

Media Instagram sebagai Media Publikasi Karya Mahasiswa DKV ISI Surakarta di Masa Pandemi Covid-19

Farid¹, *Naily Farhatin², Fajri Rahma Pratiwi³

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta^{1,2,3}

Abstract

This study aims to determine the benefits of using social media, especially Instagram as a medium for exhibitions of work by ISI Surakarta students during the pandemic. The data collection process was carried out by observing the behavior of the community during the pandemic and also interviewing several art activists who often publish their work on Instagram. The material obtained from observations and interviews was transcribed and analyzed. The results of the analysis raise 3 themes that are discussed here, namely: the use of social media Instagram in everyday life, Utilizing social media Instagram as a place to show off the work of ISI Surakarta students, stages, and parties who have a big influence to participate so that this event takes place. The study of the three themes is very useful to understand how to optimally improve the ability to work and utilize various social media as a forum to publish the results of his works during the pandemic period, where you cannot do real activities, you have to go through virtual ones.

Artikel History

Dikirim: 20 April 2021

Revisi : 30 April 2021

Diterima: 15 Mei 2021

Keywords: Utilization, Instagram, Exhibition Media

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat penggunaan sosial media khususnya instagram sebagai media untuk ajang pameran karya oleh mahasiswa ISI Surakarta disaat masa pandemi. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi mengamati perilaku masyarakat saat masa pandemi dan juga melakukan mewawancarai beberapa pegiat seni yang sering mempublikasikan karyanya di instagram. Materi hasil pengamatan dan interview yang diperoleh ditranskrip dan dianalisis. Hasil analisis memunculkan 3 tema yang dibahas di yaitu: penggunaan sosial media isntagram dikehiupan sehari-hari, Memanfaatkan media sosial instagram sebagai ajang untuk pameran karya oleh mahasiswa ISI Surakarta, tahapan dan pihak yang mempunyai pengaruh besar untuk berpartisipasi agar *event* ini terlaksana. Kajian tentang ketiga tema tersebut sangat berguna untuk memahami bagaimana cara optimal meningkatkan kemampuan dalam berkarya serta memanfaatkan berbagai media sosial sebagai wadah untuk mempublikasikan hasil dari karya-karyanya disaat masa pandemi yang tidak bisa melakukan aktifitas secara nyata harus melalui virtual yang bersifat maya.

Kata Kunci: Pemanfaatan, Instagram, Media Pameran

Corresponding author.

E-mail: nailyfarhatin@gmail.com

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



PENGANTAR

Kehidupan untuk menjalankan seluruh aktifitas adalah kesehatan, namun saat ini pandemi Covid-19 yang sedang mewabah di Indonesia dan hampir seluruh dunia yang terkena dampaknya, yang mengakibatkan kekacauan hingga kematian. Sehingga pemerintah harus mengambil keputusan untuk aktifitas sehari-hari yang berhubungan dengan aktifitas diluar ruangan seperti sekolah, bekerja dan lain sebagainya mau tidak mau sangat dibatasi dan dirumahkan dengan tidak tatap muka secara langsung untuk memutus rantai penyebaran Covid-19 ini.

Banyaknya masyarakat Indonesia yang menyepelekan hal tersebut bagi kesehatan dan lingkungannya, untuk itu informasi mengenai virus ini serta penanggulangannya sangat diperlukan agar semua lebih waspada dan peduli terhadap sekitar. Meskipun untuk sekarang pemerintah dengan kebijakannya yang baru untuk mengeluarkan vaksin bagi masyarakat Indonesia kita juga harus mendukung dan membantu pemerintah untuk memerangi covid ini dengan berpartisipasi akan hal tersebut dengan tetap belajar dirumah sampai batas waktu yang belum ditentukan dan bekerja dirumah menurut kebijakan perusahaan masing-masing serta menerapkan hidup sehat. Tetapi untuk saat ini sudah terjadi pelanggaran pada berbagai fasilitas dan beberapa tempat untuk masyarakat berkumpul dan beraktifitas kembali dengan menerapkan peraturan yang ada.

