

## PROSES PERANCANGAN KARYA THE PHINI-SEA MENGUNAKAN MEDIA KOLASE DIGITAL

Faisal Akbar\*

Universitas Indraprasta PGRI

\*penulis korespondensi: [alienartland502@gmail.com](mailto:alienartland502@gmail.com)

**Abstrak:** Teknologi menjadi salah satu bagian dari proses berkesenian bahkan menjadi media berkesenian itu sendiri. Keberadaan teknologi dalam praktik berkesenian saat ini mampu mengubah cara pandang dan juga cara produksi sebuah karya serta kegiatan seni. Berbagai bidang seni yang biasanya menggunakan cara konvensional mulai menggunakan bantuan teknologi. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi dalam menciptakan ruang pameran digital, Fakultas Seni dan Desain (FSD) Universitas Negeri Makassar (UNM) menggelar Phinisi Fest #1 2023: International Art & Education Virtual Exhibition. Sebuah pameran Internasional secara virtual yang dilaksanakan pada tanggal 24-26 Februari 2023 dengan mengangkat tema "Celebrating the Diversity of Art and Education in Unity" kemudian mengumumkan dan mengundang secara terbuka (*open call*), untuk menjangkau seniman peserta. Hal tersebut menjadi alasan dibuatnya penelitian ini, dengan tujuan pelaporan proses perancangan karya dengan judul "The Phini-Sea" menggunakan media kolase digital. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi terhadap subjek perancangan, mengumpulkan data yang berpedoman pada buku-buku, jurnal maupun artikel online pada situs internet yang berkaitan. Adapun tahapan penelitian menggunakan pendekatan proses desain yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Hasil dari penelitian ini dapat menunjukkan bagaimana proses perancangan untuk menghasilkan sebuah karya kolase (*final artwork*) dimuat dalam pameran Phinisi Fest #1 2023: International Art & Education Virtual Exhibition yang diadakan oleh Fakultas Seni dan Desain (FSD) Universitas Negeri Makassar (UNM) secara virtual.

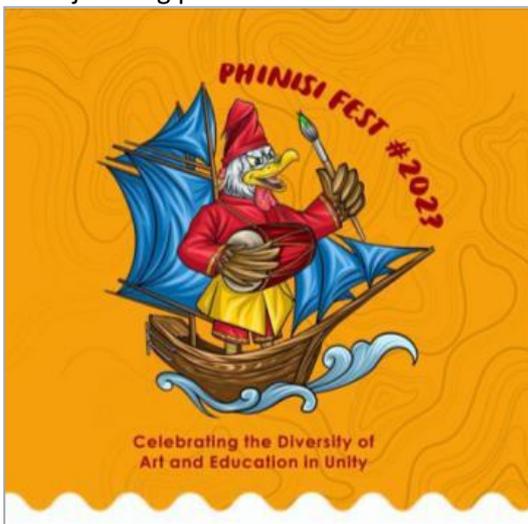
**Kata Kunci:** Perancangan Karya Digital, Kolase Digital, Pameran Seni Virtual.

**Abstract:** Technology is a part of the art process and even becomes the art medium itself. The existence of technology in today's artistic practice is able to change perspectives and also the way of production of works and artistic activities. Various fields of art that usually use conventional methods are starting to use technological assistance. One of them is by utilizing technology in creating digital art exhibition, The Faculty of Art and Design, Universitas Negeri Makassar (UNM) is holding Phinisi Fest #1 2023: International Art & Education Virtual Exhibition. A virtual international exhibition which will be held on 24-26 February 2023 with the theme "Celebrating the Diversity of Art and Education in Unity" announce and invite (*open call*) to recruit participating artists. This is the reason for conducting this research, with the aim of reporting the process of designing a work entitled "The Phini-Sea" using digital collage media. This study uses a descriptive qualitative method with observational data collection techniques on design subjects, collecting data based on books, journals and online articles on related internet sites. The stages of the research were carried out using the design process approach, namely; exploration, design and embodiment. The results of this study show how the design process is to produce a collage work (*final artwork*) is included in the exhibition Phinisi Fest #1 2023: International Art & Education Virtual Exhibition held by Faculty of Art and Design, Universitas Negeri Makassar (UNM) virtually.

