

Artsteps.com: Inovasi Pameran Virtual karya Seni Rupa

Rista Sundari^{1*}, Dhia Rzka Rahmalia²

^{1,2} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, FITK, Universitas Islam Negeri Walisongo

Email: rista.sundari33@gmail.com^{1*}

Abstrak

Kurangnya kreatifitas tenaga pendidik untuk beradaptasi terhadap segala perubahan dalam tatanan kehidupan. Memotivasi peneliti sebagai salah satu tenaga pendidik dalam bidang seni rupa untuk mencari platform yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pameran secara virtual. Metode yang penulis gunakan dalam menyusun penelitian ini adalah metode kualitatif yang akan dipaparkan secara deskriptif. Objek penelitian yaitu terhadap mahasiswa PIAUD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Artsteps.com dapat digunakan untuk berpameran secara virtual. Respon dari mahasiswa terhadap pelaksanaan pameran virtual yaitu baik digunakan untuk berpameran serta mudah untuk diaplikasikan.

Kata Kunci: *inovasi, pameran virtual, seni rupa, artsteps.com*

Abstract

Lack of educators to adapt to all changes in the order of life. The motivation of the researcher as one of the educators in the field of art is to find a platform that can be used in the virtual implementation. The method that the author uses in compiling this research is a qualitative method which will be described descriptively. The object of research is PIAUD students. The results showed that Artsteps.com can be used for virtual exhibitions. The response from students to the implementation of virtual exhibitions is good for exhibitions and easy to apply.

Keywords: *innovation, virtual exhibition, fine arts, artssteps.com*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah merubah tatanan kehidupan diseluruh dunia termasuk negara Indonesia. Pada tanggal 11 Maret 2020 badan kesehatan dunia (WHO) menetapkan bahwa COVID-19 sebagai pandemi (Sugihantono, 2020). Pandemi ini berdampak pada segala bidang tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Meskipun begitu, pandemi tidak boleh dijadikan penghambat pada pelaksanaan belajar mengajar. Beragam elemen yang menjadi ruang lingkup pembelajaran harus dapat terselenggara dengan optimal. Elemen pendidikan ini harus dapat beradaptasi diantaranya dengan adanya evaluasi pada teknik pembelajaran (Herliandry et al., 2020).

Pembelajaran dimasa pandemi memiliki kebijakan baru dari pemerintah sesuai dengan SE Mendikbud Nomer 4 Tahun 2020. Beberapa kebijakan diantaranya yaitu mulai dari kebijakan ujian nasional, belajar dari rumah, ujian sekolah, ujian kenaikan kelas dan kebijakan lainnya yang harus dipatuhi untuk memutuskan rantai covid-19. Beragam hambatan ditemukan dalam pembelajaran daring diantaranya seperti jaringan yang terputus-putus, hambatan dari alat komunikasi dan lain sebagainya masih harus terus dibenahi termasuk pada proses belajar mengajar. Pembelajaran daring ini memberikan pengalaman baru bagi pendidik dan peserta didik untuk menambah ilmu dan dapat mengaplikasikan teknologi informasi (Anugrahana, 2020).

Pembelajaran yang awalnya dilaksanakan dengan cara tatap muka secara luring kini beralih menjadi pembelajaran daring (dalam jaringan), serta blended learning . Macam-macam Model dan media dapat menjadi pilihan dalam melaksanakan pembelajaran dimasa pandemi (Toheri et al., 2020). Hal ini termasuk dengan pembelajaran seni rupa yang didalamnya terdapat teori dan praktik. Pembelajaran seni rupa ini selalu menghasilkan karya yang patut untuk diberikan apresiasi. Salah satu hasil karya seni rupa dengan metode

collective painting menghasilkan karya yang cukup besar, karena dikerjakan secara berkelompok sehingga layak untuk diajukan mengikuti pameran (Sundari, 2022). Pelaksanaan apresiasi dalam bentuk pameran dapat dilaksanakan secara langsung (offline) maupun secara online. Mengingat kondisi dalam kehidupan selalu berubah-ubah seperti halnya masa pandemi yang masih terasa sampai sekarang dan sudah berangsur membaik, maka pelaksanaan pameranpun dapat dilaksanakan secara online. Pelaksanaan pameran secara online ini dapat dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang dialami dalam kehidupan.