Dalam bahasa mudahnya banyak yang mengatakan bahwa informasi adalah segala bentuk yang kita komunikasikan. seperti yang disampaikan oleh seseorang di kehidupan sehari-hari melalui bahasa lisan, surat kabar, video, dan lain-lain. Ungkapan ini karena seringnya dipakai Fox (1983) yang dikutip Pendit (1992:64) mengategorikannya sebagai the ordinary notion of information. Dengan demikian, informasi di sini bisa dianggap sebagai pesan atau makna yang terkandung dalam sebuah pesan. Bereslon dan Stainer mengemukakan bahwa komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian, dan lain-lain. Melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar, angka, dan lain-lain (Emadwiandr, 2013).

Adanya pandemic kali ini sangat membatasi untuk berinteraksi dan komunikasi secara langsung, tetapi dengan begitu masyarakat tidak lagi khawatir dengan keadaan sekarang. Karena zaman sekarang sudah jauh lebih canggih dari sisi teknologi dan fasilitas yang ada sehingga untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi dapat dengan mudah dilakukan menggunakan internet sosial media. Informasi yang perlu diketahui oleh masyarakat Indonesia tentang bagaimana perkembangan virus Covid ini dapat dengan mudah mengakses informasi melalui internet media sosial, tidak sedikit yang malah

menyalahgunakan media sosial untuk informasi yang tidak benar dan menambah kekacauan dikala pandemic saat ini. Untuk itu perlunya masyarakat Indonesia tidak menerima informasi dengan mentah mentah tetapi berusaha mencari sumber informasi yang lebih jelas dan terpercaya.

Media sosial adalah sebuah media yang menggunakan akses internet untuk siapapun yang dapat berpartisipasi dengan mudah menciptakan berbagai *platform* yang digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Saat ini dapat dilihat bahwa media Koran dan televisi bukanlah media utama bagi masyarakat di era ini. Fenomena inilah yang menggambarkan analisis *Uses and Gratification Theory*, yang mana pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut dalam proses untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya (Nurdin, 2003:181). Lebih dari 50% mereka ingin mencari dan memuaskan kebutuhan mereka akan sumber informasi melalui media lain, yaitu media sosial. Media sosial saat ini telah menjadi pendamping hidup setiap orang karena tidak dapat dipungkiri dari masyarakat Indonesia 80% mempunyai gawai dan terakses ke internet.

Tidak jauh dari pembahasan pandemic yang terjadi, sudah banyak yang menyinggung berbagai permasalahan yang dihadapi Negara Indonesia dari yang terkecil hingga yang menyangkut masalah khususnya pendidikan bagi Negara Indonesia kedepan. Pemerintah telah memberlakukan sekolah dari rumah dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi dengan menggunakan media daring yang terpaksa dilakukan untuk mengatasi masalah di tengah pandemic saat ini yang akhirnya menimbulkan keresahan bagi masyarakat. Keresahan ini muncul karena adanya ketidakpastian kapan ini akan berakhir.

Munculnya rasa cemas ini wajar karena masyarakat pun belum tahu kapan pandemic ini berakhir (Panolih, Krishna P. 2020). Untuk mengurangi rasa cemas dan gelisah banyak cara dilakukan oleh warga dalam merespon Corona ini. Salah satunya adalah para pelaku seni yang berkegiatan dalam pameran ataupun *artist talk*, membuat pameran dengan caranya tersendiri, yaitu salah satunya melalui ruang virtual. Seniman, akademisi, komunitas, galeri seni menyelenggarakan ruang virtual yang dapat diakses melalui media sosial seperti website, instagram (IG) ataupun facebook (FB).

Menurut Munandar (2009), kreativitas adalah sebuah kemampuan untuk membuat kombinasi yang baru berdasarkan kelengkapan data yang sudah ada, informasi atau unsur unsur yang ada lainnya. Hasil dari penciptaan tidak selalu dari sesuatu yang baru, tetapi juga dapat diambil untuk digabungkan menjadi gagasan dari pengalaman dan pengetahuan yang sudah ada yang dimiliki setiap individu. Kegiatan yang terkait dengan seni kreativitas semua

juga diundur karena memenuhi protocol dari pemerintahan. Untuk itu bagi penggiat seni yang ada di Indonesia untuk saat ini sedang berpikir keras untuk tetap kreatif meskipun didalam rumah, tidak ada yang mebatasi kreatifitas untuk terus berkarya dimanapun.

