

STRATEGI PENINGKATAN PROFESIONALISME BIDANG SENI RUPA PADA ERA PASCA PANDEMI COVID-19

Donny Trihanondo¹, Didit Endriawan²

¹S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University
Jl. Telekomunikasi no.1, Bandung, Indonesia

² S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University
Jl. Telekomunikasi no.1, Bandung, Indonesia

e-mail: donnytri@telkomuniversity.ac.id¹, didit@telkomuniversity.ac.id²

Received : January, 2022

Accepted : February, 2022

Published : March, 2022

Abstract

The Covid-19 pandemic is a disruption that changes the order in all lines of human life, including the arts, especially visual arts. Many art activities have to be carried out with health protocols in order to prevent the uncontrolled transmission of Covid-19. This new form of artistic activity has unwittingly opened up new and never-before-seen possibilities and creativity, such as online exhibitions, online art learning, and even online collaborations. Throughout the Covid-19 pandemic, the authors had been following developments in art activities carried out with these various "adjustments". The main result of the observations made by researchers is the need for a better understanding related to time management and personal control of each artist. This research is a research that uses a qualitative method with the main object of study in professionalism, especially in the field of fine arts. This research was conducted with the aim of collecting a list of the new skills needed by an artist in the post-pandemic era. The results of this study can be further developed as a reference for art students and art performers in facing an era full of uncertainty.

Keywords: Visual arts, Professionalism, Post-pandemic

Abstrak

Pandemi Covid-19 merupakan sebuah disrupsi yang merubah tatanan di semua lini kehidupan manusia, tidak terkecuali pada bidang kesenian, khususnya seni rupa. Banyak kegiatan kesenirupa yang terpaksa dilakukan dengan protokol kesehatan demi mencegah penularan Covid-19 yang tidak terkendali. Bentuk baru dari kegiatan kesenirupa ini tanpa disadari telah membuka kemungkinan-kemungkinan serta kreatifitas yang baru dan belum pernah dilihat sebelumnya, misalnya pameran daring, pembelajaran seni secara daring, bahkan kolaborasi pengkaryaan secara daring. Sepanjang pandemi Covid-19, penulis telah mengikuti perkembangan dalam kegiatan-kegiatan kesenirupa yang dilakukan dengan berbagai "penyesuaian" tersebut. Hasil utama dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti adalah diperlukannya pemahaman yang lebih berkaitan dengan pengelolaan waktu serta kontrol pribadi dari masing-masing seniman. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif dengan objek kajian mengenai profesionalisme di bidang seni rupa. Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk menginventarisir keahlian-keahlian yang baru yang diperlukan oleh seorang seniman di era pasca pandemi. Hasil dari penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai acuan untuk para pembelajar seni dan pelaku seni dalam menghadapi era yang penuh ketidakpastian.

Kata Kunci: Seni rupa, Profesionalisme, Pasca pandemi

1. PENDAHULUAN

Kemunculan COVID-19 menjadi pengingat bagi seluruh disiplin ilmu bahwa kita harus selalu siap siaga dengan mengambil strategi kesiapsiagaan untuk segala macam kemungkinan. Kerjasama antara berbagai disiplin dalam jangka panjang tidak dapat dielakkan. COVID-19 akan berhasil jika kita mengadopsi strategi komunikasi, kolaborasi, kerjasama, dan koordinasi yang efektif (Contreras, 2020) [1].

Strategi kesiapsiagaan dan kolaborasi antar disiplin tersebut juga tidak terkecuali untuk dapat diaplikasikan pada bidang seni rupa. Bentuk seni rupa yang disampaikan dengan format konvensional akan kewalahan dalam menghadapi bencana pandemi semacam COVID-19. Namun dengan adanya teknologi, utamanya TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), penyebarluasan dan pembuatan karya seni dapat terbantu. Hal ini tentu saja dapat berperan penting dalam mendukung kelangsungan ekonomi sektor seni rupa yang juga tidak dapat dikesampingkan perannya di Indonesia.

Adapun proses kebaruan yang muncul dengan adanya penggunaan kecanggihan teknologi ini juga pasti akan menimbulkan diskusi dan pro-kontra di masyarakat. Banyak yang menilai kualitas karya yang dihasilkan dengan teknologi masih kalah nilainya dengan yang konvensional. Hal tersebut ditambah lagi dengan medium untuk menyampaikan karya seni ke masyarakat yang perlu dilakukan juga secara daring. Pameran-pameran dan pembelajaran seni secara daring masih dianggap kurang “greget”, serta belum dapat disetarakan dengan pameran yang bersifat di lokasi. Hal ini tentu saja dapat dipahami sebagai bagian dari perubahan yang bersifat drastis, dan tentu saja masih berproses. Kita mungkin masih ingat satu dekade lalu, dimana terjadi pergeseran publikasi cetak ke publikasi digital, dimana memang banyak pengalaman konvensional yang hilang. Namun, perubahan selalu bersifat pasti, sehingga pada akhirnya penerbit-penerbit konvensional terpaksa harus ikut hijrah agar tidak tergilas oleh jaman. Oleh karena itu inovasi memang tidak dapat dihindari, tidak terkecuali dalam bidang seni rupa.