**Keywords:** Designing Digital Works, Digital Collages, Virtual Art Exhibitions.

## PENDAHULUAN

Perkembangan seni digital semakin populer di Indonesia sejak beberapa tahun terakhir. Seni digital menjadi alternatif seni baru dengan menggunakan teknologi komputer dalam proses pembuatan dan penyajian akhirnya (Knoll dalam Ling & Julistiono, 2018: 145). Berbagai jenis seni yang biasanya menggunakan cara konvensional (seperti lukisan) mulai menggunakan bantuan teknologi komputer dalam proses pembuatannya. Perubahan tersebut juga berdampak pada kegiatan seni (pameran, pertunjukan seni/*performance art*, lokakarya dan diskusi). Wisetotromo (2020: 2) berpendapat bahwa kehidupan seni di Indonesia, berada dalam tantangan baru, yakni ruang penciptaan yang demikian tak terbatas. Teknologi menghasilkan suatu kebaruan yang lebih efisien pada kegiatan seni, khususnya pameran seni. Sehingga dalam hal tersebut membuat pameran seni beralih ke dalam bentuk pameran virtual atau daring. Pameran seni yang bersifat virtual atau daring semakin berkembang dengan adanya dukungan dari berbagai *platform* aplikasi berbasis *website* dan *smartphone*. Menurut Khairunnisa dkk., (2021: 30), pameran virtual merupakan kumpulan replika digital dari peristiwa atau objek nyata yang dikembangkan dengan bantuan alat multimedia dan *virtual reality* sehingga menghasilkan sebuah simulasi pada komputer yang disampaikan melalui web. Percepatan teknologi virtual membuat pameran seni mengalami transformasi dari ruang realitas menuju ruang pameran virtual atau dikenal dengan istilah *virtual exhibition*.



**Gambar 1.** Official poster pameran Phinisi Fest #1 2023: International Art & Education Virtual Exhibition (Sumber: <https://www.instagram.com/p/CocYUAbJFb8/>)

Memfaatkan ruang virtual untuk menciptakan ruang pameran digital, Fakultas Seni dan Desain (FSD) Universitas Negeri Makassar (UNM) menggelar Phinisi Fest #1 2023: International Art & Education Virtual Exhibition (Gambar 1). Sebuah pameran Internasional secara virtual yang dilaksanakan pada tanggal 24-26 Februari 2023. Phinisi Fest #1 2023: International Art & Education Virtual Exhibition mengangkat tema “*Celebrating the Diversity of Art and Education in Unity*”.



**Gambar 2.** Poster open call (submission) Pameran Phinisi Fest #1 2023: International Art & Education Virtual Exhibition

(Sumber: <https://www.instagram.com/p/CocYTIvpofE/>)

Hal tersebut menjadi alasan utama perancangan karya. Dalam proses perwujudan, menjadikan filosofi dari Kapal Pinisi sebagai ide dan gagasan dasar yang nantinya akan diolah menjadi sebuah perancangan. Dilakukan melalui strategi visual dengan menentukan cara yang tepat dalam mevisualisasikan ide dan gagasan berdasarkan hasil observasi. Metode yang digunakan dalam proses perwujudan terdiri dari pengumpulan data atau referensi, membuat konsep perancangan, studi visual, *layout* dan terakhir adalah *final artwork* dengan judul karya “The Phini-Sea”. *Final artwork* adalah hasil eksekusi perancangan karya berdasarkan hasil konsep yang ditentukan dari keseluruhan tahap sebelumnya. Laporan perancangan ini diberikan judul “Perancangan Karya Kolase Digital “The Phini-Sea”. Luaran dari perancangan ini yaitu menghasilkan karya akhir berupa karya kolase digital yang dipublikasikan pada pameran Phinisi Fest #1 2023: International Art & Education Virtual Exhibition.

