

**MANAJEMEN PAMERAN
OPPO ART JAKARTA VIRTUAL 2020**



**TESIS
TATA KELOLA SENI**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan
guna mencapai derajat magister dalam bidang seni
minat utama tata kelola galeri dan museum

**CUT NAILIL MUNA
1820163420**

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

TESIS
TATA KELOLA SENI

**MANAJEMEN PAMERAN
OPPO ART JAKARTA VIRTUAL 2020**


Diajukan oleh :
Cut Nailil Muna
NIM.1820163420

Telah dipertahankan pada tanggal 14 Januari 2022
Di depan Dewan Penguji yang terdiri atas:

Pembimbing Utama,

Penguji Ahli,


Dr. M. Kholid Arif Rozaq, S.Hut., M.M.


Dr. Mikke Susanto, S.Sn., MA.

Ketua Tim Penilai,


Dr. Koes Yuliadi, M.Hum.

Yogyakarta, 16 FEB 2022

Direktur,



Dr. Feryandita Tyasrinestu, M.Si.
NIP. 19721023 200212 2 001

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi. Sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diajukan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 14 Januari 2022

Cut Nailil Muna
NIM. 1820163420

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menuntaskan penyusunan tesis dengan judul **Manajemen Pameran Oppo Art Jakarta Virtual 2020** yang merupakan persyaratan guna mencapai gelar magister pada Program Tata Kelola Seni Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

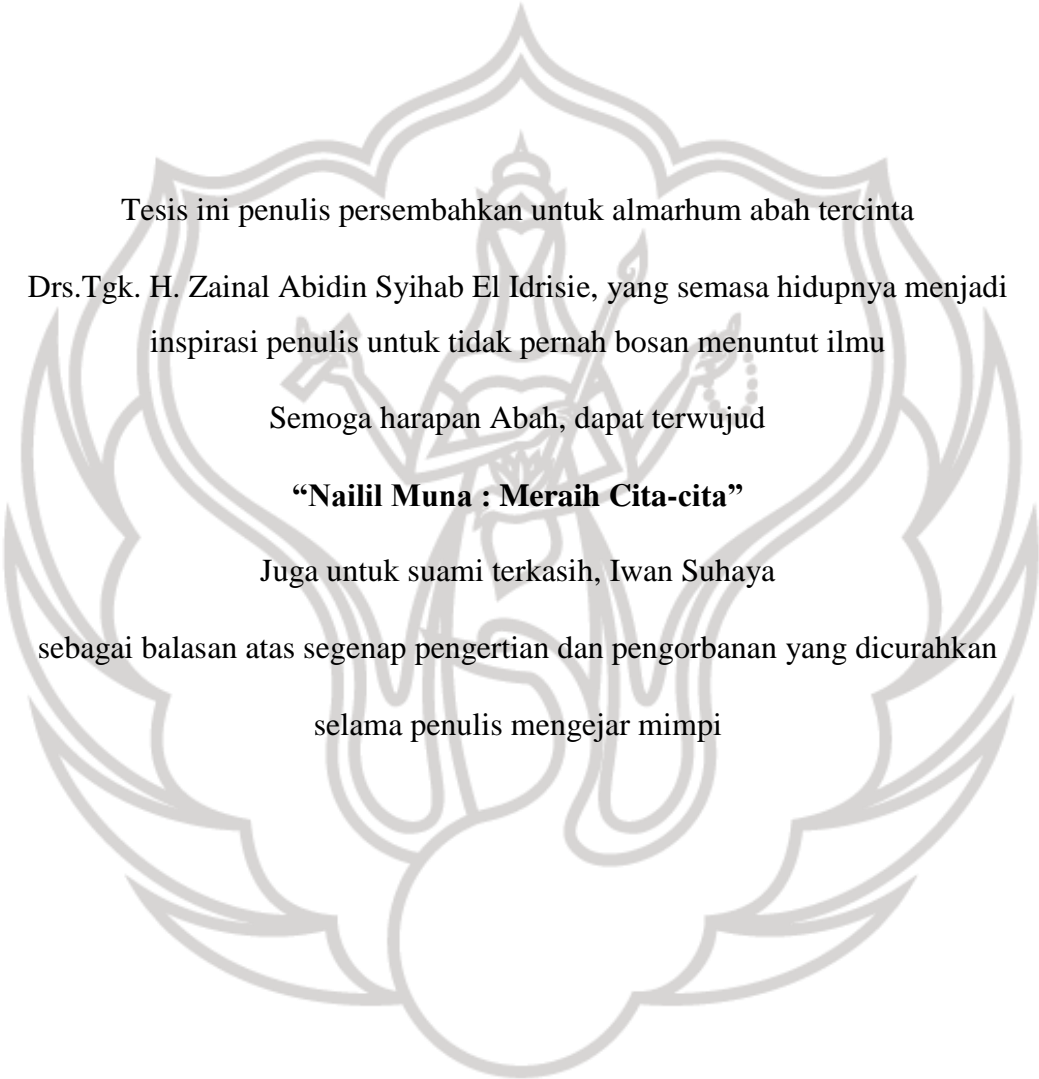
Alhamdulillah, penyusunan tesis ini pada akhirnya dapat terselesaikan juga berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, izinkan penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor ISI Yogyakarta
2. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si selaku Direktur PPs ISI Yogyakarta
3. Dr. Koes Yuliadi, M.Hum selaku Ketua Program Studi Tata Kelola Seni Pascasarjana ISI Yogyakarta
4. Dr. Muhammad Kholid Arif Rozaq, S.Hut., MM selaku dosen pembimbing
5. Dr. Mikke Susanto, S.Sn., M.A selaku penguji ahli
6. Bapak/Ibu dosen Pascasarjana ISI Yogyakarta yang penulis banggakan
7. Pak Tom Tandio dan Mas Enin Supriyanto yang telah memberi ruang dan kesempatan bagi penulis untuk mengadakan penelitian di Art Jakarta
8. Mas Rio Tambunan (Ruci Art Space) dan Ibu Dr. Aan Andonowati (Lawangwangi – ArtSociates) yang berkenan memberikan tambahan informasi
9. Keluarga tercinta yang selalu memberikan perhatian, dan teruntuk Mas Syamsul ‘Icul’ Barry yang selama ini tidak pernah bosan memberikan dukungan dan arahan untuk penulis dalam berproses mengembangkan diri.