Sebuah kunci agar kegiatan di bidang seni rupa dan seni-seni lainnya tidak menjadi kehilangan makna dan nilai adalah dengan menjaga profesionalisme para pelaku-pelaku seni itu

sendiri. Medium yang digunakan untuk berkesenian dapat terus berubah mengikuti perkembangan jaman, namun selama profesionalisme para seniman itu tetap ada maka niscaya tetap akan memiliki makna dan nilai yang tinggi. Hal inilah kiranya yang dapat dijadikan strategi dalam membentuk ketahanan para pelaku-pelaku seni rupa, sehingga seni sebagai bagian dari budaya bangsa tidak lekang dimakan oleh perubahan jaman.

Kata "profesi" berasal dari bahasa Latin "profesus", yang mengacu pada tugas atau kegiatan yang pada awalnya dikaitkan dengan sumpah dan janji keagamaan. Ini menunjukkan bahwa istilah "profesi" secara historis dikaitkan dengan seseorang yang memiliki keterikatan emosional dengan pekerjaan atau minatnya. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah "profesi" mengacu pada bakat atau pengetahuan unik seseorang dalam hubungannya dengan pekerjaannya. [2] Akibatnya, jika seseorang berprofesi sebagai seniman, ia harus memiliki kemampuan dan keahlian/pelatihan yang unik baik secara akademis maupun dalam prakteknya, serta wajib disumpah atas pengakuan profesinya tersebut (sebagai seniman).

Arti kata profesional telah sering berubah. Istilah "profesional" biasanya memunculkan gambaran terkait penghargaan dan kompensasi. Jadi pada masa kini, istilah "profesional" lebih banyak diartikan sebagai "konsep eksklusivitas akademik atau kompetensi," dan tidak ada hubungannya dengan pelayanan publik, melainkan berkaitan dengan identitas pribadi dan pencarian peran.

Profesional juga sebetulnya terkait dengan kata *profateri* dalam bahasa latin, yang mengacu pada deklarasi publik atau sumpah. Akibatnya, penekanannya lebih pada panggilan dan komitmen untuk pelayanan publik daripada keahlian semata. Alhasil, semua motivasi yang ada harus mengutamakan pelayanan publik. Ini bukan hanya tentang bagaimana seseorang mencitrakan dirinya di depan umum. Profesionalisme, profesi, dan profesionalisme adalah konsep yang dicita-citakan masyarakat, berbekal keahlian yang tinggi dan dilandasi oleh rasa terpanggil dan ikrar (*fateri/profiteri*) untuk menerima panggilan tersebut dengan semangat pengabdian, selalu siap membantu sesama yang sedang membutuhkan.

Seorang profesional sejati adalah seseorang yang melakukan pekerjaannya dengan motif pribadi yang profesional dan kompeten, serta diawasi dan didisiplinkan oleh organisasi profesional (guild). Asosiasi profesional, di sini adalah kumpulan orang yang ahli dalam bidang mereka. Ciri-ciri seorang profesional, menurut James Glasse, adalah: pertama, memiliki bidang pengetahuan yang spesifik; kedua, memiliki keahlian dan keterampilan; ketiga, melakukan pelayanan melalui lembaga sosial tertentu; keempat, memiliki standar kompetensi dan etika; dan kelima, memiliki nilai-nilai khusus dari profesi dan pranata sosial masyarakat [3].

Profesionalisme dalam pengertian ini adalah tanggung jawab untuk bertindak lebih dari sekedar tanggung jawab yang dibebankan kepadanya, yaitu memiliki etos kerja dan keterampilan khusus, serta pendidikan dan keterampilan khusus, serta lebih dari hanya mengikuti hukum dan peraturan masyarakat di unit kerjanya. Sebagai seorang profesional, seniman memahami bahwa ia memiliki kewajiban untuk merawat klien dan koleganya, termasuk bertindak secara profesional meskipun itu membutuhkan pengorbanan pribadi. Diluar itu, seorang profesional juga perlu melakukan kebaikan untuk masyarakat (pro bono publico) dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat [4].

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dimana dalam penelitian ini objek penelitian yaitu profesionalisme dalam seni rupa didalami secara komprehensif. Data-data yang dikumpulkan berkaitan dengan kegiatan-kegiatan kesenirupa yang berlangsung selama pandemi COVID-19. Data-data tersebut berfungsi sebagai gejala-gejala yang dapat dieksplorasi dengan bantuan teori-teori pendukung yang berkaitan dengan profesionalisme atau keprofesian di bidang seni rupa atau yang berkaitan. Data utama yang digunakan merupakan data observasi dan digunakan sebagai studi kasus berkaitan yang dapat dibahas menggunakan teori-teori yang ada. Oleh karenanya penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus kegiatan seni rupa di masa pandemi COVID-19.