Kajian terdahulu yang relevan diantaranya yaitu kajian dari (Budiyanto et al., 2020) terkait dengan virtual expo menggunakan panggung sebagai solusi pameran online di masa pandemi covid-19. Penelitian ini memiliki persamaan dan masih relevan dikarenakan didalam penelitian membahas bagaimana cara berpameran live streaming melalui youtube. Perbedaan yang mendasar dengan penelitian ini yaitu dengan penggunaan artsteps, maka pelaksanaan pameran seluruhnya dapat dilaksanakan secara virtual. Selanjutnya ada penelitian dari (Respati & Waluyanto, 2021) terkait dengan Leap community Engagment pemberdayaan komunitas gambar melalui kegiatan pameran karya online berbasis ekonomi kreatif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk pemberdayaan komunitas melalau sosialisasi berbasis online. Puncak kegiatan yang dilaksanakan adalah pameran karya online menggunakan artsteps yang dibagikan melalui website dan Instagram. Perbedaan dengan penelitian yang penulis buat yaitu bahwa dalam penelitian tersebut berupa peninjauan terhadap keberlangsungan suatu kegiatan sedangkan penelitian ini praktik mahasiswa sebagai tugas akhir perkuliahan disertai dengan adanya evaluasi kegiatan. Penelitian selanjutnya yang masih relevan adalah penelitian dari (Sumanto & Sukanti, 2020) terkait dengan pelatihan seni budaya dan prakarya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa bagi guru sekolah dasar. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melatih keterampilan membuat karya kriya dan karya cetak tinggi yang dilaksanakan secara online terhadap 26 guru sekolah dasar. Kajian terdahulu yang sudah dipaparkan tersebut memiliki relevansi, dapat dijadikan referensi serta memotivasi penulis untuk melaksanakan penelitian dengan kajian yang berbeda tetapi masih memiliki pembahasan yang berkaitan dengan penelitian tersebut.

Hakikat karya seni rupa adalah ungkapan gagasan, perasaan, emosi dan pengalaman yang diwujudkan dalam bentuk karya dua dan tiga dimensi (E & Sudaryu, 1992). Pembelajaran seni rupa merupakan salah satu bidang ilmu yang didalamnya terdapat teori dan praktik. Pelaksanaan pembelajaran teori dapat menggunakan beragam sumber pembelajaran baik itu dari buku hasil cetak maupun dari sumber internet berupa e-book, jurnal dan lain sebagainya. Selanjutnya untuk pembelajaran praktik dapat diberikan praktik secara langsung atau menggunakan media pembelajaran tambahan berupa video tutorial dan lain sebagainya. Hasil karya seni rupa pun dapat diapresiasi dengan beragam media disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan dari apresiasi karya. Kondisi kehidupan yang tidak menentu dan selalu ada perubahan membuat segala media pembelajaranpun harus ikut menyesuaikan agar proses belajar mengajar dapat tetap berjalan dengan optimal sesuai dengan apa yang kita harapkan bersama. Salah satu platform yang dapat digunakan dalam mengapresiasi karya seni rupa dalam berpameran karya seni rupa secara online adalah artsteps.com.

Artsteps.com merupakan salah satu platform yang dapat digunakan untuk pameran yang dilaksanakan secara online. Platform artsteps.com dapat digunakan oleh para penidik maupun peserta didik dalam mengapresiasi karya seni rupa. Platform artsteps ini tidak berbayar, sehingga ringan untuk digunakan. Karya yang telah dibuat oleh mahasiswa pendidikan islam anak usia dini dalam pembelajaran praktik kreativitas dapat dipajang secara virtual. Hal ini memiliki bergam manfaat bagi mahasiswa diantaranya yaitu untuk menambah rasa bangga, senang (gembira), rasa percaya diri serta mampu mengevaluasi hasil karya sendiri serta karya orang lain. Hasil karya yang diciptakan peserta didik (anak) melalui belajar melalui proses interaksi dengan lingkungannya (Surani et al., 2020). Melalui lingkungan sekitar peserta didik dapat mengambil inspirasi dalam menciptakan karya seni rupa. Adanya pameran ini tentunya menambah wawasan berkarya serta pengalaman baru yang didapat oleh para peserta didik. Pelaksanaan pameran inipun dapat dilakukan oleh guru-guru berupa karya hasil pelatihan, salah satunya pelatihan finger painting (Sundari & Zahro, 2021). Karya yang dapat dipajang atau dipamerkan dapat berupa karya dua dimensi maupun karya seni rupa tiga dimensi, karya seni rupa murni maupun karya seni rupa terapan disesuaikan dengan tema yang diambil. Situs ini tentunya dapat mendukung para pendidik dan peserta didik untuk melaksanakan pameran secara virtual. Para pendidik harus menyambut baik terhadap situs web atau aplikasi dan hal lainnya yang dapat mendukung pembelajaran. Salah satunya bagi mahasiswa PIAUD yang nantinya akan menjadi seorang guru PIAUD, harus dapat memberikan