Kritik dan saran yang membangun demi perbaikan tesis ini, akan penulis terima dengan tangan terbuka dan senang hati. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca dan khususnya bagi diri penulis.

Yogyakarta, 14 Januari 2022

Penulis



Tesis ini penulis persembahkan untuk almarhum abah tercinta
Drs.Tgk. H. Zainal Abidin Syihab El Idrisie, yang semasa hidupnya menjadi
inspirasi penulis untuk tidak pernah bosan menuntut ilmu

Semoga harapan Abah, dapat terwujud

“Nailil Muna : Meraih Cita-cita”

Juga untuk suami terkasih, Iwan Suhaya
sebagai balasan atas segenap pengertian dan pengorbanan yang dicurahkan
selama penulis mengejar mimpi

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iii |
| UCAPAN TERIMA KASIH..... | iv |
| DAFTAR ISI..... | vi |
| DAFTAR TABEL..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | x |
| ABSTRACT..... | xi |
| ABSTRAK..... | xii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 6 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 6 |
| D. Manfaat Penelitian..... | 6 |
| | |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | |
| A. Penelitian Terdahulu | 8 |
| 1. Pengelolaan Pameran Seni Rupa..... | 8 |
| 2. Pameran Virtual | 12 |
| B. Landasan Teori | 17 |
| 1. Teori Manajemen | 18 |
| 2. Seni Rupa | 27 |
| 3. Seni Digital dan Dunia Virtual..... | 30 |
| 4. Art Fair dan Perkembangannya..... | 33 |
| | |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | |
| A. Metode Penelitian..... | 37 |
| B. Lingkup Penelitian | 38 |
| C. Teknik Pengumpulan Data | 39 |
| D. Teknik Validitas Data..... | 40 |