Ragam kreatifitas yang dilakukan diluar ruangan saat ini didukung dengan aplikasi digital yang sudah ada seperti instagram, twetter, dan facebook semua orang dapat berpartisipasi untuk berkarya meskipun sedang pandemic. Istilah digital sudah tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat ini teknologi digital telah memasuki berbagai aspek bidang kehidupan, mulai dari bidang seni, bidang pendidikan, bidang transportasi, bidang kesehatan, bidang ekonomi dan berbagai bidang lainnya. Media sosial yang memanfaatkan teknologi digital dapat memudahkan berbagai aktifitas untuk berkumpul dan bertatap muka secara online dengan mudah.

Media publikasi karya desain bertujuan: Memberikan wadah kepada pelaku seni khususnya mahasiswa untuk mengembangkan ide kreativitas dengan mengadakan pameran karya secara virtual disaat masa pandemi dengan memanfaatkan media sosial instagram yang dapat di akses oleh siapapun dan memberikan respon terhadap karya yang di pameran

Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Meningkatkan keterampilan dan kreatifitas mahasiswa untuk berkarya dan dipublikasikan hingga mendapatkan apresiasi yang positif dari audience
2. Mahasiswa mempunyai wadah untuk menuangkan ide kreatif mereka pada masa pandemi seperti saat ini
3. Dapat menggali potensinya sebagai orang yang terus mengembangkan IPTEK.

Manfaat Institusi

1. Memberikan wawasan tentang wadah untuk karya seni bagi mahasiswa dan seniman yang ada di Indonesia dimasa pandemic.
2. Sebagai bahan pertimbangan untuk mengarahkan mahasiswa lebih mengembangkan kreatifitas.

PEMBAHASAN

Penggunaan Sosial Media Instagram Dikehiupan Sehari-Hari

Penggunaan media sosial digunakan oleh para mahasiswa dalam melakukan aktivitas mulai dari hiburan, sosialisasi, mencari info, melakukan bisnis dan aktivitas lainnya. Sekarang di masa pandemi ini sudah banyak bermunculan berbagai aplikasi media sosial yang semakin canggih dan bermanfaat bagi mahasiswa melakukan aktivitas belajar di

rumah. Berdasarkan dari Facebook, total pesan pada *platform* baik Messenger, Instagram, maupun WhatsApp naik lebih dari 50% pada Maret 2020 dibandingkan bulan lalu. Facebook juga mengklaim bahwa panggilan grup yang mencakup tiga atau lebih peserta naik lebih dari 1000% sejak awal pandemi (*TechCrunch*, 2020). Laporan lain dari *platform* pemasaran klear menunjukkan bahwa postingan pengguna di Instagram *story* per harinya meningkat 15% dalam sepekan. Jumlah pengguna yang melihat *story* penggunaan lainnya pun meningkat 21%. Banyak peningkatan Instagram terjadi karena selama pandemic, banyak negara yang menerapkan lockdown. Untuk dapat terus mengadakan proses pembelajaran beberapa negara melakukan sistem pendidikan secara daring dan memaksimalkan peran media sosial salah satunya Instagram.

Tabel 01. Pembagian pengguna Instagram di Indonesia berdasarkan sumber e-marketer.com (2017)

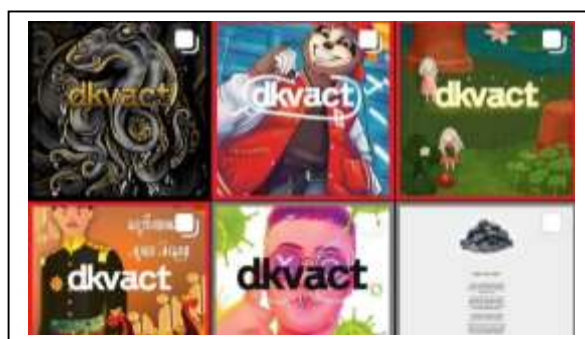
No	Usia	Prosentase	Jumlah
1	18-29 tahun	83%	18,26 Juta Orang
2	30-49 tahun	18%	3,96 Juta Orang
3	50-64 tahun	6%	1,32 Juta Orang