Metode penelitian kualitatif, menurut Creswell (2008) [5], merupakan suatu pendekatan atau penelitian untuk mengeksplorasi dan memahami suatu fenomena sentral. Peneliti mengajukan pertanyaan umum dan sangat luas kepada partisipan penelitian untuk memahami fenomena sentral. Setelah itu, data dikumpulkan dalam bentuk kata-kata atau teks. Informasi yang dikumpulkan kemudian diperiksa. Peneliti membandingkan temuan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh akademisi lain. Laporan tertulis digunakan untuk menyajikan temuan penelitian kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

Pameran Daring

Selama masa pandemi terdapat kewajiban untuk menaati protokol kesehatan, oleh karenanya kegiatan yang mengumpulkan orang banyak terpaksa dilakukan dengan cara daring, termasuk juga pameran seni yang biasanya dilakukan di galeri-galeri terpaksa hijrah kedalam bentuk galeri daring. Peneliti beberapa kali terlibat di dalam pameran daring ini sebagai panitia, dari observasi yang dilakukan dapat dipahami bahwa hal yang paling membedakan di dalam pameran yang bersifat daring adalah pengunjung tidak dapat melihat secara langsung karya yang ada. Karya yang dipamerkan harus berbentuk digital atau dikonversi menjadi bentuk digital yang notabene bersifat dua dimensi di layar komputer.

Namun, ternyata pameran daring pun tidak selamanya penuh dengan kekurangan bila dibandingkan dengan pameran konvensional. Dalam beberapa penelitian yang bersifat internasional terdapat beberapa kelebihan, diantaranya terkait dengan masalah anggaran atau budget yang tentu saja lebih murah dibandingkan dengan bila dilaksanakan secara konvensional. Karya-karya yang bersifat digital cukup diupload ke dalam basis data digital, meminimalisir perlunya pengiriman atau ekspedisi karya, yang bisa jadi sangat mahal bila dikirim dari banyak negara yang berbeda.

Pada gambar di bawah disajikan poster kegiatan pameran yang bersifat internasional dan diikuti peserta dari berbagai negara. Proses penyelenggaraan seminar internasional secara

daring ini lebih ekonomis dan ringkas dibandingkan bila dilakukan secara konvensional.



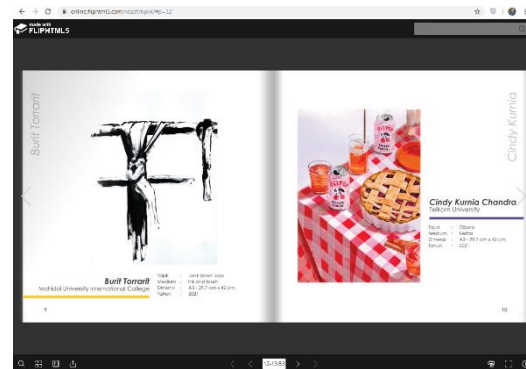
Gambar 1. Poster Kegiatan Pameran Internasional “Garis”
[Sumber: Dokumentasi peneliti]

Secara garis besar penyelenggaraan pameran tetap mengikuti kaidah-kaidah yang biasa dilakukan pada pameran konvensional namun tentu saja dengan beberapa “penyesuaian”. Manajemen pameran tetap harus dilakukan dengan baik dengan juga menghasilkan publikasi semacam katalog, namun dengan format daring juga.



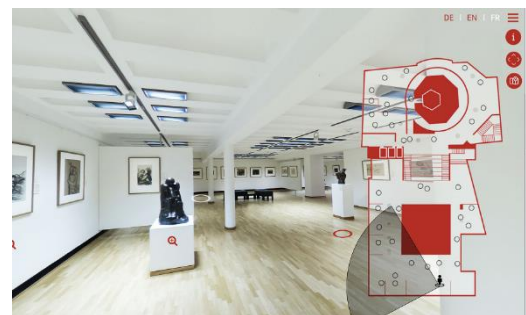
Gambar 2. Pembukaan Kegiatan Pameran Internasional “Garis” dengan Menggunakan Perangkat Komputer Multimedia di Ruang Galeri
[Sumber: Dokumentasi peneliti]

Berikut adalah gambaran dari katalog pameran yang dibuat dengan format flipbook digital:



Gambar 3. Katalog Pameran Internasional “Garis” dengan Menggunakan Format Flipbook
[Sumber: Dokumentasi peneliti]

Pameran dilakukan secara daring pada waktu yang telah ditetapkan dan dapat diakses melalui browser dengan bantuan platform Unity Player Web GL.



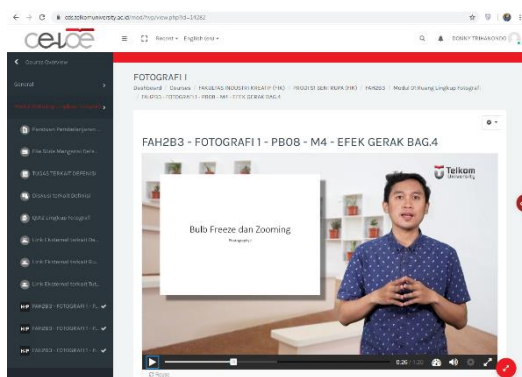
Gambar 4. Gambaran Pameran Online Menggunakan Format Daring
[Sumber: Dokumentasi peneliti]

Pembelajaran Seni secara Daring

Pembelajaran atau kuliah seni secara daring merupakan suatu hal yang sulit untuk dilakukan pada awalnya, karena diperlukan persiapan berupa sarana dan prasarana pendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh yang mumpuni. Staff pengajar pun perlu membuat materi video dengan standar yang baik yang tentu saja harus didukung dengan materi pelajaran yang baik pula. Secara umum persiapan yang dilakukan untuk mempersiapkan pembelajaran secara online jauh lebih berat karena harus direkam dan kemudian diunggah kedalam sistem. Hal ini belum termasuk pertemuan yang dijalankan secara synchronus melalui platform Zoom atau Googlemeet misalnya.