wadah apresiasi ketika anak berkarya. Salah satu Inspirasi dalam menuangkan ide berkarya dapat melihat dari kebudayaan/ produk budaya maupun dari tradisi daerah setempat (Sundari et al., 2020). Menyemangati serta memotivasi untuk menampilkan karyanya didepan umum baik dilaksanakan secara offline maupun online.

Keberlanjutan pameran virtual menjadi salah satu perhatian dari para pendidik seni, khususnya seni rupa. Permasalahan yang sering muncul adalah pendidik masih belum mengetahui media yang dapat digunakan untuk menampilkan karya seni rupa secara virtual. Hal ini tentunya sangat penting diketahui agar proses pembelajaran serta apresiasi terhadap karya seni rupa dapat berjalan dengan optimal meskipun dimasa pandemi. Oleh karena itu, penulis akan membuat penelitian dengan judul *Artsteps: Inovasi pameran virtual karya seni rupa*. Hal ini dilaksanakan sebagai wadah untuk memotifasi, memfasilitasi para mahasiswa agar dapat mengapresiasi karya teman serta dapat mengimplementasikan ini disekolah-sekolah tempat mengabdikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang akan menghasilkan data berupa narasi deskriptif. Penulis akan memberikan penjelasan terkait dengan tahapan serta proses pengumpulan dalam memperoleh data penelitian. Terdapat empat kata kunci dalam metode penelitian yaitu cara ilmiah, adanya data, tujuan serta kegunaan. Data yang digunakan dan didapatkan dari penelitian merupakan data yang empiris serta valid (Sugiono, 2012). Subjek penelitian yang penulis ambil dalam penelitian ini adalah mahasiswa PIAUD FITK UIN walisono yang mengkontrak matakuliah pengembangan kreativitas dan pembelajaran menggambar anak usia dini yaitu mahasiswa semester 2. Data lengkap mahasiswa, akan penulis peroleh melalui data mahasiswa yang ada di sistem perkuliahan. Metode pengumpulan data dilakukan dengan melaksanakan teknik wawancara secara langsung serta dokumentasi kegiatan. Hasil kegiatan pameran virtual yang telah dilaksanakan dijadikan sebagai ukuran keberhasilan hasil dari pameran seni rupa. Lokasi yang digunakan untuk melaksanakan penelitian yaitu pada prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Walisono Semarang. Lokasi dipilih disesuaikan dengan tujuan akhir pembelajaran khususnya pada matakuliah perkembangan kreativitas dan pembelajaran menggambar mahasiswa PIAUD. Instrumen penelitian yang penulis gunakan didapatkan dari hasil share google form, hasil wawancara secara langsung dengan mahasiswa yang terlibat (merupakan subjek penelitian). Hasil dari pengamatan melalui observasi, hasil dari kumpulan materi, buku-buku pokok serta penunjang yang relevan dengan penelitian. Pengumpulan data yang dilaksanakan oleh penulis dalam penelitian ini melalui beberapa kegiatan diantaranya yaitu melalui share google form, observasi, wawancara secara sinkronus dan asinkronus, dokumentasi serta triangulasi.