Mahasiswa jurusan seni yang notabenehnya melakukan kegiatan perkuliahan praktek yang memungkinkan menggunakan alat-alat dan kebutuhan yang disediakan oleh masing-masing kampus. Paradigma mahasiswa yang berlimpung di dunia ilmu terapan mengakibatkan sulitnya beradaptasi dengan kebijakan pemerintah mengenai pembelajaran secara daring. Tidak bisa dipungkiri bahwa internet juga menyediakan jangkauan komunikasi yang luas dan juga kapabilitas yang mumpuni untuk segala bidang pendidikan.

Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Untuk Pameran

Permasalahan yang terjadi sekarang dimana para mahasiswa seni yang seringkali kesulitan untuk merealisasikan hasil karya yang biasanya harus dipertontonkan secara langsung dan mendapat *feedback* dari pada pengunjung. Cara yang sudah direpresentasikan adalah dengan mulai memanfaatkan media sosial sebagai wadah mereka untuk mempertunjukkan hasil karya yang telah mereka buat. Mahasiswa seni membuat ajang pameran dan pertunjukan menggunakan media sosial yaitu Instagram dengan aplikasi Instagram mereka bisa mempertunjukkan hasil karya 2 dimensi, 3 dimensi dan juga pertunjukan yang biasanya diadakan diatas panggung. Dibantu dengan aplikasi yang membantu merealisasikan *display* pameran yang seakan-akan berkunjung di Galeri pameran

biasanya dengan menggunakan aplikasi 3 dimensi Virtual Event. Namun antusias para audiens tentu saja tidak sebanyak jika dibandingkan dengan pameran secara langsung namun ini adalah cara yang efektif untuk para penggiat seni agar hasil karya yang mereka buat tidaklah sia-sia. Pada umumnya pameran terdapat sesi talkshow yang dihadiri oleh pencetus seni, pemilik karya dan orang yang berpengaruh di bidangnya dapat dilakukan juga secara daring dengan menggunakan teknologi Webinar dimana semua pengisi, pembawa acara, peserta dapat berkumpul secara daring dengan menggunakan Aplikasi Zoom kelebihan nya adalah semua yang mengikuti acara tersebut tidak harus mendatangi tempat yang disediakan karena hanya di tempat masing-masing daring berbagai daerah dapat mengikuti acara tersebut dengan menghemat waktu, biaya dan tenaga.



Gambar 01. Contoh pameran online pada *feed* Instagram DKVACT

Dapat dikatakan banyak penggiat seni memanfaatkan media sosial untuk berkarya, meskipun tidak langsung di atas panggung atau galeri yang biasa digunakan, tidak membatasi ruang untuk berkarya. Disini banyak yang lebih memilih untuk melalui daring atau sosial media karena lebih praktis dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tidak terbatas ruang dan waktu. Untuk itu sekarang sosial media lebih memudahkan seniman untuk menampilkan sesuatu.

Digital yang telah dikenal banyak orang memang lebih maju dan lebih canggih, Terbantunya merealisasikan rencana untuk pameran seni menggunakan aplikasi instagram dan webinar untuk mengulas karya. Digital tidak ada habisnya untuk perkembangan dunia kedepan sehingga semakin banyaknya aplikasi yang sudah tersedia, masyarakat khususnya mahasiswa akan semakin ramai dalam berpartisipasi dan menggunakan kesempatan tersebut untuk memperlihatkan karyanya.

