiasi karya seni rupa melalui gadget. Tujuan dari penelitian yaitu menggunakan halaman web sebagai *e gallery* bagi seniman pemula untuk berpameran secara daring (*online exhibition*). Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif, pengumpulan data yaitu melalui observasi, wawancara dan literatur, hasilnya dianalisis dan disimpulkan untuk acuan membuat *e gallery* pada halaman web sebagai model. Observasi dilakukan pada halaman web (*e gallery*) yang telah ada. Wawancara dilakukan terhadap pelaku seni dan masyarakat di lingkungan seni untuk mengetahui pendapat terhadap penggunaan *e gallery* bagi seniman. Studi literatur dilakukan untuk meninjau teori atau pandangan dari para ahli mengenai pameran karya seni dan *e gallery*. Hasil penelitian yaitu *e gallery* dapat digunakan sebagai ruang alternatif untuk berpameran secara daring, memudahkan bagi seniman dan audiens walaupun *e gallery* tidak dapat menggantikan pengalaman yang lebih nyata yang dimiliki oleh galeri konvensional. Menggunakan *e gallery* melalui halaman web untuk karya seni indung sebagai studi kasus bagaimana *e gallery* berfungsi memudahkan seniman dalam berpameran secara daring.

Kata kunci: *e Gallery*, Pameran, Daring, Indung.

Abstract

Conventional art galleries have been used by artists for organizing exhibitions for a long time. However, the organization has a gap with the senior field. The latest technological information digital galleries in the network (e gallery) live like a physical gallery, digital information technology can be used by artists to have a display space on web pages. Organizing online exhibitions or exhibitions through galleries e provides artists in a way, at a lower cost, also makes it easier for people to appreciate works of art through gadget. The purpose of the research is to use web pages as a gallery for budding artists for online exhibitions (online exhibitions). The research method uses descriptive qualitative, collecting data through observation, interviews and literature, obtained results and concluded to create a gallery on web pages as a model. Observations were made on existing web pages (galleries). Interviews were conducted with senior participants and the community in the senior environment to learn opinions about the use of galleries for artists. Literature study is conducted to discuss the theories or views of experts regarding art exhibitions and galleries e. The result of the research is that e gallery can be used as an alternative space for exhibitions, providing artists and audiences while e gallery cannot support the more tangible experience provided by conventional galleries. Use gallery e through web pages for masterpieces of art as a case study about

Keywords: *e Gallery*, Exhibition, Online, Indung.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat dan arus informasi yang cepat menjadikan peran teknologi informasi di masa kini amatlah vital. Teknologi informasi saat ini telah digunakan pada sistem pemerintahan seperti *e-government*, *e-commerce*, *e-education*, *e-medicine*, *e-laboratory*, *e gallery*, *e museum*, dan lainnya. Webster, (2006) menyatakan “signifikansi informasi di dunia menurut konsensus di antara pemikir bahwa informasi sangat penting dalam urusan kontemporer. Diakui bahwa tidak hanya ada informasi yang jauh lebih banyak dari pada sebelumnya, tetapi juga bahwa informasi memainkan peran sentral dan strategis”.

Dalam hal ini bidang seni rupa mengikuti perkembangan teknologi informasi dimana seniman dapat memiliki ruang secara pribadi di halaman web, memajang karya seni, informasi profil sebagai seniman atau berpameran secara daring dan memberikan informasi yang lengkap mengenai karya seni yang di buat. Hari ini telah banyak virtual museum, *e gallery* atau galeri dalam jaringan, seperti halaman web <https://industryuk.online>, IndustryUK merupakan halaman web pertama yang menyajikan pameran 3 dimensi secara virtual, dibuat dengan teknologi CGI beresolusi tinggi memungkinkan pengunjung seperti mengunjungi gedung galeri sungguhan walaupun sebenarnya pengunjung atau audiens hanya melihatnya melalui telepon pintar, tablet atau komputer. Sebagai audiens pameran karya seni rupa, masyarakat dapat mengunjungi pameran dan mengapresiasi karya seni rupa melalui *e gallery*.

Selama ini penyelenggaraan pameran dilakukan secara konvensional, di galeri, museum atau Gedung lainnya secara fisik. Penyelenggaraan pameran yang dilakukan secara konvensional memiliki banyak permasalahan, membutuhkan banyak pembiayaan, membutuhkan persiapan yang panjang bagi seniman seperti proses pencetakan katalog, iklan promosi pameran, seremonial pembukaan pameran dan lain sebagainya. selain itu bagi seniman baru yang tidak populer atau jarang berpameran agak sulit memasuki medan sosial seni yang ada, sehingga seniman yang tidak memiliki kelompok tertentu sulit diterima. Pengunjung yang memiliki keterbatasan finansial dalam melakukan perjalanan ke galeri, menjadi sulit mendatangi galeri, masyarakat Indonesia pada umumnya memiliki gap dengan karya seni dan galeri sehingga enggan untuk mengunjungi galeri.

Berdasarkan fenomena tersebut tujuan dari penelitian yaitu menggunakan halaman web sebagai *e gallery* bagi seniman untuk berpameran secara daring (*online exhibition*). Penggunaan halaman web karya seni indung dibuat sebagai studi kasus bagaimana *e gallery* berfungsi memudahkan seniman dalam berpameran. untuk memenuhi kebutuhan dalam berpameran bagi seniman yang menciptakan karya seni rupa dapat diwujudkan dengan membuat halaman web secara pribadi, dengan menyelenggarakan *online exhibition* atau pameran secara daring melalui *e gallery* untuk memudahkan seniman dalam menyajikan karya seni rupa juga memudahkan masyarakat sebagai audiens dalam mengapresiasi karya seni rupa.