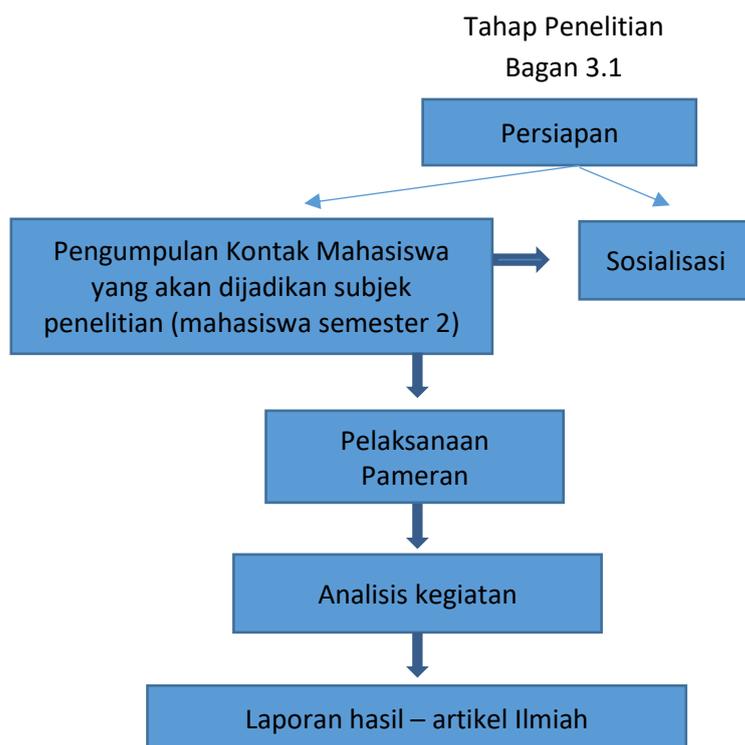
Uji keabsahan menjamin validasi data yang penulis laksanakan yaitu dengan beberapa upaya. Penulis observasi, menanyakan langsung kepada subjek penelitian serta dari beberapa perspektif untuk menginterpretasi data yang sudah ada. Triangulasi digunakan penulis dalam menguji keabsahan data serta digunakan untuk perbandingan data agar betul-betul valid.

- 1). Triangulasi data yang penulis gunakan yaitu mencari informasi dari beragam sumber yang masih terlibat atau berada dalam ruang lingkup penelitian meliputi: Mahasiswa semester 2 serta dosen-dosen yang mampu dilingkungan Prodi PIAUD.
- 2). Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan berbagai data dari hasil wawancara, observasi serta dokumentasi. Perbandingan ini dilakukan untuk memperoleh data yang valid diperoleh kebenarannya.

Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik analisis data kualitatif. Langkah-langkah yang diambil dalam analisis data yaitu sebagai berikut:

- a. Data Reduction (Reduksi Data). Memilih hal-hal pokok dari hasil wawancara, observasi serta dokumentasi. Hal ini dilihat dari adanya respon dari mahasiswa yang berpameran, pembawa acara serta para apresiator.
- b. Data Display (Penyajian Data). Data yang disajikan penulis berupa hasil pemilihan data berupa informasi berupa peran dosen dalam memberikan bimbingan terhadap mahasiswa serta proses keberlangsungan pameran virtual menggunakan *artsteps.com*.
- c. Conclusion Drawing/ verification berupa temuan platform *artsteps* dapat digunakan untuk pelaksanaan pameran secara virtual.

Tahap Penelitian yang dilaksanakan yaitu Sbb:



HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebermanfaatan Artsteps.com dapat kita gunakan untuk menunjang proses pembelajaran terutama dalam berkarya seni rupa. Artsteps.com dapat digunakan sebagai wadah dalam berkarya seni khususnya berpameran secara virtual ataupun digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian materi. Penggunaan Artsteps.com ini disertai dengan penggunaan Zoom untuk memudahkan komunikasi antara kreator, apresiator serta pembawa acara.

1). Prosedur pelaksanaan pameran virtual menggunakan artsteps,com bagi mahasiswa PIAUD

Sebelum pelaksanaan pameran virtual, dosen telah memberitahu mahasiswa terkait dengan ujian akhir semester berupa kegiatan pameran secara virtual. Pelaksanaan pameran ini sesuai dengan isi dari RPS (rencana pelaksanaan perkuliahan selama satu semester).

Dosen memberikan arahan untuk pelaksanaan pameran virtual terkait dengan penyusunan kepanitiaian serta tutorial bagaimana display karya serta bagaimana menggunakan artsteps.com.