Tahapan dan Pihak Terkait yang Perlu Berpartisipasi

Dalam program pemanfaatan media sosial instagram sebagai inovasi pengembangan ide tentunya banyak pihak yang harus mendukung agar program yang dijalankan terlaksana dengan baik dan berhasil sesuai dengan tujuannya, tidak hanya para kerabat yang ada di Institut Seni Indonesia Surakarta yang ikut serta berpartisipasi dalam mengimplementasikan program ini perlu dari berbagai pihak, baik dari dalam kampus maupun luar kampus. Adapun pihak-pihak yang terkait adalah:

1. Mahasiswa

Mahasiswa mempunyai peran sangat penting dalam hal ini karena mahasiswa sebagai subyek eksekusi dari gagasan ini, mahasiswa sebagai golongan yang diberikan indoktrinasi dan kewenangan untuk mengimplementasikan pemanfaatan media sosial instagram sebagai inovasi pengembangan ide khususnya dibidang seni. Kesuksesan dari program ini sangat bergantung pada partisipasi mahasiswa dalam mendukung inovasi pemanfaatan media sosial dikala masa pandemi seperti ini.

2. Dosen dan para staff

Dosen memegang andil dalam memberikan arahan dan menjadi konsultan untuk program yang akan dijalankan mahasiswa agar program tersebut berjalan dengan baik serta sesuai dengan kebutuhan diadakannya program itu. Selain itu peran staff karyawan dan dosen adalah sebagai golongan yang mendukung penuh dan memastikan kesuksesan dari rencana program yang akan dijalankan oleh mahasiswa.

3. Pengguna Sosial media Instagram

Pengguna sosial instagram menjadi subjek yang memberikan apresiasi terhadap program yang dijalankan oleh mahasiswa tersebut. Pengguna instagram terdiri dari banyak golongan baik perbedaan usia, kasta dan lain-lain. Dalam hal ini pengguna instagram diharapkan mampu menjadi unsur pendukung dalam bentuk apresiasi baik berupa bentuk like, komen atau menge-*share* kepengguna instgram lainnya atau bahkan menghubungi pihak yang terkait dengan program yang dijalankan tersebut untuk menambah relasi dan wawasan baru. Pada masa pandemi ini pengguna sosial media melonjak sangat tinggi dengan hal tersebut dapat membuat peluang memperluas dan meningkatkan jumlah pengguna yang berkunjung ke *account* yang sedang mengadakan program pameran karya.

Berdasarkan kondisi saat pandemi ini jumlah pengguna medias sosial meningkat drastis dibandingkan bulan-bulan sebelum pandemi khususnya pada instagram. Strategi yang dapat dilakukan untuk mewujudkan gagasan ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian konsep ide

penelitian konsep ide merupakan tahapan yang dilakukan untuk mengamati terhadap suatu kebiasaan yang sering dilakukan masyarakat. Dengan mengamati dari kondisi lingkungan maka dapat dengan mudah menentukan konsep pameran yang akan dilaksanakan dengan merespon apa yang sedang terjadi di lingkungan masyarakat itu sendiri. Seperti pada masa pandemi ini tema yang bisa diangkat bisa tentang cara menyikapi covid-19 atau edukasi bahaya dari virus ini.

2. Pengumpulan karya dan kurasi

pada tahapan ini konsep ide yang akan dipamerkan sudah tersedia maka selanjutnya mengumpulkan karya yang sesuai dengan kebutuhan dari sebuah program atau event pameran online yang memanfaatkan media sosial instagram tersebut. Setelah karya terkumpul perlu dilakukan yang namanya kurasi karya untuk memantau dan memastikan bahwa semua karya yang dipamerkan sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

3. Sosialisasi atau sounding

Setelah semua karya sudah siap maka perlu dilakukan sosialisasi atau sounding kepada masyarakat dan pengguna instagram dengan target *audience* yang sudah ditentukan melalui online dan offline agar masyarakat mengetahui adanya event yang akan dilaksanakan tersebut.

4. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap inti dari sebuah event pada tahap ini semua karya yang telah terkumpul dan lolos kurasi maka akan di posting di instagram dengan menandai dari seniman penciptanya. Maka setelah proses posting karya selesai pengguna instagram lainnya bisa dikatakan masyarakat instagram bisa mengakses dan mengunjungi pameran itu dengan gratis lalu memberikan feedback kepada seniman atau merespon karya yang dipamerkan.

