

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Art Jakarta sebagai penyelenggara pameran seni rupa Oppo Art Jakarta Virtual 2020 telah mengimplementasikan fungsi manajemen George R Terry yang terdiri dari perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian. Fungsi perencanaan dijalankan Art Jakarta dengan mempersiapkan riset terlebih dahulu terkait situasi dan kondisi yang sedang berlangsung, kemudian mengolah hasil data riset tersebut, dan menetapkan tujuan serta membuat rencana operasional.

Fungsi pengorganisasian dilakukan Art Jakarta dengan mengelompokkan pekerjaan sesuai dengan fungsi, peran, dan keahlian para anggota tim kerjanya. Adapun tim inti Art Jakarta terdiri dari *Fair Director*, *Artistic Director*, *VIP Relations Director*, *General Manager*, *Gallery Relations*, *Media Relations*, *Show Builder*.

Fungsi pengarahan dilakukan *Fair Director* selaku pimpinan Art Jakarta terhadap semua tim kerjanya, agar dapat bekerja sama melaksanakan seluruh rangkaian program kegiatan yang telah dirancang pada pameran Oppo Art Jakarta Virtual 2020 meliputi *Charity*, *Talk*, *Studio Visit*, dan *Collector's Selection*.

Fungsi pengendalian juga telah diterapkan sejak tahap perencanaan, melalui laporan perkembangan kerja masing-masing tim kepada *Fair Director*

yang dilakukan seminggu sekali. Pada tahap pelaksanaan, pengendalian dilakukan dengan mengontrol jalannya *website* <https://artjakarta.com/virtual> melalui *Zoom meeting* dengan para *exhibitor* dan tim IT. Pada tahap pasca pameran, dilakukan *review* dengan para *exhibitor* mengenai perolehan hasil pameran Oppo Art Jakarta Virtual 2020.

B. Saran

Penelitian ini menghasilkan saran sebagai berikut, pertama terkait dengan manfaat praktis yaitu pameran Oppo Art Jakarta Virtual 2020 dapat dijadikan model pameran alternatif dalam menyajikan karya seni rupa dengan memanfaatkan teknologi aplikasi virtual. Sosialisasi dan edukasi pemanfaatan ruang pameran virtual dapat dilakukan Art Jakarta kepada para penyelenggara pameran lainnya, agar seni rupa tetap eksis meski dalam situasi dan kondisi pandemi.

Kedua, terkait dengan manfaat teoretis yaitu manajemen pameran Oppo Art Jakarta Virtual 2020 ini dapat memberi tambahan teori tentang pengembangan media teknologi dan pendidikan di bidang manajemen seni, serta dapat dijadikan dasar pengembangan model pameran seni rupa virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- Athian, M.R. (2018). "Pola Pameran Temporer di Ruang Publik (Studi Kasus di Rumah Dinas Bupati Batang 2017)". *Jurnal Imajinasi*. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Barlianto, C. (2013). "Event Pameran sebagai Program Marketing Public Relations Jogja Gallery (Studi Kasus Manajemen Event Pameran Seni Rupa Jogja Gallery di Yogyakarta Periode 2009-2013)". Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Yogyakarta.
- Bahar, Y.N. (2014). "Aplikasi Teknologi Virtual Reality bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur". *Jurnal Ilmiah Desain dan Konstruksi*. Universitas Gunadarma. Depok.
- Batiha, K. (2006). Digital Art and Design. *International Journal Information, Technologies, and Knowledge*. Vol.1, pp.147. Irbid National University. The Hashemite Kingdom of Jordan.
- Bates, J. (1991). Virtual Reality, Art, and Entertainment. *The Journal of Teleoperators and Virtual Environment*. School of Computer Science and College of Fine Arts. Carnegie Mellon University.
- Creswell, J.W. (2018). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset. Memilih di antara Lima Pendekatan*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Damara, M.A., Kustiono, K., & Sukirman, S. (2018). "Pengembangan Rancangan Pameran Virtual Berbasis Media Augmented Reality". *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. Universitas Negeri Semarang.
- Firmanta, G.M. (2014). "Manajemen Pameran Tematik sebagai Salah Satu Sumber Potensi Ekonomi Kreatif di Jawa Timur". *Jurnal Createvitas*. Universitas UPN Veteran. Jawa Timur.
- Foo, S. (2008). "Online Virtual Exhibitions: Concepts and Design Considerations". *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*. The Nanyang University of Technology. Singapore.
- Grund, T. & Yogev, T. (2012). "Network Dynamics and Market Structure : The Case of Art Fairs". *Sociological Focus*, 45 (1), pp. 23-40.
- Hasibuan, M.S. (2001). *Manajemen Dasar, Pengertian, dan Masalah*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.