KAJIAN TEORI

1. Teknologi Informasi

Informasi disebarkan oleh manusia dengan teknologi seperti penggunaan sebuah alat, sistem ataupun kode tertentu agar dapat berkomunikasi dan saling berinteraksi. Menurut sejarah penyebaran informasi yang efisien dimulai dari manusia menggunakan simbol atau tulisan sebagai teknologi dalam berkomunikasi dan sepanjang peradaban manusia teknologi informasi secara terus menerus dikembangkan. Penyimpanan informasi pada media dimulai oleh Sumeria di 3500 SM dengan *Cuneiform* pada tanah liat, kemudian bangsa Mesir Kuno di 2400 SM dengan hieroglif pada papyrus, China pada 868 SM menggunakan *wood block printing* yang dicetak di atas kertas, Gutenberg pada abad pertengahan akhir memodifikasinya menjadi mesin cetak berteknik *moveable type*, menjadi fase penting perkembangan teknologi informasi di dunia, mesin cetak menjadikan penyebaran informasi lebih merata, murah, cepat dan luas (Ayiter, 2005). Keberhasilan mesin cetak di era Revolusi Industri sebagai teknologi informasi mendorong bermunculannya teknologi baru yang digunakan untuk penyebaran informasi di masa berikutnya, seperti ditemukannya telegram, telepon, kamera, televisi,

Komputer, internet dan telepon pintar. Teknologi Informasi yang berkembang pesat sekarang ini menggunakan teknologi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Penggunaan komputer, tablet dan terutama telepon pintar menjadi budaya dalam kehidupan sehari-hari dan merubah tatanan sosial masyarakat. “Inovasi teknologi memimpin rekonstruksi dari dunia sosial karena dampak dari teknologi baru menyebabkan perubahan sosial yang sistemik di akhir tahun 1970 dan awal 1980, berbagai revolusi sebagai cara hidup”. (Evans, Martin dalam Webster, 2006).

Piliang (2004) menyatakan “perkembangan teknologi informasi khususnya internet telah meningkatkan kebutuhan akan gaya hidup *real time*, yaitu pola yang mengharuskan segala sesuatu dilakukan lewat saluran virtual, yang dilakukan dalam keseketikaan”. Informasi khususnya teknologi internet sama pentingnya dengan ekonomi, Pendidikan, kesehatan, dan hal-hal vital lainnya dalam kehidupan manusia era masyarakat informasi. Revolusi informasi atau 4.0 menghubungkan manusia dengan dunia apapun yang dipilih dan diinginkan untuk di lihat. Masyarakat di era informasi sangat bergantung pada teknologi informasi, keterhubungan (*connectivity*) dan percepatannya.

2. Masyarakat Informasi

Terdapat lima kriteria untuk mengidentifikasi masyarakat informasi yaitu teknologi, ekonomi, okupasional, spasial dan kultural. Teknologi baru sebagai indikator yang jelas dari era baru dan sebagai tanda dari datangnya era masyarakat informasi. Teknologi baru tersebut termasuk komputer, televisi, kabel, satelit, pelayanan informasi secara daring, dan lainnya (Webster, 2006). Toffler (dalam Webster, 2006) dunia dibentuk oleh tiga gelombang inovasi teknologi, yaitu revolusi agrikultur, revolusi industri dan revolusi informasi sebagai kehidupan hari ini, sebagai cara hidup baru. Semenjak pertengahan 1990 dunia memasuki era informasi dan komunikasi teknologi (ICT). Komputer komunikasi, email, data digital, teks komunikasi, informasi daring dan lainnya sebagai karakteristik/ tanda-tanda perkembangan masyarakat baru masyarakat informasi. Ciri-ciri masyarakat informasi yaitu, memiliki kebutuhan yang sangat tinggi terhadap informasi, menggunakan teknologi informasi untuk kegiatan ekonomi, bergantung pada inovasi teknologi informasi, kebutuhan untuk selalu terhubung dengan lokasi yang memiliki efek terhadap pengorganisasian waktu dan ruang “*placeless connectivity*”, setiap orang selalu terkoneksi. Penggunaan media digital sebagai media baru menciptakan cara hidup baru, pekerjaan baru mempengaruhi ketersediaan dan kebutuhan tenaga kerja di bidang informasi. Fenomena mengenai hal itu menurut Daniel Bell sebagai kehidupan masyarakat post industrial, yaitu masyarakat yang hidup di era kemajuan informasi (Webster, 2006).

Masyarakat informasi merupakan masyarakat jejaring sosial, Sheffield (Webster, 2006) mengatakan manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial. Wellman (Webster, 2006) berpendapat bahwa masyarakat pada skala apapun yang terbaik dilihat sebagai jaringan dibanding kelompok yang dibatasi dalam struktur hierarki. Hal tersebut yang menyebabkan pengguna jejaring sosial berkembang pesat karena tidak ada batasan hierarki dalam berkomunikasi. Masyarakat jejaring sosial (*social network society* membentuk cara hidup bersosial yang baru, kebutuhan terhadap informasi politik, ekonomi, sosial, seni dan budaya melalui jaringan dan teknologi informasi digital. Masyarakat informasi merupakan masyarakat media baru dengan dominasi digital *informasi e-information e-society*. Penggunaan internet secara terus menerus memiliki dampak yang signifikan terhadap perubahan masyarakat dalam cara berkomunikasi dan mengkonsumsi juga memproduksi informasi. Penggunaan perangkat seluler sebagai teknologi informasi dan komunikasi menciptakan media baru seperti media sosial, media interaktif, televisi digital, *Market place* atau toko daring, yang disajikan secara kreatif dengan tampilan visualisasi fitur yang menarik. Bell (1973), berpendapat bahwa “pengetahuan dan Informasi akan menjadi kunci sukses ekonomi dan pembangunan sosial.