5. Evaluasi

Tahapan yang perlu dilakukan setelah sebuah event dilakukan sebagai bahan belajar memperbaiki dari kesalahan dan kekurangan yang terjadi saat pelaksanaan event serta agar mampu mengukur dampak yang diterima masyarakat instagram setelah mengunjungi pameran online tersebut.

KESIMPULAN

Pemanfaatan media sosial sangat penting dilakukan dimasa pandemi ini, sebab segala aktifitas dibatasi untuk berinteraksi dan komunikasi secara langsung, banyak event yang harus dibatalkan pelaksanaannya. Misalkan event-event kesenian seperti musik, tari, pameran karya dan lain-lain. Menjadikan ruang lingkup berkesenian semakin terbatas tetapi dengan adanya media sosial masyarakat tidak perlu lagi khawatir karena semua acara atau event bisa dilakukan secara online. Seperti dalam gagasan ini, memamerkan hasil dari karya mahasiswa dengan memanfaatkan instagram sebagai wadah untuk mengimplementasikan pameran secara online. Mahasiswa seni membuat ajang pameran dan pertunjukan menggunakan media sosial yaitu Instagram, mereka bisa mempertunjukkan hasil karya 2 dimensi, 3 dimensi dan juga pertunjukan yang biasanya diadakan diatas panggung. Dibantu dengan aplikasi yang membantu merealisasikan *display* pameran yang seakan-akan berkunjung di Galeri pameran biasanya dengan menggunakan aplikasi 3 dimensi Virtual Event. Pada umumnya pameran terdapat sesi talkshow yang dihadiri oleh pencetus seni, pemilik karya dan orang yang berpengaruh di bidangnya dapat dilakukan juga secara daring dengan menggunakan teknologi Webinar dimana semua pengisi, pembawa acara, peserta dapat berkumpul secara daring dengan menggunakan Aplikasi Zoom, google meet dan lain-lain. Kelebihannya adalah semua yang mengikuti acara tersebut tidak harus mendatangi tempat yang disediakan karena hanya di tempat masing-masing dari berbagai daerah dapat mengikuti acara tersebut dengan menghemat waktu, biaya dan tenaga.

Untuk mengimplementasikan program pemanfaatan media sosial instagram sebagai inovasi pengembangan ide tentunya banyak pihak yang harus mendukung agar program yang akan dijalankan terealisasi dan terlaksana dengan baik, salah satu contoh yang mempunyai peran penting dalam mewujudkan gagasan ini adalah mahasiswa, dosen, staff karyawan kampus dan pengguna instagram.

DAFTAR PUSTAKA

Nurudin, 2003. Komunikasi Massa, Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hal 181

Nurudin. 2003. Komunikasi Massa. Cespur: Malang

Emadwiandr. (2013). Journal of Chemical Information and Modeling. Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9), 1689–1699.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

- Emadwiandr. (2013). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Pendit, Putu Laxman. (1992). "Makna Informasi: Lanjutan dari Sebuah Perdebatan," dalam *Kepustakawanan Indonesia: Potensi dan Tantangannya*, eds. Antonius Bangun dkk. Jakarta: Kesaint-Blanc.
- Riza Aulia Putra: Peran Teknologi Digital dalam Perkembangan Dunia Perancangan Arsitektur. *Elkawnie: Journal of Islamic Science and Technology* Vol. 4, No.1, Juni 2018 (www.jurnal.ar-raniry.com/index.php/elkawnie)
- Panolih, Krishna P. 2020. Survei: Cemas di Tengah gempuran Covid-19. *Koran Kompas*. Minggu. 3 Mei 2020. Hal. 4 kolom 4-7.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- APJII. (2016). Survei Internet APJII 2016. Dipetik Desember 1, 2016, dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia: <http://www.apjii.or.id/survei2016>
- Kriyantono, Rachmat. (2010). *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- <https://katadata.co.id/febrinaiskana/digital/5e9a41f84eb85/penggunaan-whatsapp-dan-instagram-melonjak-40-selama-pandemi-corona>