- Hasyim, N., Senoprabowo, A. (2019). "Perancangan Ruang Pamer Digital dalam Media Virtual Reality sebagai Upaya Menyediakan Ruang Pamer Interaktif". *Jurnal GESTALT*. Universitas Dian Nuswantoro. Semarang.
- Husen, W.R. (2013). "Pemahaman Guru Seni Rupa Tingkat SMA di Bandung terhadap Perkembangan Seni Rupa Kontemporer". Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Khoo, L.C., & Ramaiah, C.K. (2008). "An Overview of Online Exhibitions". *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*. Nanyang University of Technology. Singapore.
- Kartika, D.S. (2004). *Seni Rupa Modern*. Penerbit Rekayasa Sains. Bandung.
- Kadir, I. (2017). "Perkembangan Seni Rupa Modern dan Pengaruhnya terhadap Video Art di Indonesia". Universitas Negeri Makassar.
- Lee, S.H., & Lee, J.W. (2016). "Art Fair as a Medium for Branding Young and Emerging Artists : The Case of Frieze London". *The Journal of Arts Management, Law and Society*. University of Kent. United Kingdom.
- Listya, A.R. (1996). "Potret Kesenian Modern Indonesia". *Jurnal KRITIS*. Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga.
- Morgner, C. (2014). The Evolution of the Art Fair. *Journal of Historical Social Research*, 39 (3), pp.318-336. University of Leicester. United Kingdom.
- Manullang, M. (2012). *Dasar-dasar Manajemen*. Gajah Mada University Press. Yogyakarta.
- Moleong, L.J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Nazhar, R. & Rosid, Y. (2020). "Penyajian Ruang Pameran Sejarah Berteknologi Augmented Reality pada Museum Gedung Sate Bandung". *Jurnal Ilmiah Desain Interior*. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Noor, A. (2017). *Manajemen Event*. Alfabeta. Bandung.
- Piliang, Y.A. (2012). "Masyarakat Informasi dan Digital : Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial". *Jurnal Sositologi, Edisi 27*, 2012.
- Priansa, D. (2017). *Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Bandung. Pustaka Setia.
- Quemin, A. (2013). International Contemporary Art Fairs in a 'Globalized' Art Market. *European Societies*, 15 (2), pp. 162-177.

- Rani, A. (2018). Digital Technology : It's Role in Art Creativity. *Journal of Commerce and Trade, Vol.13, No. 2, pp.61-65*
- Setyawan, H. (2020). "Pameran Virtual Sebagai Salah Satu Upaya Program Penjangkauan Kearsipan oleh Arsip Universitas Gadjah Mada". *Jurnal Kearsipan*. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.
- Salam, S; dkk. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Badan Penerbit UNM. Universitas Negeri Makassar.
- Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N.A. (2013). "Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality" (Studi Kasus : Perobekan Bendera di Hotel Majapahit). *Jurnal Teknik POMITS*.
- Shimp, T.A. (2014). *Komunikasi Pemasaran Terpadu dalam Periklanan dan Promosi*. Salemba Empat. Jakarta.
- Susanto, M. (2016). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. DictiArt Lab. Yogyakarta
- _____ (2011). *Diksi Rupa. Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. DictiArt Lab. Yogyakarta.
- Sahman, H. (1993). *Mengenal Dunia Seni Rupa. Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*. IKIP Semarang Press. Semarang.
- Sushil. (2016). "Theory of Flexible Systems Management". Department of Management Studies. Indian Institute of Technology Delhi.
- Tanshi, R. (2018). "Manajemen Pelaksanaan Pameran Studi Khusus Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar". Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar.
- Terry, G.R. (2018). *Prinsip-prinsip Manajemen*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Trisnanto, W.B. (2019). "Pola Manajemen dalam Penyelenggaraan Pameran Seni Rupa di Bentara Budaya Yogyakarta". *Jurnal Serupa*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Vidiardi, S. (2015). "Pengembangan Museum Virtual Interaktif Menggunakan Teknologi Desktop Virtual Reality pada Museum Ranggawarsita". Tesis Universitas Negeri Semarang.
- Vermeylen, F. (2015). "The India Art Fair and the Market for Visual Arts in the Global South". Oxford University Press.

Wisetrotomo, S. (2020). *Kuratorial Hulu Hilir Ekosistem Seni*. Penerbit Nyala. Yogyakarta.

Windaswari, A.F. (2013). “Pengelolaan Pameran Delayota Art sebagai Media Humas di SMA Negeri 8 Yogyakarta”. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

Wijaya, Chandra. (2016). *Dasar-Dasar Manajemen*. Perdana Publishing. Medan.

Yahya. (2016). *Manajemen Seni Rupa*. Kencana. Jakarta.

Wawancara :

Wawancara Tom Tandio, 45 tahun, *Fair Director* Art Jakarta, 9 Maret 2021 dan 24 Januari 2022

Wawancara Enin Supriyanto, 55 tahun, *Artistic Director* Art Jakarta, 9 Maret 2021

Wawancara Rio Pasaribu, 35 tahun, Direktur Ruci Art Space, 20 Maret 2021

Wawancara Dr. Aan Andonowati, 55 tahun, Direktur Artsociates-Lawangwangi, 28 Maret 2021

Website :

<https://artjakarta.com>

<https://artjakarta.com/virtual>

<https://mediaindonesia.com/humaniora/362528/oppo-jakarta-art-2020-digelar-secara-virtual>

<https://www.whiteboardjournal.com/ideas/art/melihat-geliat-art-fair-sebagai-representasi-perkembangan-seni-indonesia/>

<https://harpersbazaar.co.id/articles/read/6/2017/4127/bazaar-art-jakarta-berganti-nama>

<https://artmargins.com/what-was-contemporary-art/>