Kepanitiaian yang dibentuk yaitu:

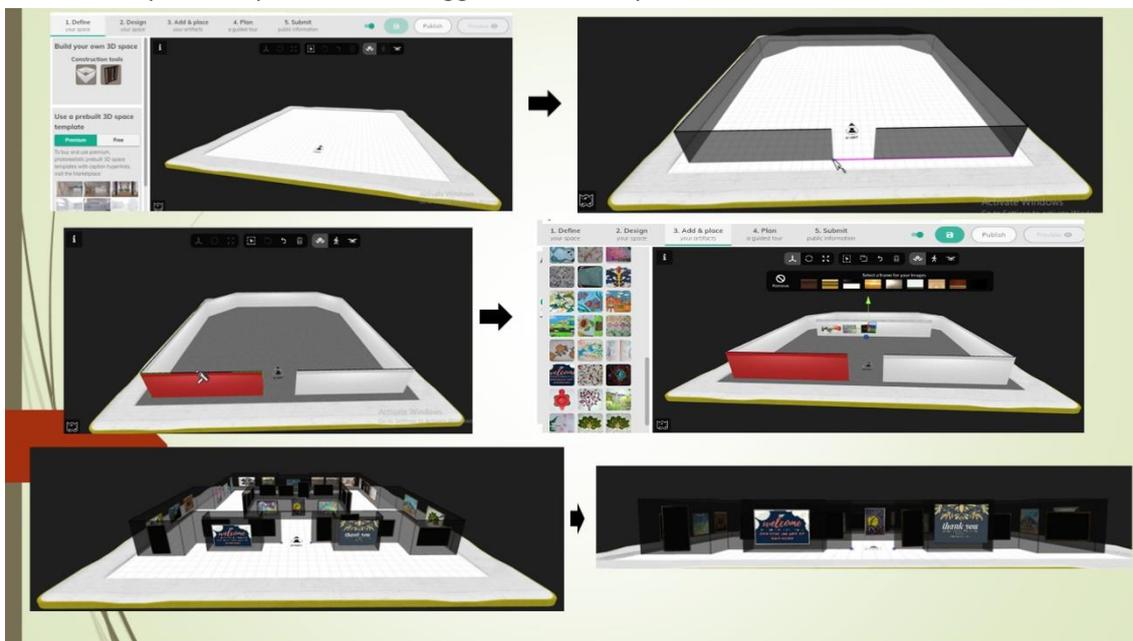
- a. ketua panitia sebagai penanggung jawab atas segala hal terkait dengan kelancaran pelaksanaan pameran
- b. Wakil ketua untuk membantu ketua panitia dan harus menjalin komunikasi yang baik dengan ketua pameran
- c. Sekertaris bertugas untuk mencatat dari mulai perencanaan kegiatan, pelaksanaan kegiatan pameran sampai dengan penutupan atau evaluasi kegiatan pameran.
- d. Bendahara dibentuk untuk kepentingan pengelolaan keuangan berkaitan dengan dana yang akan dikeluarkan selama pelaksanaan kegiatan pameran
- e. Seksi-seksi kegiatan pameran yaitu:

Seksi acara, dokumentasi, publikasi, informasi dan teknologi. Seksi acara yaitu untuk mengatur berjalannya acara dari awal sampai akhir (membuat rowndown acara). Dokumentasi yaitu mendokumentasikan kegiatan dari awal sampai akhir khususnya pada kegiatan-kegiatan yang paling utama dan penting. Publikasi yaitu menyebarluaskan informasi kegiatan pameran melalui media sosial

dengan dibuatkan poster dan pamflet yang mendukung kegiatan.

Perencanaan yang matang dimulai dengan penentuan tema dalam berpameran. Tema utama dalam pameran yaitu operculum art of harmony. Tema telah ditentukan dengan persetujuan seluruh mahasiswa. Langkah selanjutnya adalah persiapan pengarahan dalam penggunaan artsteps.com. Pengarahan untuk memahami bagaimana mengoperasikan artsteps.com adalah untuk kelancaran kegiatan disertai dengan display karya yang betul dan tepat. Beriringan dengan ini, mahasiswa dipersiapkan juga untuk mempersiapkan pentas seni, baik pentas tari dan musik untuk memeriahkan kegiatan pameran virtual. Pentas ini dilaksanakan sebagai kegiatan pembukaan sebelum pada kegiatan inti dalam berpameran.