| | |
|---|-----|
| E. Teknik Analisis Data | 41 |
| F. Teknik Penyajian Analisis Data | 42 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN, ANALISIS, DAN PEMBAHASAN | |
| A. Hasil Penelitian | 43 |
| 1. Art Jakarta dan Perkembangannya..... | 43 |
| 2. Oppo Art Jakarta Virtual 2020..... | 45 |
| 3. Konsep Kurasi Pameran Oppo Art Jakarta Virtual 2020..... | 50 |
| 4. Fungsi Manajemen | 53 |
| B. Analisis..... | 90 |
| C. Pembahasan | 96 |
| 1. Perencanaan..... | 98 |
| a. Riset dan Olah Data..... | 99 |
| b. Penetapan Tujuan | 101 |
| c. Rencana Operasional..... | 102 |
| d. Sumber Pendanaan | 109 |
| e. Rencana Pemasaran..... | 111 |
| f. Evaluasi Perencanaan | 113 |
| 2. Pengorganisasian..... | 116 |
| 3. Pengarahan | 122 |
| 4. Pengendalian | 126 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan..... | 130 |
| B. Saran..... | 131 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

Halaman

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Subjek dan Objek Penelitian | 39 |
|---|----|



DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 1.1 Tampilan Oppo Art Jakarta Virtual 2020 | 4 |
| Gambar 2.1 Proses Rencana Penyelenggaraan Events..... | 23 |
| Gambar 4.1 Tampilan Oppo Art Jakarta Virtual 2020 | 46 |
| Gambar 4.2 Tampilan Registrasi log in Oppo Art Jakarta 2020 | 47 |
| Gambar 4.3 Tampilan ruang pameran Oppo Art Jakarta Virtual 2020 | 48 |
| Gambar 4.4 Ruang Pameran 3 dimensi Oppo Art Jakarta Virtual 2020 ... | 49 |
| Gambar 4.5 Tampilan Oppo Art Jakarta Virtual dalam bentuk 3D | 56 |
| Gambar 4.6 Tampilan Konten Charity pada Instagram Art Jakarta..... | 62 |
| Gambar 4.7 List Galeri Peserta Pameran | 65 |
| Gambar 4.8 List Komunitas Seni | 66 |
| Gambar 4.9 Akun Instagram Art Jakarta..... | 68 |
| Gambar 4.10 Akun Laman Facebook Art Jakarta..... | 69 |
| Gambar 4.11 Daftar Sponsor..... | 77 |
| Gambar 4.12 Rilis Berita Media Indonesia..... | 79 |
| Gambar 4.13 Rilis Berita Investor..... | 80 |
| Gambar 4.14 Rilis Berita Liputan 6.Com..... | 81 |
| Gambar 4.15 Bagan Perencanaan Pameran Oppo Art Jakarta Virtual 2020 | 114 |
| Gambar 4.16 Model Manajemen Penyelenggaraan Pameran Seni Rupa Oppo Art Jakarta Virtual 2020 | 129 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Lembar Konsultasi
- Lampiran 3 Pertanyaan Wawancara
- Lampiran 4 Transkrip Wawancara



EXHIBITION MANAGEMENT OF OPPO ART JAKARTA VIRTUAL 2020

by
Cut Nailil Muna

ABSTRACT

This study discusses the management of the Oppo Art Jakarta Virtual 2020 exhibition, which is the first virtual exhibition for Art Jakarta during the pandemic. Organizing this virtual exhibition is different from conventional exhibition management. This difference lies in presenting and appreciating, all of which are related to people's understanding of technological progress.

This study uses a qualitative approach with a case study method. The scope of this research is the holding of the Oppo Art Jakarta Virtual 2020 exhibition. Art Jakarta, as the exhibition organizer, is the subject of research. Collecting research data using interview techniques, observation, and literature study. The validity of these data using the triangulation technique. This study analyzes data by collecting data, presenting data, reducing data, and interpreting data.