3. Galeri

Secara terminologi menurut Amri Yahya, galeri yaitu “suatu tempat pemajangan benda-benda seni atau benda-benda kebudayaan lainnya (termasuk benda sejarah) yang diseleksi secara ketat oleh suatu tim atau seorang ahli yang memang memiliki kualitas. Hal ini diperlukan sebagai jaminan kualitas”. Menurut Surosa yaitu “suatu ruang atau bangunan tempat kontak fungsi seni

antara seniman dan masyarakat yang dipergunakan bagi wadah kegiatan kerja visualisasi ungkapan daya cipta manusia” (Siswanto, 1996). Fungsi dari galeri yaitu sebagai tempat mengumpulkan hasil karya seni, sebagai tempat memamerkan hasil karya seni rupa untuk dikenal masyarakat, sebagai tempat memelihara hasil karya seni rupa agar tidak rusak, sebagai tempat mengajak / mendorong / meningkatkan apresiasi masyarakat, sebagai tempat pendidikan para seniman, sebagai tempat jual beli untuk merangsang kelangsungan hidup seni. (Siswanto, 1996).

Kusmara (2011) membagi unsur pembentuk medan seni terdiri dari pelaku, pengetahuan seni, sistem/aturan dan infrastruktur. Infrastruktur terbagi menjadi galeri, balai lelang, Art District, Art Fair dan media. Galeri komersil sebagai infrastruktur seni mencakup seluruh ruang seni partikelir atau swasta. Hujatnika (2012) membagi ruang seni menjadi milik negara dan milik swasta atau partikelir. Ruang swasta dibagi menjadi galeri komersil dan *Art Space*. Pembagian ruang seni menjadi galeri dan *Art Space* merupakan hal yang penting, terdapat perbedaan baik dari segi definisi maupun fungsinya juga memiliki permasalahan sendiri. Posisi galeri seni dan kaitannya dengan aspek komodifikasi dan gaya hidup, juga galeri komersil dan aspek komodifikasi, galeri sebagai medan seni kontemporer dan medan sosial seni. (Gumilar 2014) .

Dalam sejarah mengenai galeri, artis dan kritikus Brian O’Doherty pada tahun 1976 menulis esai tata letak pemajangan karya seni di dalam ruang pameran, yang berjudul “*Inside the White Cube*” diterbitkan di Artforum. Istilah “*White Cube*” juga menjadi julukan untuk museum atau galeri seni yang menarik dan telah lama mendominasi museum dan galeri komersil. Pelembagaan galeri sebetulnya telah dilakukan pada tahun 1930 an di Amerika, dengan museum dan galeri seni MoMA sebagai tempat eksperimen kelembagaan tersebut hingga hari ini. (Cain, 2017). Museum dan galeri seni besar mulai muncul pada abad ke-18, British Museum tahun 1759, Louvre tahun 1793. South Kensington Museum London di abad ke-19 merupakan galeri yang memiliki pengunjung banyak di dunia saat itu. galeri tersebut mendapatkan kunjungan sebanyak 456.000 audiens tahunan pada tahun 1857 dan lebih dari satu juta pengunjung di tahun 1870. Kepadatan pengunjung dan karya seni menjadi permasalahan serius untuk museum dan galeri di era Victoria sejak saat itu. MoMA melakukan pelembagaan dan mempublikasikan standarisasi untuk galeri atau museum seni lain yang ada diseluruh dunia hingga hari ini. *white cube* dan seni modern tidak dapat dipisahkan, McClellan menyatakan perkembangan galeri dan seni modern yang melampaui abad ke-21, masih ada alternatif untuk menampilkan seni digaleri, walaupun tidak mudah untuk berfikir di luar *white cube*. (Cain, 2017).

Kemunculan galeri konvensional pertama di Indonesia yaitu Galeri Hadiprana tahun 1950, juga terdapat Galeri Merdeka di Tahun 1958. Tahun 1960 an terdapat banyak galeri, di Jakarta seperti Galeri Banowati, Galeri Indonesia, Galeri Toni, dan Galeri Oets, di Surabaya seperti Galeri Pik Gan, di Bali Tonyraka Galeri. Fenomena boom seni rupa terjadi di dekade 1980 an yang mempengaruhi pertumbuhan galeri di Indonesia, pertumbuhan tersebut berlangsung hingga hari ini (Gumilar, 2014). Keberadaan galeri konvensional yang menjadi bagian dari medan sosial seni baik di Indonesia maupun di seluruh Dunia, di era teknologi informasi mendapatkan imbas dari kemajuan teknologi tersebut. sebagai contoh halaman web seperti <http://www.artnet.com/> merupakan gallery network terkemuka untuk pasar seni internasional, dibuat untuk membeli, menjual, dan meneliti seni secara daring. Artnet didirikan pada tahun 1989 dengan tujuan untuk membawa transparansi ke dunia seni, artnet secara komprehensif menawarkan berbagai sumber daya pasar seni untuk audiens yang terdiri dari para kolektor, dealer, dan penggemar seni. google art and culture, dengan halaman web <https://artsandculture.google.com/> .

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan Deskriptif kualitatif yaitu metode untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan data melalui tertulis atau lisan dari perilaku masyarakat yang diamati

(Moleong, 2012). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan observasi, wawancara dan literatur. Observasi dilakukan terhadap halaman web sebagai *e gallery* milik galeri konvensional swasta dan pemerintah, komunitas seni, Lembaga seni swasta, yang telah ada untuk melihat bagaimana tampilan *e gallery*, efektifitasnya, tata letak dan kontennya. Wawancara dilakukan terhadap pelaku seni seperti seniman, kurator seni, ketua komunitas seni dan masyarakat seni untuk mengetahui pendapatnya terhadap penggunaan *e gallery* untuk seniman sebagai pameran daring. Literatur digunakan untuk referensi pengetahuan terhadap teori-teori atau referensi pustaka yang berkaitan dengan objek penelitian yang digunakan sebagai acuan. Hasil dari observasi, wawancara dan literatur dianalisis dan dievaluasi kemudian disimpulkan yang hasilnya akan dijadikan sebagai acuan yang diperlukan dalam perancangan halaman web sebagai *e gallery* *Indung*.

ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

Fenomena adanya permasalahan mengenai sulitnya seniman pemula berpameran serta permasalahan bagi pengunjung galeri, serta adanya peluang dalam kemajuan teknologi informasi digital seperti adanya jaringan internet dilakukan wawancara dan observasi untuk mengetahui apakah dengan penggunaan *e gallery* sebagai ruang alternatif untuk berpameran di halaman web merupakan sebagai solusi untuk permasalahan yang ada.

1. Analisis Hasil Wawancara

Untuk mengetahui seberapa penting peran *e gallery* sebagai ruang pameran alternatif di halaman web, dilakukan wawancara terhadap pelaku seni seperti seniman, ketua komunitas seni rupa dan masyarakat yang memahami seni, Berikut tabel hasil wawancara yang dilakukan terhadap 9 orang nara sumber.

Tabel 1. Hasil Wawancara

No.	Jawaban	Ringkasan
1.	Intensitas apresiator dan karya seni hal utama , untuk merasakan aura dan sensasi , layar digital tidak mewakili. kemajuan teknologi informasi menjadikan karya seni sebagai komoditi mengharuskan <i>e gallery</i> sebagai media informasi .	Galeri Konvensional : Intensitas apresiator dan karya seni menjadi hal utama, untuk merasakan aura dan sensasi galeri konvensional lebih terasa intens keintiman dalam mengapresiasi karya seni. untuk melihat material dan fisiknya memiliki sensasi raba dan rasa Galeri fisik sangat penting untuk bertemu antara pelaku seni, masyarakat umum. memberikan pengalaman. Galeri Non Konvensional (e gallery): <i>e gallery</i> sebagai media informasi. bermanfaat untuk mendukung penyajian karya seni dan untuk menjembatani gap masyarakat awam E gallery akses terhadap masyarakat umum, dapat di ulang dan dinikmati secara personal, <i>e gallery</i> untuk informasi detil karya. <i>e gallery</i> memberikan peluang besar untuk mengikuti pameran skala internasional, memudahkan publikasi dan dapat meningkatkan intensitas pameran dengan biaya yang murah. E gallery mempermudah seniman dalam berpameran, melihat perkembangan seni, dapat berulang-ulang di lihat, dan tidak berjarak <i>e gallery</i> sebaiknya menjadi media pendukung. <i>e gallery</i> untuk media informasi.
2.	<i>e gallery</i> di era teknologi informasi penting , tetapi melihat karya seni di galeri konvensional lebih terasa intens .	
3.	<i>e gallery</i> sebagai inovasi teknologi bermanfaat untuk mendukung penyajian karya seni dan untuk menjembatani gap masyarakat awam , disajikan secara 3D Virtual Reality. galeri konvensional tetap penting untuk keintiman dalam mengapresiasi karya seni .	
4.	E gallery memberikan kemudahan untuk masyarakat, dapat di ulang dan dinikmati secara personal. pengalaman merasakan suasana secara nyata di galeri fisik tidak didapatkan di galeri secara online .	
5.	Mengunjungi galeri dan melihat karya seni secara langsung masih penting untuk melihat material dan fisiknya, <i>e gallery</i> untuk informasi detil karya .	
6.	Pemanfaatan <i>e gallery</i> secara maksimal memberikan peluang besar untuk mengikuti pameran skala internasional , memudahkan publikasi dan dapat meningkatkan intensitas pameran dengan biaya yang murah .	
7.	E gallery mempermudah seniman dalam berpameran, dapat berulang-ulang di lihat, dan tidak berjarak . E gallery tidak memiliki sensasi raba dan rasa .	
8.	Galeri fisik sangat penting untuk bertemu antara pelaku seni, masyarakat umum. Galeri adalah medan seni, <i>e gallery</i> sebaiknya menjadi media pendukung .	
9.	E gallery menawarkan berbagai kemudahan , namun tidak memberikan pengalaman. Keberadaan <i>e gallery</i> tetap membutuhkan galeri fisik , dan galeri fisik membutuhkan <i>e gallery</i> untuk media informasi .	

Hasil dari wawancara: mayoritas nara sumber menyatakan mengunjungi galeri, seni rupa masih penting, galeri konvensional memberikan pengalaman melihat fisik karya, secara nyata, intens, memiliki sensasi. *E gallery* sebagai media informasi, dapat dilihat berulang, sangat mendukung