## METODE PERANCANGAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Creswell (2019: 250) berpendapat bahwa metode kualitatif merupakan sebuah metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna berdasarkan masalah sosial atau kemanusiaan. Metode pengumpulan data melalui observasi terhadap subjek perancangan, mengumpulkan data yang berpedoman pada buku-buku, jurnal maupun artikel online pada situs internet yang berkaitan. Adapun tahapan penelitian menggunakan pendekatan proses desain sebagaimana bagan berikut:



**Gambar 3.** Tahapan Penelitian

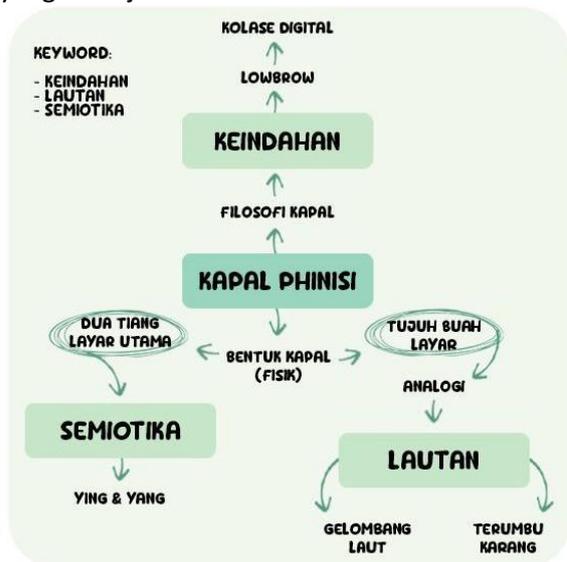
(Sumber: Diolah dari Gustami dalam Senoprabowo, Widya & Putra, 2020: 121)

## Eksplorasi

Setiap individu memiliki pengalaman tersendiri dalam menemukan atau menghasilkan ide, gagasan atau eksplorasi. Proses eksplorasi menurut Gustami (dalam Senoprabowo, Widya & Putra, 2020: 121) merupakan tahap pencarian ide yang dilanjutkan dengan pengumpulan dan pencarian data mengenai sumber informasi yang akan digunakan dalam proses penciptaan karya. Dimulai dengan meletakkan sebuah landasan atau dasar pemikiran tentang karya yang akan dibuat. Kemudian, dilanjutkan dengan mengadakan pengamatan dan pengumpulan data yang akan dikaitkan pada sumber ide, gagasan dan konsep berdasarkan *mind mapping* dan *mood board*. Hasilnya menjadi acuan untuk melakukan perancangan konsep dalam perancangan sebuah karya.

### Mind Mapping

Menurut Buzan (dalam Kustian, 2021: 30) *mind mapping* merupakan cara yang kreatif dan efektif (secara harfiah) untuk memetakan pikiran seorang desainer. *Mind Mapping* merupakan suatu teknik mencatat dengan memadupadankan kata-kata, warna, garis, simbol serta gambar yang bertujuan memudahkan desainer untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi.



**Gambar 4.** Mind mapping  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

*Mind Mapping* yang telah dibuat (Gambar 4) merupakan salah satu langkah dalam membentuk konsep visual sebagai dasar untuk menemukan kata kunci dalam menentukan elemen-elemen apa saja yang nantinya akan masuk ke dalam pola perancangan karya. Hal tersebut dapat ditentukan dengan memilih beberapa kata kunci sebagai aspek utama yang nanti akan dituangkan menjadi *mood board*.

### Mood Board

*Mood board* menurut Anggarini, Bangun & Saripudin (2020: 2) adalah alat atau media papan yang nantinya digunakan oleh desainer untuk membantu mendapatkan ide.