The results showed that the implementation of the Oppo Art Jakarta Virtual 2020 exhibition had gone well. Implementation of the management function begins with making plans, forming an implementation team, carrying out operational plans, and evaluating. Through the virtual exhibition, Art Jakarta as the organizer can develop the number of visitor databases from the registration results and special link codes for each gallery. Promotional and marketing activities become efficient and have a wider reach because the exhibition can be accessed online every day for 24 hours. This allows art collectors from all over the world to appreciate the works on display. The disadvantages of virtual exhibitions are the difficulty of enjoying certain types of artwork and the absence of face-to-face meetings for stakeholders so that they cannot build direct interactions.

Keywords: *virtual exhibitions, fine arts, information technology, art management.*

MANAJEMEN PAMERAN OPPO ART JAKARTA VIRTUAL 2020

Oleh
Cut Nailil Muna

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang pengelolaan pameran Oppo Art Jakarta Virtual 2020 yang merupakan pameran virtual perdana bagi Art Jakarta di masa pandemi. Penyelenggaraan pameran virtual ini berbeda dengan pengelolaan pameran konvensional. Letak perbedaannya terdapat pada bentuk penyajian dan apresiasi yang kesemuanya berkaitan dengan pemahaman masyarakat terhadap kemajuan teknologi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Ruang lingkup penelitian ini adalah penyelenggaraan pameran Oppo Art Jakarta Virtual 2020. Art Jakarta sebagai penyelenggara pameran menjadi subyek penelitian. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik wawancara, observasi dan studi kepustakaan. Teknik validitas data menggunakan triangulasi. Penelitian ini menganalisis data dengan cara mengumpulkan data, menyajikan data, mereduksi data, dan menginterpretasikan data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pameran Oppo Art Jakarta Virtual 2020 telah berjalan dengan baik. Implementasi fungsi manajemen dimulai dengan membuat rencana, yaitu membentuk tim pelaksana, melaksanakan rencana operasional, dan mengevaluasi. Melalui pameran virtual, Art Jakarta sebagai penyelenggara dapat mengembangkan jumlah data base pengunjung dari hasil registrasi dan kode *link* khusus setiap galeri. Aktivitas promosi dan pemasaran menjadi efisien dan lebih luas jangkauannya, karena pameran dapat diakses secara *online* setiap hari selama 24 jam. Sehingga memungkinkan kolektor seni dari berbagai penjuru dunia mengapresiasi karya yang dipamerkan. Adapun kekurangan dari pameran virtual yaitu kesulitan menikmati jenis karya seni tertentu dan tidak adanya tatap muka bagi para stakeholder sehingga tidak dapat membangun interaksi secara langsung.

Kata Kunci : *Pameran virtual, seni rupa, teknologi informasi, manajemen seni.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia saat ini mengalami pandemi Covid-19. Hampir sebagian masyarakat terpaksa mengubah cara pandangnya dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Himbauan agar tetap beraktivitas dari rumah dan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dilakukan pemerintah sebagai usaha untuk pemutusan mata rantai sebaran virus corona. Bagi masyarakat yang terbiasa beraktivitas di luar rumah, mungkin hal tersebut terasa menjenuhkan. Namun himbauan pemerintah itu justru memberi peluang, bagi siapa saja yang ingin beradaptasi dengan cepat dalam memanfaatkan teknologi digital dan internet.

Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dalam rangka penanganan Covid-19 telah tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2020, rupanya memberi berbagai dampak pada tatanan kehidupan sosial termasuk dalam ranah pasar seni rupa. Keterbatasan yang harus dijalani akibat merebaknya pandemi ini, membuat galeri dan manajemen seni serta pengelola pameran seni rupa berpikir keras bagaimana caranya agar tetap dapat menyajikan hasil gagasan para seniman ke hadapan publik. Model pameran yang biasa dijalankan secara *offline* dan dijadikan ajang silaturahmi bagi para pemilik galeri dengan seniman dan kolektor seni, untuk sementara waktu tidak dapat diselenggarakan.