Peserta didik yang mempelajari seni betul-betul diharapkan kemandiriannya. Hal ini cukup

berbeda dengan pembelajaran konvensional, terutama dalam pembelajaran yang bersifat praktek. Dalam pembelajaran seni konvensional terdapat sistem studio dimana pengajar dapat betul-betul mendampingi peserta didik dalam proses transfer keahlian yang sifatnya praktek. Namun dalam pembelajaran daring hal ini tidak dapat dilakukan karena keterbatasan waktu dan juga platform yang digunakan. Hasilnya bisa jadi terdapat penurunan kualitas hasil pembelajaran yang didapat. Namun untuk pembelajaran yang bersifat teori, dengan lengkapnya materi dan pertemuan yang diberikan, dan apabila didukung oleh pembelajaran mandiri yang berkualitas maka hasil pembelajaran yang didapat juga dapat menyamai kualitas dari pembelajaran seperti pada kelas konvensional.

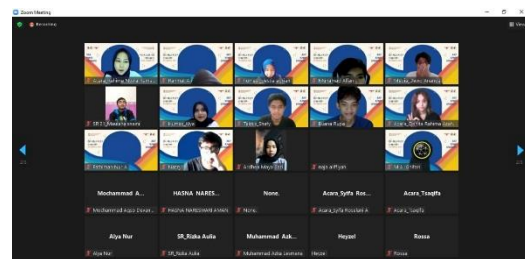


Gambar 5. Gambaran Video yang Digunakan untuk Pembelajaran Seni Secara Asinkronus [Sumber: Dokumentasi peneliti]

Sama halnya dengan pada pameran daring, karya-karya seni yang bersifat 3 dimensional harus dialihbentukkan menjadi foto ataupun video yang bersifat digital dan kemudian dapat ditampilkan pada layar yang bersifat 2 dimensional oleh pengajar untuk keperluan asesmen atau penilaian.

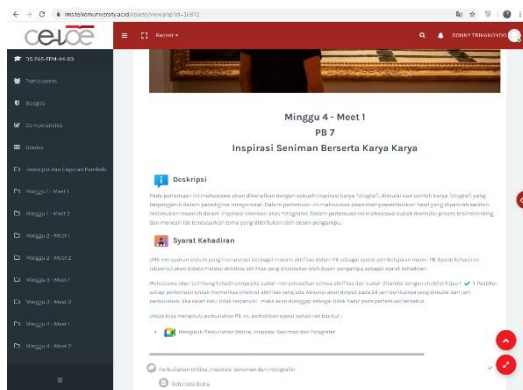
Penyelenggaraan pembelajaran seni melalui sistem daring memang secara umum masih kurang kualitasnya bila dibandingkan dengan kelas konvensional. Namun dengan persiapan yang matang dan dukungan sarana dan prasarana yang memadai, celah ini dapat dikurangi. Selain itu pola pembelajaran jarak jauh ini juga memiliki kelebihan dalam hal mengurangi polusi yang diakibatkan oleh alat transportasi, dan juga efektivitas waktu karena bisa dilakukan tanpa berpindah-pindah tempat atau kelas.

Observasi dan pengalaman langsung yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan beberapa sarana dan prasarana yang digunakan yaitu platform Moodle yang dikembangkan sebagai Learning Management System (LMS) yang digunakan dalam pembelajaran yang bersifat asinkronus. LMS ini dapat memuat materi-materi antara lain link eksternal, video pembelajaran yang telah diunggah, materi slide, handout, kuis, ujian, dan lain sebagainya. Platform lainnya adalah untuk kegiatan pembelajaran sinkronus yaitu menggunakan platform Zoom ataupun Googlemeet. Selain itu juga digunakan media komunikasi lainnya untuk sarana komunikasi misalnya group Whatsapp ataupun Line.



Gambar 6. Gambaran Platform Zoom yang Digunakan untuk Pembelajaran Seni [Sumber: Dokumentasi peneliti]

Sifat dari pembelajaran seni yang didominasi oleh praktek menyebabkan banyaknya tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik secara mandiri, tentunya dengan instruksional yang jelas dari para pengajar. Umpan balik menjadi sesuatu yang penting dan memang diperlukan oleh peserta didik untuk belajar dari kesalahan-kesalahan yang memerlukan perbaikan atau revisi misalnya. Namun, umpan balik ini tentu saja tidak dapat bersifat langsung seperti pada pola konvensional, tapi memerlukan waktu tersendiri untuk pemeriksaan dan penyampaian. Umpan balik ini juga dapat dilakukan melalui kelas yang bersifat sinkronus terkait dengan tugas-tugas yang diberikan. Namun kelemahan lainnya adalah adanya kemungkinan dari para peserta kelas sinkronus untuk benar-benar hadir secara fisik maupun psikologis dalam sebuah kelas daring sinkronus tersebut.