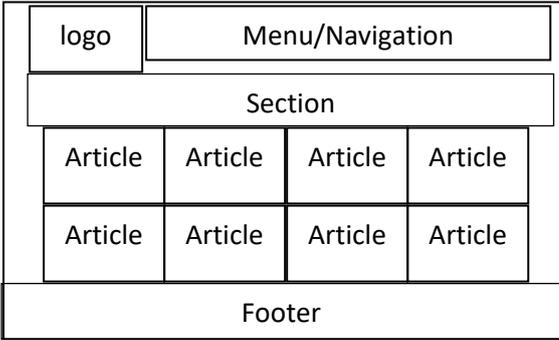
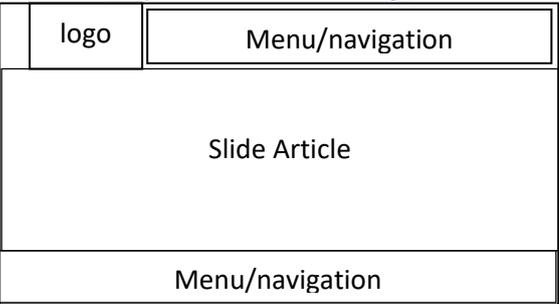
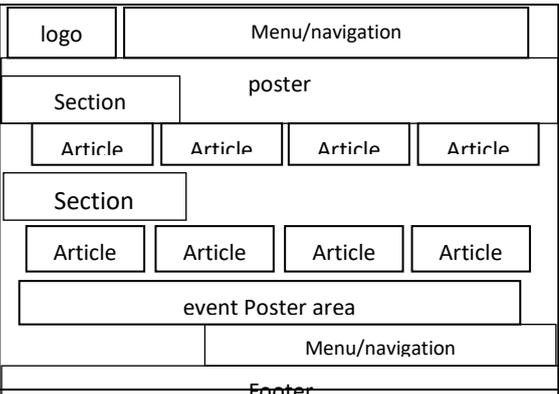
penyajian karya seni bagi seniman, dan memiliki peluang berkarir dalam skala global . memudahkan masyarakat dalam melihat karya seni.

2. Analisis Hasil Observasi Halaman Web Galeri Non Konvensional (e gallery).

Untuk mengetahui tampilan dari e gallery yang telah ada, dilakukan observasi terhadap halaman web e gallery yang terdapat di Indonesia. Observasi dilakukan untuk melihat jenis e gallery, tata letak dan konten menu yang terdapat di e gallery. E gallery yang di observasi yaitu <https://indoartnow.com/>, <http://www.salihara.org/>, <http://galeri-nasional.or.id/>, <http://archive.iva-online.org/> .

Untuk mengetahui tampilan dari e gallery milik seniman secara personal, dilakukan observasi untuk melihat jenis e gallery, tata letak dan konten menu yang terdapat di e gallery. Studio seniman atau e gallery personal yang diobservasi yaitu <http://ekonugroho.or.id/>, <http://www.themogus.com/>, <https://maradita.com/>, <http://heridono.com/>.

Tabel 2. Hasil Observasi e Gallery milik Galeri Pemerintah dan Swasta , Komunitas Seni dan Lembaga Seni.

Struktur Halaman Web	Keterangan
<p>Beranda https://indoartnow.com/</p> 	<p>Indoartnow merupakan Lembaga seni swasta yang memuat pameran yang sedang atau sudah berlangsung di berbagai galeri konvensional di Indonesia, juga memuat porto folio seniman dan kurator.</p> <p>Terdapat navigasi/menu yang terdiri dari Exhibiton, Artists, Curators, venues, Forums dan videos.</p> <p>Terdapat section yang terdiri dari artikel – artikel mengenai pameran yang berlangsung di galeri-galeri.</p> <p>Pada menu Exhibition terdapat informasi pameran berupa poster.</p> <p>Pada menu Artist terdapat informasi mengenai data diri seniman dan karya seni nya.</p>
<p>Beranda http://www.salihara.org/</p> 	<p>Salihara merupakan pusat seni multidisiplin swasta pertama di Indonesia yang didirikan oleh Komunitas seni dari berbagai disiplin seperti sastrawan, seniman, jurnalis.</p> <p>E gallery salihara memuat program-program seni dari berbagai disiplin. Salah satunya seni rupa yang terdiri dari acara pameran dan publikasi.</p> <p>Menu/navigasi bagian atas terdiri dari informasi program, penyewaan, dukungan, mitra, kontak dan profil.</p> <p>Pada header terdapat informasi program-program mendatang.</p> <p>Pada menu navigasi bawah terdapat menu kalam, festival, arsip, gerai, kedai dan blog.</p>
<p>Beranda http://galeri-nasional.or.id/</p> 	<p>Galeri nasional merupakan Lembaga seni milik pemerintah dibawah naungan kemdikbud.</p> <p>E gallery galeri nasional memuat informasi program pameran, dan koleksi karya seni pada halaman web ini tidak terdapat tampilan pameran secara online, hanya berupa informasi program pameran. Terdapat galeri karya seni tapi sebatas koleksi. Tidak terdapat profil seniman.</p> <p>Menu navigasi bagian atas dan bawah terdiri dari tentang kami, pameran, koleksi, berita, kontak kami.</p> <p>Pada menu pameran terdiri dari pameran tetap, pameran temporer dan pameran keliling.</p> <p>Pada menu koleksi terdiri dari koleksi karya seni lukis, seni patung dan karya lain.</p>