Faktor penyebab antara lain karena adanya larangan dari pemerintah pusat untuk tidak menyelenggarakan kegiatan yang mengundang kerumunan banyak orang, dan juga terkait dengan masalah kesehatan masyarakat demi pemutusan mata rantai penyebaran virus corona. Adanya kendala penyelenggaraan pameran secara *offline*, menurut Tandio (2021) akan membuat pasar seni rupa menjadi semakin lesu dan tak bergairah. Perlu dipikirkan model pameran lain sebagai alternatif pengganti, agar pameran seni rupa tetap dapat terselenggara namun tidak menimbulkan potensi peningkatan penderita Covid-19.

Art Jakarta sebagai penyelenggara *international art fair* dan telah menjadi bagian terpadu dalam ekosistem seni rupa nasional di Indonesia, dengan cepat merespons situasi pandemi melalui pemanfaatan teknologi komunikasi digital berbasis internet untuk mengubah *platform* pamerannya dari *offline* menjadi virtual (Media Indonesia, 2020).

Penyelenggaraan pameran virtual ini bertujuan untuk membuktikan bahwa meski dihadirkan dalam ruang kerja yang berbeda, namun karya seni rupa dapat tetap bermakna. Ruang kerja yang berbeda, artinya memanfaatkan teknologi digital berbasis internet untuk dijadikan ruang pameran.

Pada dasarnya, pameran virtual merupakan upaya membangun ulang objek tiga dimensi dalam bentuk visual yang sesuai dengan tempat objek tersebut berada. Artinya, konsep pameran konvensional diubah bentuknya menjadi digital (Damara, 2018).

Pameran secara virtual ini dijalankan Art Jakarta dengan menggandeng perusahaan *smart phone* Oppo Indonesia. Perusahaan ini pernah berkontribusi dalam kegiatan pameran *offline* yang diselenggarakan Art Jakarta pada tahun-tahun sebelumnya. Pengalaman dalam menyelenggarakan pameran seni rupa, dipadu dengan pemanfaatan teknologi digital berbasis internet ini, akhirnya menjadikan pameran Oppo Art Jakarta 2020 sebagai sebuah fenomena tersendiri dalam konteks penyelenggaraan pameran di masa pandemi seperti sekarang ini.

Selain untuk menyebarkan pengetahuan, pameran virtual juga mengurangi jarak antara pengunjung dengan pameran. Bahkan pameran virtual memiliki peran penting sebagai penghubung komunikasi antara karya dengan masyarakat. Sehingga tidak menutup kemungkinan permintaan karya seni dari masyarakat semakin meningkat dengan adanya publikasi yang dilakukan penyelenggara melalui pameran virtual tersebut (Khoon, 2008).

Oppo Art Jakarta Virtual 2020 begitu fenomenal dan menarik antusiasme pengunjung. Menurut Tandio (2021), sejumlah 68.000 orang mengunjungi pameran virtual tersebut. Edisi perdana pameran ini menampilkan tiga puluh delapan galeri seni rupa dari lokal dan mancanegara. Art Jakarta juga memberi ruang bagi komunitas seni dengan menghadirkan *Art Jakarta Scene* yang diikuti oleh 16 komunitas seniman. Kegiatan pameran juga diselingi dengan kegiatan lain seperti *Charity, Talk, Studio Visit*, dan *Collector's Selection*. Karena banyaknya tanggapan dan saran positif dari para apresiator seni, akhirnya Art Jakarta melanjutkan pameran virtual ini dalam

dua edisi dengan menampilkan karya-karya baru pada 16 Desember 2020 hingga 15 Februari 2021 (<https://artjakarta.com>).

Pengunjung pameran dapat menyaksikan Oppo Art Jakarta Virtual 2020 melalui *website* <https://artjakarta.com/virtual> yang dapat diakses dari mana saja. Ketika pengunjung telah berhasil mengakses *website* tersebut, kemudian akan dipandu untuk masuk dengan mendaftarkan diri terlebih dahulu dan mencantumkan nama serta alamat surat elektroniknya. Setelah berhasil masuk dalam situs tersebut, akan muncul tampilan ruang pameran virtual tiga dimensi yang berbentuk menyerupai gedung pameran. Sekat atau dinding pembatas *booth*, lampu-lampu dan sejumlah karya lukisan sudah tertata rapi seperti layaknya pada pameran *offline*. Berikut tampilan gambar ketika pengunjung memasuki laman Oppo Art Jakarta Virtual.