Gambar 7. Gambaran Platform LMS yang Digunakan untuk Pembelajaran Seni
[Sumber: Dokumentasi peneliti]

Pembuatan Karya Seni Secara Jarak Jauh

Pembuatan karya secara jarak jauh dalam masa pandemi ini dapat dilakukan menggunakan teknologi 3D sculpting atau 3D printing yang biasa digunakan di industri. Pembuatan karya secara 3 dimensional pada saat ini pun dapat dibantu oleh 3D scanner (pemindai 3 dimensi).

Mayoritas masyarakat lebih terbiasa dengan teknologi digital berupa 2D dan video. Namun, dalam dekade terakhir, pemindai 3 dimensi, mesin pahat CNC, dan pencetakan 3D semakin banyak digunakan di industri kreatif. Teknologi ini, yang awalnya dirancang untuk aplikasi industri, memungkinkan pengguna untuk membuat objek dari file digital yang dihasilkan komputer dengan presisi dan akurasi hingga detail sesuai dengan model virtual. Benda-benda tersebut dapat dicetak ulang atau dipahat ulang sebanyak yang dimungkinkan oleh mesin, dan dengan kecepatan berapa pun. Data digital yang digunakan mesin sebagai referensi dapat diproduksi dan dihasilkan oleh perangkat lunak komputer atau langsung dari pemindai 3D. Hal ini memudahkan seniman untuk menghasilkan objek di mana saja di dunia selama ada peralatan di dekatnya dan mentransfer data digital ke manapun di dunia. Busa, plastik, plester, kayu, keramik, kaca, dan logam termasuk di antara bahan yang dapat digunakan untuk membuat patung atau ukiran.

Sangat sulit menggunakan mesin untuk memahat atau mencetak sesuatu dengan detail yang rumit ketika teknologi ini pertama kali ditemukan, karena keterbatasan perangkat lunak dan file yang besar. Patung buatan tangan memperoleh tampilan yang lebih "alami" daripada patung buatan mesin, mirip dengan

perbedaan antara animasi yang digambar tangan dan perangkat lunak pemodelan komputer 3D di masa lalu. Bahan cetak baru kemudian diperkenalkan ketika perangkat lunak baru diperbarui dan mesin ini menjadi lebih ekonomis, termasuk pengembangan teknologi pemindaian 3D, yang memungkinkan kita untuk mencetak atau mencetak barang yang tampak persis seperti dibuat tangan. Perbedaan antara karya seni buatan tangan dan komputer tidak lagi ditentukan oleh kendala teknologi, melainkan oleh kemampuan seniman atau teknisi. Memang benar bahwa beberapa patung tidak dapat dibuat dengan mesin dan yang lainnya tidak dapat dibuat oleh manusia; ini mungkin bukan karena keterbatasan teknis, melainkan keputusan konseptual yang dibuat oleh para seniman. Seniman sekarang dapat memilih apakah mereka ingin memahat dengan tangan atau dengan mesin. Meskipun hasil akhir semuanya serupa, hanya saja aspek konseptualnya sangat berbeda.



Gambar 8. Gambaran Alat Pencetak 3D yang Digunakan untuk Pembuatan Karya secara Jarak Jauh
[Sumber: Dokumentasi peneliti]

3.2 Pembahasan

Pameran Daring

Pameran merupakan sebuah perhelatan yang diadakan untuk menarik masyarakat dari segala penjuru untuk datang dan menikmati karya-karya yang dipamerkan. Di balik sebuah pameran terdapat effort yang tidak ringan, diperlukan persiapan-persiapan yang matang untuk menghadirkan pengalaman menghadiri pameran yang berkesan. Tujuan pameran bisa beragam namun pameran yang sukses berarti tujuan yang sukses pula.

Tujuan utama kegiatan pameran adalah sebagai sarana apresiasi karya seni. Selanjutnya

pameran ini berfungsi sebagai sarana penghubung antara seniman dan penikmat seni (apresiator). Hal ini sesuai dengan penegasan Wartono dalam Soebandi (2008:34) [6] bahwa tujuan utama pameran adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan seni dan sebagai media komunikasi antara seniman dan apresiator.

Bagi para pembelajar seni dan masyarakat secara keseluruhan, peran apresiasi sangat penting. Apresiasi adalah fungsi yang melibatkan penilaian atau apresiasi sebuah karya seni. Dengan diadakannya pameran memiliki maksud agar timbul sikap mengapresiasi karya seni rupa, karena sikap apresiasi terhadap karya seni rupa secara bertahap akan muncul melalui pengamatan, pengalaman, dan pemahaman akan arti penting sebuah karya seni [7].