<p>Beranda http://archive.ivaa-online.org/</p> <table border="1"> <tr> <td>logo</td> <td colspan="2">Menu/navigation</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Menu/navigation</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Section</td> <td colspan="2">Slide Article</td> </tr> <tr> <td>Article</td> <td>Article</td> <td>Article</td> </tr> <tr> <td>Section</td> <td colspan="2">Article</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Footer</td> </tr> </table>	logo	Menu/navigation		Menu/navigation			Section	Slide Article		Article	Article	Article	Section	Article		Footer			<p>Indonesian Visual Art Archive (IVAA) merupakan organisasi swasta nirlaba yang berkembang dari Yayasan Seni Cemeti. pengumpulan dan eksplorasi arsip, sekaligus fasilitasi penelitian melalui Internet dan ruang fisiknya di Yogyakarta. IVAA adalah ruang alternatif online untuk pameran arsip karya seni.</p> <p>Pada halaman web ini terdapat</p> <p>Pada navigasi bagian atas terdapat menu telusuri yang isinya terdiri dari pelaku seni, karya seni, koleksi dokumen dan peristiwa seni.</p> <p>Pada menu section bagian atas terdapat menu koleksi dokumen terdiri dari pelaku seni, karya, foto, video, audio, pdf, peristiwa, dokumen dan kota.</p> <p>Pada slide artikel menampilkan sejarah pelaku seni atau peristiwa seni.</p> <p>Pada menu section bagian bawah terdapat katalog video.</p>										
logo	Menu/navigation																												
Menu/navigation																													
Section	Slide Article																												
Article	Article	Article																											
Section	Article																												
Footer																													
<p>Beranda http://www.selasarsunaryo.com/</p> <table border="1"> <tr> <td>logo</td> <td colspan="3">Menu/navigation selasar</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Slide Article</td> </tr> <tr> <td>Poster event</td> <td>Poster event</td> <td>Poster event</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Slide collection</td> </tr> <tr> <td>Article venue</td> <td>Article venue</td> <td>Article venue</td> <td>Article venue</td> </tr> <tr> <td>Poster event</td> <td>Poster event</td> <td>Poster event</td> <td>Poster event</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Footer</td> </tr> </table>	logo	Menu/navigation selasar			Slide Article				Poster event	Poster event	Poster event		Slide collection				Article venue	Article venue	Article venue	Article venue	Poster event	Poster event	Poster event	Poster event	Footer				<p>Selasar Sunaryo Art Space (SSAS) adalah galeri nirlaba swasta. SSAS aktif menyelenggarakan program-program seni rupa kontemporer.</p> <p>Pada halaman web ini terdapat program galeri berupa informasi pameran kelompok dan solo yang telah berlangsung, sedang berlangsung dan akan berlangsung.</p> <p>Halaman web ini tidak menampilkan karya yang dipamerkan di galeri fisik secara lengkap, hanya pemberitahuan saja.</p> <p>Pada menu galeri terdapat koleksi selasar dan koleksi soenaryo, juga karya seni dari donasi seniman dengan tampilan dokumentasi foto karya seni.</p> <p>Pada navigasi bagian atas terdapat menu home, kontak, program, fasilitas, galeri, video, publikasi. Pada slide article terdapat program terbaru dan sedang berlangsung.</p> <p>Pada poster event terdapat informasi yang sama, pada slide collection terdapat karya seni koleksi yang ditampilkan dengan digeser.</p> <p>Pada footer terdapat informasi mengenai lokasi dan cara menghubungi selasar soenaryo.</p>
logo	Menu/navigation selasar																												
Slide Article																													
Poster event	Poster event	Poster event																											
Slide collection																													
Article venue	Article venue	Article venue	Article venue																										
Poster event	Poster event	Poster event	Poster event																										
Footer																													

Tabel 3. Hasil Observasi e Gallery milik Seniman

Struktur Halaman Web	Hasil Analisis								
<p>Beranda http://ekonugroho.or.id/</p> <table border="1"> <tr> <td>logo</td> <td>Menu/navigation</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Slide Article 1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Slide Article 2</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Footer</td> </tr> </table>	logo	Menu/navigation	Slide Article 1		Slide Article 2		Footer		<p>Eko Nugroho adalah seniman kontemporer internasional dari Yogyakarta.</p> <p>Pada halaman web terdapat informasi pameran terbaru pada slide article 1 dan informasi pameran terdahulu pada slide article 2, menampilkan dokumentasi suasana pameran dan dokumentasi karya seni dan deskripsi tema pamerannya.</p> <p>Pada menu projek memuat informasi kegiatan pameran dengan beberapa dokumentasi karya. Pada halaman Artwork terdiri dari arsip karya seni dengan kategori menu berdasarkan media dan tahun. Memuat karya seni dan deskripsi judul, tahun pembuatan dan mediumnya. terdapat informasi karya seni yang dibuat dari tahun 2000-2019 pada menu artwork hanya terdapat pada tahun 2011-2018, lainnya tidak ada data.</p> <p>Terdapat menu yang terdiri dari bio, project, artwork, dan otherside of eko yang memuat karya komik, wayang bocor dan art class.</p>
logo	Menu/navigation								
Slide Article 1									
Slide Article 2									
Footer									