Berikut adalah tahapan-tahapan dalam menggunakan artsteps.com:



Gambar 2.1

Tampilan Artsteps.com

(sumber: Dokumentasi Penulis)

Langkah-langkah penggunaan Artstep.com

1). Define

Menentukan desain ruangan virtual. Penentuan ruangan virtual ini dibebaskan sesuai dengan keinginan masing-masing. Ruangan virtual pada artsteps.com ini juga sudah tersedia secara langsung, kalau-kalau tidak ingin membuat baru. Kelebihan dalam membuat desain ruangan baru yaitu: kreator dapat membuat ruangan virtual yang disesuaikan dengan kebutuhan dengan desain yang sesuai keinginan. Penentuan ruangan virtual diserahkan kepada mahasiswa sepenuhnya, dosen hanya memberikan arahan saja.

2). Design

Bagian ini kreator dapat memberikan pewarnaan sesuai dengan keinginan. Pewarnaan ini dapat diaplikasikan pada setiap bidang ruangan pameran virtual. Para kreator dapat menentukan dekorasi ruangan seperti menambahkan meja kursi sesuai kebutuhan. Mahasiswa dibebaskan dalam penentuan warna serta menentukan perlengkapan virtual lainnya.

3). Add & place

Bagian ini digunakan untuk upload karya yang akan dipamerkan secara virtual. Karya yang diupload sudah merupakan karya pilihan terbaik agar mudah untuk disimpan diruangan virtual tidak perlu memilih terlalu lama. Karya yang diupload kemudian diberikan keterangan karya dengan singkat tetapi mewakili keseluruhan karya.

Keterangan karya yang dicantumkan diantaranya:

Nama pembuat karya, Judul karya, ukuran karya, media karya, serta konsep karya secara singkat.

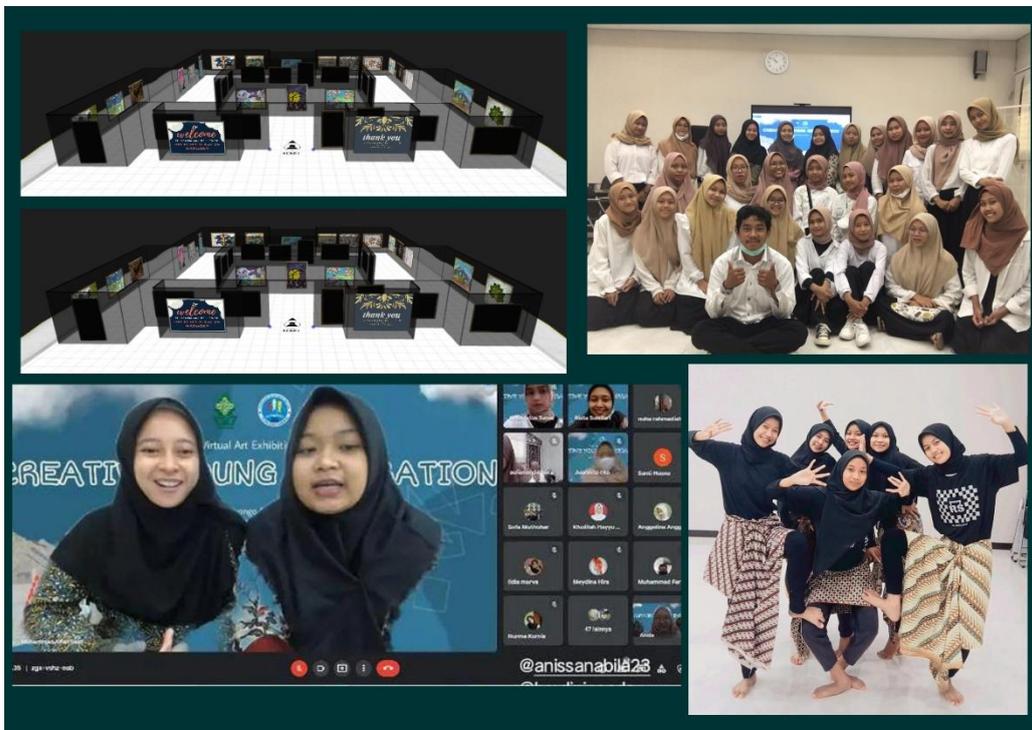
4). Plan

Plan ini digunakan untuk mengatur perjalanan para apresiator secara virtual. Plan sebagai penunjuk arah dalam menentukan jalan secara virtual dalam melihat karya-karya yang sudah terpajang.