Pameran dapat melayani tujuan pendidikan, rekreasi, pencapaian, motivasi, dan organisasi selain sebagai bentuk apresiasi. Fungsi edukatif adalah fungsi pameran yang mengajarkan atau mendidik masyarakat, khususnya apresiator, tentang nilai-nilai budaya, estetika, tata krama, dan sejarah. Misalnya, jika seni yang dipamerkan memiliki nilai positif bagi apresiator, fungsi instruksional ini mungkin muncul. Karya seni yang dipamerkan harus menyampaikan pesan pendidikan dan budaya (kearifan lokal) sesuai dengan topik pameran yang diangkat. Oleh karenanya diperlukan suatu proses kurasi karya yang baik sebelum diadakannya sebuah pameran.

Pameran sebagai sumber rekreasi merupakan fungsi dari pameran yang dapat menghadirkan rasa suka cita, kesenangan, dan hiburan. Pengunjung atau apresiator mengharapkan kegiatan pameran, khususnya pameran seni rupa, dapat memberikan nilai psikologis dan spiritual serta hiburan. Sedangkan bagi seniman yang telah mencapai sesuatu, diperoleh fungsi prestasi. Hal ini terlihat dari karya seni mereka yang ditampilkan pada pameran-pameran yang terkait.

Dari pembahasan yang telah disampaikan diatas dapat disimpulkan bahwa pameran merupakan kegiatan yang sarat dengan persiapan dan juga makna, sehingga alih bentuk pameran kedalam bentuk daring seyogyanya tidak merubah esensi utama dari pameran itu sendiri.

Berkaitan dengan profesionalisme yang terkait dengan penyelenggaraan pameran diperlukan suatu pendidikan seni yang memasukkan pameran sebagai bagian dari kurikulum dan merupakan kegiatan rutin yang harus ada dalam sebuah institusi pendidikan seni. Secara khusus berkaitan dengan keahlian penyelenggaraan pameran diperlukan penyiapan SDM kreatif yang memiliki kompetensi di bidang seluk-beluk penyelenggaraan pameran, beserta perkembangannya yang mengarah kepada penggunaan teknologi dalam sebuah pameran, baik itu pameran yang bersifat konvensional maupun yang bersifat daring. Kedepannya perlu dibentuk juga sertifikasi yang berkaitan dengan penyelenggaraan pameran ini di Indonesia, sehingga para SDM kreatif yang ada dapat tersertifikasi dan juga dapat diakui di mancanegara.

Kolaborasi antar disiplin ilmu merupakan hal yang penting di dalam penyelenggaraan pameran, pengetahuan tentang material, pencahayaan, dapat diperoleh dari desainer interior yang memiliki spesifikasi khusus di bidang pameran. Pencetakan katalog pameran serta desainnya perlu berdiskusi dan berkolaborasi dengan desainer grafis. Dalam pembukaan pameran dan juga penyelenggaraannya diperlukan seseorang yang memiliki komunikasi yang baik dan juga mereka yang mampu mengelola kegiatan, ini semua dapat terwujud bila melibatkan banyak orang dari berbagai disiplin keahlian. Kurator dan seniman, perlu bekerjasama dengan berbagai orang dari berbagai bidang keahlian.

Pelajaran penting yang didapat dari pandemi COVID-19 adalah mengenai kolaborasi. Namun di sisi lain, penggunaan teknologi membuat banyak orang meremehkan esensi dari suatu kegiatan semacam pameran. Maka seorang profesional di bidang seni rupa harus memahami bahwa apapun bentuk wahana yang digunakan untuk membuat sesuatu. Pelajar harus dapat memahami esensi utama dari kegiatan yang dilakukan tersebut, serta memiliki kontrol diri yang berkaitan dengan pengelolaan waktu terutama tenggat, serta kualitas dari setiap pekerjaan yang dilakukan.

Pembelajaran Seni secara Daring

Proses perkuliahan offline dan daring sama-sama memiliki tantangan tersendiri yang harus

diatasi dosen dan mahasiswa. Dalam proses pembelajaran online, akan selalu ada kendala atau rintangan. Tim peneliti sendiri menghadapi berbagai tantangan saat melakukan observasi pembelajaran darini ini, termasuk sinyal dan kuota internet. Sinyal internet yang stabil dan ketersediaan kuota sangat penting dalam perkuliahan online karena jika salah satu atau keduanya tidak mencukupi, maka proses perkuliahan akan terganggu.

Pendidikan daring atau yang sering dikenal dengan pembelajaran online adalah jenis pembelajaran yang memanfaatkan internet untuk menghubungkan pertukaran antara pendidik dan peserta didik yang tersebar di seluruh dunia. Baik dosen maupun mahasiswa mendapat keuntungan dari pembelajaran online [8]. Selain tidak menuntut siswa untuk hadir di kelas, pembelajaran online bermanfaat bagi siswa untuk melatih kemandirian dan interaksi. Pembelajaran online memerlukan penggunaan media yang sesuai, baik perangkat maupun ketersediaan jaringan internet, selama proses pelaksanaan. Pembelajaran online mengharuskan penggunaan perangkat seluler seperti smartphone atau ponsel Android, laptop, PC, tablet, dan iPhone untuk mengakses materi kapan saja dan dari lokasi mana pun (Gikas & Grant, 2013) [9].