<p>Beranda http://www.themogus.com/</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td colspan="3">Header</td></tr> <tr><td colspan="3">Menu/navigation</td></tr> <tr> <td style="width: 33%;">blank space</td> <td style="width: 33%;">Foto karya</td> <td style="width: 33%;">blank space</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Article</td> <td></td> </tr> <tr><td colspan="3">Footer</td></tr> </table>	Header			Menu/navigation			blank space	Foto karya	blank space		Article		Footer			<p>The mogus merupakan e gallery milik seniman Mulyana, seniman asal Bandung yang berkiprah di Yogyakarta. Mulyana menggunakan halaman web Blogger untuk memuat portofolio karya seni nya.</p> <p>Pada beranda terdapat beberapa foto karya terbaru, dengan ukuran yang kecil. Pada menu lain tidak terdapat arsip karya seni yang telah di buat, hanya beberapa kegiatan workshop dan informasi mengenai pameran yang telah dilakukan.</p> <p>Pada menu/navigasi bagian atas terdapat profil, Instagram, workshop, colony, shop dan the man who knit yang berisi tulisan pribadi dari Mulyana mengenai kegiatan berkeseniannya.</p>	
Header																	
Menu/navigation																	
blank space	Foto karya	blank space															
	Article																
Footer																	
<p>Beranda http://heridono.com/</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;">sidebar</td> <td style="width: 75%;">Slide foto</td> </tr> </table>	sidebar	Slide foto	<p>Heri Dono merupakan seniman kontemporer Yogyakarta yang memiliki reputasi Internasional.</p> <p>Pada beranda terdapat menu sidebar sebelah kiri dan sebelah kanan slide foto. Pada sidebar terdapat menu profil, aktivitas, artwork, news, press, video dan kontak.</p> <p>Pada menu kativitas terdapat informasi dan dokumentasi mengenai kegiatan pameran, performance, residensi, sebagai pembicara, artis talk, workshop, pemenang award dan wawancara. Tampilan informasi hanya berupa foto-foto kegiatan, dan poster pameran dan kegiatan.</p> <p>Pada menu exhibition terdapat dokumentasi foto karya tahun 1981-2017. Foto karya apabila di klik gambar membesar dan hanya terdapat informasi judul,media, ukuran karya dan tahun pembuatan Pada tombol hanya terdapat 1 foto karya.</p>														
sidebar	Slide foto																
<p>Beranda https://maradita.com/</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td colspan="4">Header</td></tr> <tr><td colspan="4">Menu/navigation</td></tr> <tr> <td style="width: 25%;">blank space</td> <td style="width: 50%;">Article</td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 15%;">Side bar</td> </tr> <tr><td colspan="4">Footer</td></tr> </table>	Header				Menu/navigation				blank space	Article		Side bar	Footer				<p>Maradita Sutantio merupakan seniman kontemporer muda Bandung yang produktif berkarya. Menggunakan medium serat dan tekstil, mengangkat tema tentang manusia dan eksistensinya.</p> <p>Pada menu/navigasi di bagian atas, terdapat about, Blog, profil, contact dan up coming project. Pada halaman ini lebih banyak terdapat tulisan artikel.</p>
Header																	
Menu/navigation																	
blank space	Article		Side bar														
Footer																	

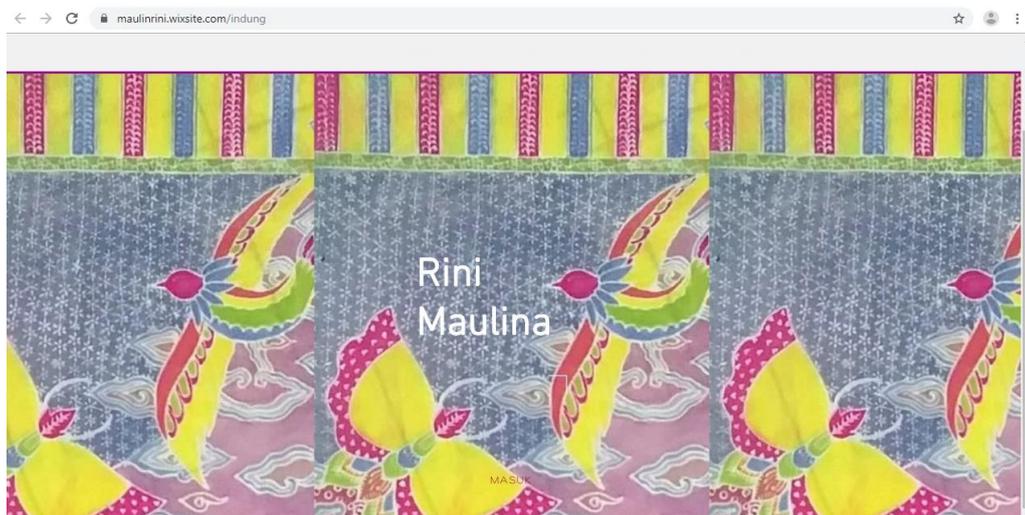
Hasil analisis observasi pada tabel 2 menunjukkan konten halaman web <https://indoartnow.com/> dan <http://archive.ivaa-online.org/> menampilkan lebih lengkap data karya dan profil seniman. Pada halaman web <http://www.salihara.org/> dan <http://galeri-nasional.or.id/> hanya terdapat informasi program pameran, pada keduanya tidak terdapat data karya dan profil seniman, pada <http://galeri-nasional.or.id/> hanya terdapat informasi koleksi karya seni galeri Nasional. Pada halaman web <http://www.selasarsunaryo.com/> hanya terdapat program pameran, tidak terdapat informasi karya dan profil seniman, hanya terdapat informasi karya koleksi Selasar Soenaryo. Pada semua halaman web belum memanfaatkan sebagai ruang pameran secara daring, hanya sebagai media informasi.

Hasil analisis observasi pada tabel 3, menunjukkan konten halaman web <http://ekonugroho.or.id/> terdapat informasi karya seni yang ditampilkan dengan baik. Pada halaman web <http://www.themogus.com/> menampilkan sedikit karya seni dengan ukuran bidang foto kecil, karya instalasi tidak teramati secara detil. Pada halaman web <http://heridono.com/> menampilkan informasi karya seni pertahun, menu pertahun menampilkan 1 foto karya seni. Pada halaman web <https://maradita.com/> tidak terdapat menu untuk menampilkan foto karya seni, karya seni menyatu dengan tulisan karya dan informasi publikasi. Halaman web yang cukup baik mempresentasikan foto karya yaitu <http://ekonugroho.or.id/> dan <http://heridono.com/>, sehingga dapat dijadikan sebagai