5). Submit

Bagian ini digunakan untuk publikasi karya yang merupakan tahapan terakhir dalam penggunaan artsteps.com.

Karya-karya yang dipilih untuk dipamerkan dalam pameran virtual ini adalah karya terbaik dari masing-masing mahasiswa. Satu orang mahasiswa hanya diperbolehkan untuk memajang satu karya terbaiknya. Rowndown acara dibuat oleh seksi acara untuk melancarkan kegiatan. Pelaksanaan pameran selanjutnya yaitu share poster serta pamflet secara virtual ke grup yang beragam. Semakin banyak grup yang dishare informasi, maka semakin cepat informasi pameran virtual tersebar. Selanjutnya yaitu membuat link zoom dengan durasi waktu yang lama serta kuota peserta sekitar 500 orang.



Gambar 2.2

Tampilan Artsteps.com dan Zoom
(sumber: Dokumentasi Penulis)

Kegiatan dimulai dengan pembukaan oleh MC menyampaikan susunan acara dari awal sampai akhir serta menumbuhkan keadaan yang ramai menyenangkan tidak sepi. Sambutan dilaksanakan oleh bapak ketua jurusan PIAUD FITK UIN Walisongo yaitu bapak Mursid, M.Ag. Acara selanjutnya dilanjutkan dengan pentas seni atas kreasi mahasiswa berupa pentas seni. Pentas seni ini hanya dilaksanakan untuk memeriahkan kegiatan inti yaitu pameran virtual. Acara inti pameran virtual dilaksanakan dengan memilih karya terbaik dari mahasiswa. Setiap mahasiswa menampilkan satu karya terbaiknya yang berjumlah 50 karya yang terdiri dari karya individu terbaik dan karya kelompok. Pameran yang dilaksanakan secara virtual ini tidak terlepas dari pantauan dosen pengampu serta tata tertib yang harus dipenuhi selama kegiatan pameran berlangsung. Hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pameran ini yaitu pemilihan ruangan untuk para mahasiswa pelaksana kegiatan. Panitia pelaksana kegiatan pameran virtual menggunakan ruangan khusus dengan sinyal yang memadai. Ruangan khusus yang kami gunakan yaitu ruangan kelas yang didalamnya terdiri dari MC, serta operator untuk menjalankan artsteps sekaligus mengontrol aplikasi zoom. Hal yang harus diperhatikan lainnya yaitu setiap peserta yang berada diruangan yang berdekatan harus membawa headset masing-masing agar suara tidak berdengung mengganggu peserta lainnya.

2). Respon mahasiswa PIAUD terhadap hasil pameran menggunakan artsteps.com.

Mahasiswa memberikan respon yang sangat baik dengan adanya pameran yang dilaksanakan secara virtual. Sebanyak 61,2% menjawab artsteps dapat digunakan dengan baik untuk berpameran secara virtual, sedangkan sebanyak 38,8% menjawab bahwa artsteps dapat digunakan dengan sangat baik untuk

berpameran secara virtual. Kriteria ini didapatkan penulis dari empat tingkatan kelayakan penggunaan artsteps dalam berpameran secara virtual yaitu (tidak baik, kurang baik, baik serta sangat baik).

Hasil penelitian terhadap respon mahasiswa yang berkaitan dengan kelebihan serta kekurangan dalam menggunakan artsteps.com yaitu bahwa:

- a. Kelebihan
 1. Bermanfaat dalam apresiasi karya seni rupa, terutama dalam berpameran yang dilaksanakan secara virtual.
 2. Peserta pameran, dalam hal ini mahasiswa merasa sangat senang karena karya terbaiknya dapat dihargai dapat ditampilkan
 3. Penggunaan artsteps ini lebih efisien dan mudah untuk diakses
 4. Memiliki nilai ekonomis karena dapat digunakan sebagai promosi dalam menjual karya
 5. Memiliki banyak pengunjung dari dalam negeri ataupun dari luar negeri
- b. Kekurangan
 1. Harus tersedia kuota dan jaringan internet yang stabil, agar dapat berjalan dengan lancar
 2. Artsteps.com terkadang loading lama atau tiba-tiba keluar sendiri ketika proses display karya.