Penggunaan alat bantu yang dapat membantu dosen dan mahasiswa juga diperlukan untuk mendukung penerapan pembelajaran online. Karena adanya Covid-19, dosen harus lebih selektif dan inovatif dalam menggunakan metode dan platform pembelajaran, agar mahasiswa tidak bosan saat mendapatkan materi dan tugas. Menurut (Wilson, 2020, p. 68) [10], platform yang dapat digunakan antara lain:

1. Grup di WhatsApp Whatsapp, sebagai platform obrolan sosial, memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi satu sama lain, berinteraksi, dan mendiskusikan topik secara online dengan biaya rendah.
2. Google Classroom adalah lingkungan belajar online gratis. Program ini didedikasikan untuk materi pembelajaran online, dengan tujuan untuk memudahkan dosen dalam memproduksi, mendistribusikan, dan tugas kelompok tanpa menggunakan kertas.
3. Edmodo Sebuah platform pembelajaran sosial untuk guru/dosen dan

siswa/mahasiswa yang mencakup fitur seperti tugas, kuis, dan penilaian untuk memfasilitasi e-learning;

4. Zoom Program ini menggabungkan konferensi video, rapat online, obrolan, dan kolaborasi seluler untuk menghadirkan layanan konferensi jarak jauh. Aplikasi ini biasa digunakan sebagai saluran komunikasi jarak jauh. Pengguna dapat mengadakan rapat hingga 100 orang menggunakan Zoom.
5. GoogleMeet diaktifkan secara default di G Suite for Education. Program ini memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan video dengan hingga 30 orang lain sekaligus.
6. Webex Program ini merupakan alat kolaborasi yang dapat digunakan untuk menghubungkan instruktur dan siswa melalui media tatap muka virtual. Dosen akan menyampaikan kuliah khas mereka melalui video, yang akan mencakup berbagai konten presentasi dan berkomunikasi dengan papan tulis digital melalui layar komputer/smartphone.
7. Loom; Loom adalah aplikasi atau aplikasi perekam layar yang merekam semua aktivitas yang kita lakukan di layar komputer atau laptop dan dapat diunggah langsung ke tautan;
8. Quizizz adalah alat web untuk membuat game kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibangun dapat memiliki hingga empat kemungkinan jawaban, salah satunya adalah jawaban yang benar, dan gambar dapat ditempatkan di latar belakang pertanyaan.

Untuk instruktur, pembelajaran online memungkinkan mereka untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran tradisional mereka menjadi lebih beragam dan efisien, yang meningkatkan profesionalisme mereka (Zhafira et al., 2020) [11]. Selain itu, pembelajaran online memiliki serangkaian tantangan tersendiri yang harus diatasi oleh pengajar dan siswa. Menurut Dindin (2020) [12], beberapa hambatan hampir mungkin akan ditemui selama proses pembelajaran online, memaksa siswa untuk memecahkan masalah sendiri. Berbagai kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran online dapat berdampak pada kesejahteraan psikologis siswa, sehingga diperlukan solusi untuk mengatasi hambatan tersebut, seperti

kemampuan untuk menciptakan karya seni. Pelajar harus memiliki kontrol diri yang berkaitan dengan pengelolaan waktu terutama tenggat, serta kualitas dari setiap pekerjaan yang dilakukan.

Pembuatan Karya Seni Secara Jarak Jauh

Penggunaan proses pemahatan dan pencetakan 3D dalam seni modern lebih dari sekadar membuat karya; ini juga tentang bagaimana berkomunikasi, berdiskusi, dan berinteraksi dengan orang lain, khususnya teknisi. Jelas bahwa teknologi ini akan menjadi alat terpenting bagi komunitas seni kontemporer, karena seniman mungkin tidak dapat berada di studio selama proses produksi karena kesibukan mereka bepergian antar negara dan berpameran di acara seni internasional di seluruh dunia.

Seniman dapat bertemu dengan sekelompok teknisi untuk bekerja dengan pemindai 3D atau untuk membuat model komputer dari karya seni mereka. Seniman selanjutnya harus mencari cara untuk mendapatkan semua data digital ke teknisi lain yang dapat melakukan pemahatan atau pencetakan 3D. Selama waktu ini, seniman dapat menggunakan foto, teks, dan klip video yang dikirimkan melalui email untuk memeriksa kualitas dan kemajuan karya seni. Pendekatan ini menghasilkan banyak perdebatan dan percakapan melalui internet. Setelah karya selesai, seniman harus memanggil teknisi lain untuk mengemas dan mengangkut karya dari foundry atau pabrik ke lokasi pemasangan, dan kemudian menghubungi kelompok spesialis lain untuk memasang karya, prosedur yang memerlukan komunikasi online yang ekstensif.