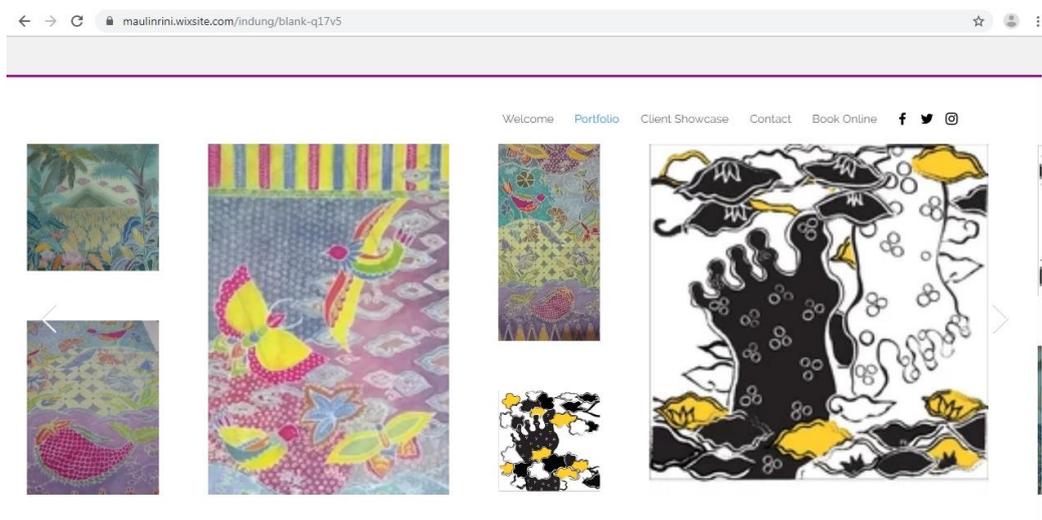
acuan dalam pembuatan *e gallery* atau pameran secara daring. Pada semua halaman web hanya menggunakannya sebagai informasi program pameran dan menu karya seni hanya sebagai arsip/dokumentasi karya tidak sebagai pameran secara daring.

3. Penggunaan Halaman Web Sebagai *E gallery* Karya Seni Indung Sebagai Model.

Hasil analisis wawancara dan observasi, menunjukkan keberadaan *e gallery* sebagai ruang pameran daring dibutuhkan dan dapat dijadikan sebagai peluang bagi seniman untuk eksistensi profesi seniman di bidang seni rupa, selain itu struktur halamn web sebagai *e gallery* harus dibuat *user friendly* untuk memudahkan masyarakat mengakses, dengan tampilan tata letak foto karya yang menarik dan memuat deskripsi karya, diperlukan juga kontak seniman agar masyarakat dapat berinteraksi dengan seniman secara daring. Berdasarkan hal tersebut, penulis yang sedang menempuh studi doktoral penciptaan karya seni di Program Studi Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain ITB Bandung, melakukan penciptaan karya seni rupa bertema “Indung”, menggunakan halaman web tidak berbayar sebagai ruang pameran daring dari karya-karya seni yang dibuat selama menempuh studi penciptaan karya seni. *e gallery* dibuat sebagai model untuk pameran secara daring bagi mahasiswa seni rupa dan seniman. Halaman web dapat di akses di <https://maulinrini.wixsite.com/indung>



Gambar 1. Tampilan home *e gallery* karya seni Indung pada laman <https://maulinrini.wixsite.com/indung>



Gambar 2. Tampilan Konten Art Work karya seni Indung pada laman
<https://maulinrini.wixsite.com/indung>

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu, hasil dari analisis wawancara menunjukkan keberadaan galeri secara fisik masih dibutuhkan sebagai embaga bagian dari medan sosial seni yang memiliki tanggung jawab memberikan pengetahuan seni terhadap masyarakat, memberikan pengalaman interaksi secara nyata kepada masyarakat dengan karya seni dan seniman. Penggunaan e gallery juga dibutuhkan sebagai media informasi dan memudahkan seniman dalam menampilkan karya seni, juga menghilangkan batas antara seniman, masyarakat dan karya seni.

Hasil analisis observasi memperlihatkan penggunaan halaman web oleh pihak galeri pemerintah dan swasta, komunitas seni dan lembaga seni swasta, juga penggunaan halaman web oleh seniman perorangan sebagai e gallery mayoritas masih memanfaatkan e gallery hanya sebagai media informasi, sebagai arsip dan dokumentasi, belum memanfaatkan e gallery sebagai ruang pameran secara daring. Ditemukan juga penggunaan halaman web berbayar menghasilkan tata letak dan tampilan e gallery yang lebih baik.

Berdasarkan hal tersebut, dengan menggunakan hasil analisis sebagai acuan, dibuat halaman web sebagai e gallery dari karya seni bertema Indung dengan memanfaatkan halaman web tidak berbayar sebagai ruang pameran secara daring (*online Exhibition*). kontribusi hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu bagi seniman dapat memiliki ruang pameran mandiri melalui pameran daring. Bagi masyarakat dapat mengapresiasi karya seni dengan mudah dan leluasa, sekaligus dan seketika.

DAFTAR RUJUKAN

- Ayiter, Elif (2005), *The History of Visual Communication*
<https://www.historyofvisualcommunication.com/03-the-alphabet>
- Bell, Daniel (1973), *The Coming of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting*, Harmondsworth, Penguin.
- Cain, Abigail (2017). *How The White Cube Came to Dominate The Art World*.
<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-white-cube-dominate-art>
- Gumilar, Ganjar (2014), *Sejarah Galeri Komersil di Indonesia*, Makalah Seni dan Pasar II, Program Studi Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung.
- Hujatnika, Agung (2012), *Praktik Kuratoran dan Relasi Kuasa dalam Medan Seni Rupa Kontemporer Indonesia*, Disertasi Program Studi Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
- Kusmara, Andryanto Rikrik (2011), *Medium Seni dalam Medan Sosial Seni Rupa Kontemporer Indonesia*, Disertasi Program Studi Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
- Moleong, Lexy J (2012), *Metode Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosda Karya, Bandung.
- Piliang, yasraf Amir (2004), *Dunia yang Dilipat, Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Siswanto, Aris Budi (1996), *Galery Seni Lukis di Yogyakarta, Landasan Konseptual Perancangan*, Laporan Tugas Akhir Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Webster, Frank (2006), *Theories of The Information Society*, Routledge New York.