Komunikasi antara apresiator dengan pembuat karya dapat berjalan dengan baik begitu pula komunikasi antara pembawa acara dengan MC ataupun dengan para apresiator. Pelaksanaan pameran menggunakan artsteps.com dapat berjalan dengan lancar, dapat tersampaikan dengan baik. Ditengah-tengah berjalannya pameran karya seni rupa, sesekali diiringi oleh musik agar tidak terkesan monoton.

Mahasiswa memberikan beberapa cara untuk menarik banyak orang melihat pameran yang diselenggarakan yaitu: share ke grup wa, membuat pamflet, poster dan menyebarkannya secara online, membuat video trailer serta melaksanakan promosi lainnya dengan beragam cara. Sebagian besar mahasiswa merasa termotivasi untuk terus berkarya setelah diadakan pameran secara virtual. Saran dan masukan untuk perbaikan dalam pelaksanaan pameran seni rupa dari mahasiswa yaitu akan lebih meriah lagi kalau diadakan kuis dipertengahan pelaksanaan pameran virtual. Pameran akan lebih meriah ketika dilaksanakan secara offline atau blended secara offline dan online.

SIMPULAN

Artsteps.com sebagai salah satu platform digital yang dapat digunakan untuk mengapresiasi karya seni rupa berupa kegiatan pameran virtual. Penggunaan Artsteps.com ini disertai dengan platform Zoom untuk memudahkan interaksi antara kreator, apresiator serta pembawa acara. Artsteps.com cukup mudah dipelajari oleh mahasiswa terutama untuk pelaksanaan pameran virtual. Hal tersebut terbukti dengan respon baik yang diberikan mahasiswa serta kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Kekurangan yang ditemukan pada penggunaan artsteps.com ini yaitu sering loading atau sering keluar secara tiba-tiba, menyulitkan panitia mahasiswa dalam membuat galeri secara virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, solusi dan harapan: pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19 oleh guru sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.
- Budiyanto, H., Tutuko, P., Winarsih, E., Setiawan, A. B., & Iqbal, M. (2020). Virtual Expo Menggunakan Panggung sebagai Solusi Pameran Online di Masa Pandemi COVID-19. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 202–208.
- E, M., & Sudaryu, W. (1992). *Pendidikan Kesenian Seni Rupa*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
- Respati, Y. A. S., & Waluyanto, H. D. (2021). LEAP COMMUNITY ENGAGEMENT PEMBERDAYAAN KOMUNITAS GAMBAR MELALUI KEGIATAN PAMERAN KARYA ONLINE BERBASIS EKONOMI KREATIF. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(18), 10.
- Sugihantono, A. (2020). *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Corona Virus Disease (Covid-19)*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. <https://infeksiemerging.kemkes.go.id/>
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

- Sumanto, S., & Sukamti, S. (2020). Pelatihan Seni Budaya dan Prakarya untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Senirupa bagi Guru SD di Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 102–117.
- Sundari, R. (2022). Metode Collective Painting untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa PIAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4932–4944.
- Sundari, R., Karyono, T., & Soeteja, Z. (2020). Pengembangan Buku Pengayaan Bermuatan Lokal Bagi Mahasiswa PGSD. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 31–43.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v6i1.3334>
- Sundari, R., & Zahro, F. (2021). Peningkatan Kreativitas Melalui Pelatihan Finger Painting Bagi Guru PAUD. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 73–90.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21580/joecce.v1i1.6610>
- Surani, D., Kusuma, J. W., & Kusumawati, N. (2020). Platform Online Dalam Perkuliahan Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(9), 1338–1349.
- Toheri, Saefuloh, H., & Nurizzati, Y. (2020). *Pedoman Pembelajaran daring*. Lembaga Penjamin Mutu IAIN Syekh Nurjati Cirebon. <https://web.syekhnurjati.ac.id/>