Peran seniman kontemporer telah bergeser dari pembuat menjadi penyelenggara, manajer, dan kolaborator sebagai akibat dari teknologi dan mesin digital [13]. Seniman yang bekerja dengan teknik memahat dan mencetak 3D jarang mengunjungi foundry. Kehadiran artis yang namanya akhirnya diakui sebagai pencipta barang itu lebih banyak di dunia digital ketimbang di dunia nyata. Berkaitan dengan hal ini kontrol diri perlu dilakukan oleh seniman agar tidak terjebak dalam rutinitas yang lebih banyak di dunia maya, keseimbangan perlu tetap diperhatikan terutama terkait dengan hal-hal yang bersifat tidak dapat digantikan perannya di dunia maya seperti relasi antar manusia.

4. KESIMPULAN

Sebagai seseorang yang profesional, seniman maupun calon seniman perlu memahami bahwa ia memiliki kewajiban untuk memiliki tanggungjawab moral, termasuk bertindak secara profesional meskipun itu membutuhkan pengorbanan pribadi, dan melebihi ekspektasi. Pandemi COVID-19 memberikan pengalaman yang berharga berkaitan esensi profesionalitas terutama di ranah seni rupa. Seorang seniman maupun pelajar seni ataupun pendidik seni perlu memiliki kontrol diri yang berkaitan dengan pengelolaan waktu terutama tenggat, serta kualitas dari setiap pekerjaan yang dilakukan. Para profesional di sektor seni rupa juga perlu memperhatikan agar dirinya tidak terjebak dalam rutinitas yang lebih banyak di dunia maya, keseimbangan perlu tetap diperhatikan terutama terkait dengan hal-hal yang bersifat tidak tergantikan perannya di dunia maya seperti relasi antar manusia.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Penghargaan setinggi-tingginya diucapkan kepada segenap manajemen Telkom University yang telah menyediakan berbagai sarana dan prasarana yang mendukung penulisan tulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Referensi dari artikel jurnal
- [1] C. Contreras, G. Metzger, J. Beane, P. Dedhia, A. Ejaz and T. Pawlik, "Telemedicine: Patient-Provider Clinical Engagement During the COVID-19 Pandemic and Beyond", *Journal of Gastrointestinal Surgery*, vol. 24, no. 7, pp. 1692-1697, 2020. Available: 10.1007/s11605-020-04623-5.
- Referensi dari artikel jurnal
- [2] Frysa Wiriantari, "ETIKA PROFESI DAN PROFESIONALISME BAGI ARSITEK DALAM BERKARYA", *Jurnal Analisa*, vol. 9, no. 1, pp. 23-28, 2021. Available: 10.46650/analisa.9.1.1050.23-28.
- Referensi dari buku
- [3] J. Glasse, *Profession*. Nashville: Abingdon Press, 1968.

- Referensi dari artikel jurnal
- [4] D. Trihanondo and D. Endriawan, "Cultural and Environmental Conservation through Community Service Program in Girimekar Village", *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, vol. 239, p. 012050, 2019. Available: 10.1088/1755-1315/239/1/012050.
- Referensi dari artikel jurnal
- [5] J. Creswell, W. Hanson, V. Clark Plano and A. Morales, "Qualitative Research Designs", *The Counseling Psychologist*, vol. 35, no. 2, pp. 236-264, 2007. Available: 10.1177/0011000006287390.
- Referensi dari buku
- [6] Bandi Sobandi. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBBSR UPI*. Solo: DIKTI Maulana Offset, 2008.
- Referensi dari artikel jurnal
- [7] D. Trihanondo and D. Endriawan, "The role of higher education in society activation through digital mural in ASEAN cities", *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, vol. 434, p. 012284, 2018. Available: 10.1088/1757-899x/434/1/012284.
- Referensi dari artikel jurnal
- [8] D. Trihanondo and D. Endriawan, "Website Development of Indonesian Art Higher Education Institutions Historical Archives", *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, vol. 662, no. 2, p. 022035, 2019. Available: 10.1088/1757-899x/662/2/022035.
- Referensi dari artikel jurnal
- [9] J. Gikas and M. Grant, "Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media", *The Internet and Higher Education*, vol. 19, pp. 18-26, 2013. Available: 10.1016/j.iheduc.2013.06.002
- Referensi dari artikel jurnal
- [10] A. Wilson, "Penerapan Metode Pembelajaran Daring (Online) melalui Aplikasi Berbasis Android saat Pandemi Global", *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, vol. 5, no. 1, 2020. Available: 10.30998/sap.v5i1.6386.
- Referensi dari artikel jurnal
- [11] Zhafira, Nabila Hilmy, Yenny Ertika, and Chairiyaton Chairiyaton, "Persepsi mahasiswa terhadap perkuliahan daring sebagai sarana pembelajaran." *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen* 4.1, 2020.
- Referensi dari artikel jurnal
- [12] Dindin Jamaluddin, et al. "Pembelajaran daring masa pandemik Covid-19 pada calon guru: hambatan, solusi dan proyeksi." *LP2M*, 2020.
- Referensi dari artikel jurnal
- [13] Didit Endriawan and Donny Trihanondo. "Interpretasi Spiritualitas Pada Karya Seni Patung Amrizal Salayan." *ATRAT: Jurnal Seni Rupa* 3.1, 2015.