Gambar 1.1
Tampilan Oppo Art Jakarta Virtual 2020
Sumber : <https://artjakarta.com/virtual>

Kendala yang membatasi jarak, ruang dan waktu serta lokasi pameran dapat teratasi melalui pameran virtual ini. Pengunjung dari seluruh penjuru dunia dapat mengakses pameran Oppo Art Jakarta Virtual 2020 sepanjang hari. Bahkan pameran ini masih dapat dikunjungi meski jadwal kegiatannya sudah berakhir pada bulan Februari 2021 lalu.

Pameran virtual jika dibangun dengan baik, akan memberikan pengalaman alternatif bagi para pengunjungnya. Ketika program yang dihadirkan penyelenggara menarik minat dan partisipasi pengunjung, mereka akan menyaksikan pameran sekaligus mengeksplorasi karya seni dalam pameran tersebut (*Foo, 2008*).

Proses pengelolaan pameran seni rupa secara *offline*, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, sudah banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya. Namun masih belum banyak yang membahas pengelolaan pameran seni rupa yang dilangsungkan secara virtual. Penelitian ini menjadi berbeda dengan penelitian sebelumnya, karena akan membahas manajemen penyelenggaraan pameran seni rupa secara virtual.

Meski dilakukan secara virtual, tetap membutuhkan aktivitas manajemen. Karena dalam menyelenggarakan pameran, tentu memiliki rangkaian aktivitas yang banyak melibatkan orang lain untuk menjalankan tahapan kerjanya. Hal apa yang perlu dilakukan, kapan dilakukannya dan bagaimana cara melakukannya, harus disusun dan dikelola dengan baik. Penelitian ini akan dianalisis menggunakan empat fungsi pokok manajemen menurut George R. Terry yang terdiri dari perencanaan, pengorganisasian,

pengarahan dan pengendalian. Dari uraian di atas, maka dapat dijelaskan bahwa objek penelitian ini adalah manajemen penyelenggaraan pameran seni rupa Oppo Art Jakarta Virtual 2020. Adapun subjek penelitiannya adalah Art Jakarta sebagai penyelenggara.

Pameran dengan *platform* virtual menjadi sebuah fenomena di masa pandemi, sehingga sangat relevan dan layak untuk dijadikan kajian tesis karena masih sedang berlangsung hingga saat ini. Temuan yang dipaparkan dalam penelitian ini juga dapat berguna bagi para seniman dan manajemen seni lainnya yang tertarik pada model penyelenggaraan pameran virtual. Untuk itu, penelitian ini akan diurai dan dirangkum dengan judul Manajemen Pameran Seni Rupa Oppo Art Jakarta Virtual 2020.

B. Rumusan Masalah

“Bagaimana manajemen pameran Oppo Art Jakarta Virtual 2020 diselenggarakan?”

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, menjelaskan, dan membahasakan secara mendalam tentang proses manajemen pameran yang diselenggarakan Art Jakarta pada Oppo Art Jakarta Virtual 2020.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian berjudul Manajemen Pameran Oppo Art Jakarta Virtual 2020 ini diharapkan akan memberi manfaat secara praktis dan teoretis.

1. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharap dapat menginspirasi dan dijadikan sebagai model pameran alternatif bagi para seniman, pengelola galeri, dan manajemen seni dalam menyajikan karya-karya seni rupa ke hadapan publik.
- b. Hasil penelitian ini juga diharap dapat memberi pengetahuan baru serta bermanfaat bagi para pelaku seni di masa pandemi seperti saat ini.

2. Manfaat Teoretis

- a. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam khasanah pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang manajemen seni.
- b. Diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan menjadi dasar pengembangan model pameran virtual pada penelitian-penelitian selanjutnya.