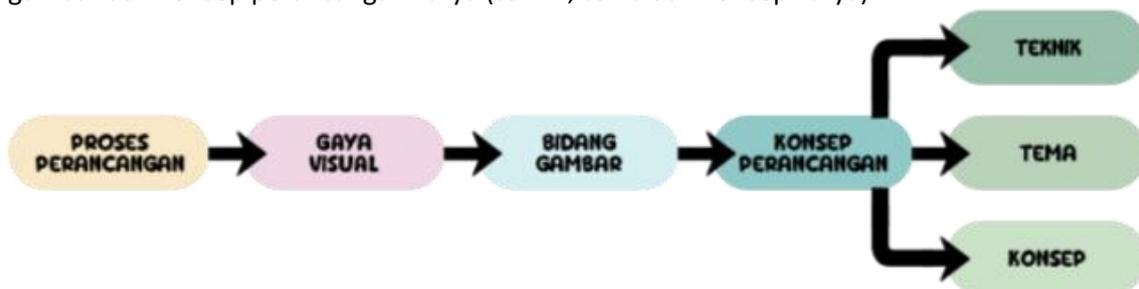


**Gambar 5.** Mood Board  
(Sumber: Berbagai sumber, 2023)

Berdasarkan *mood board* (Gambar 5) diatas merupakan referensi terkait gambar- gambar yang berhubungan dengan konsep karya. *Mood board* dalam hal ini hanya sebagai acuan untuk menentukan elemen-elemen yang akan muncul pada perancangan. Dengan demikian tidak selalu menjadi hal pasti karena dalam proses selanjutnya (proses sketsa) akan dilakukan penyesuaian secara visual.

### Proses Perancangan Karya

Proses perancangan karya dijelaskan oleh Gustami (dalam Senoprabowo, Widya & Putra, 2020: 121) adalah proses yang dilaksanakan setelah mendapatkan data yang dituangkan dalam bentuk ide berdasarkan *mind mapping* dan *mood board*. Proses perancangan karya (Gambar 6) terdiri dari beberapa tahapan. Rincian dari prosesperancangan terdiri dari gaya visual, bidang gambar dan konsep perancangan karya (teknik, tema dan konsep karya).



**Gambar 6.** Alur proses perancangan karya  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

### Gaya Visual

Setiap karya yang diciptakan pasti memiliki perwujudan visual yang membentuk suatu gaya atau ciri khas tertentu. Perwujudan visual tersebut merupakan bentuk yang nampak (bisa dilihat oleh mata) yang dikenal dengan gayavisual. Widya & Darmawan (2016: 12) menjelaskan bahwa pengertian dari gaya visual (secara umum) adalah suatu ragam yang khas dari ekspresi, desain atau carapelaksanaan suatu hal (terkait keindahan visual). Gaya visual bisa dilihat dari

corak warna, objek yang diangkat, bentuk serta bidang pada karya. Hal tersebut digunakan sebagai sebuah cara untuk menginformasikan dan menandai pesan dari suatu karya yang ditujukan bagi sasaran tertentu. Dalam proses perancangan karya, gaya visual yang digunakan adalah gaya *lowbrow art*. Sebuah gaya yang dikaitkan dengan nama Pop Suralisme, yaitu memiliki inspirasi materi visual dengan menonjolkan visualisasi ilustratif surealisme dikombinasikan dengan warna-warna pop (*pop art*). Pengertian *lowbrow art* menurut Susanto (2011: 241) adalah istilah yang menggambarkan sebuah seni visual “bawah tanah” atau jalanan yang berkembang di Los Angeles, California di akhir era 1970-an. *Lowbrow art* menjadi gerakan seni populer yang meluas dengan model medium seperti komik, musik *punk*, mainan (*toys*), digital *art*, budaya jalanan *hot-rod* dan sub-kultur lainnya.

### Bidang Gambar



**Gambar 7.** Poster ketentuan bidang gambar Pameran Phinisi Fest #1 2023: International Art & Education Virtual Exhibition (Sumber: <https://www.instagram.com/p/CoogBEVv4lj/>).

Berdasarkan ketentuan karya poster, fotografi dan lukisan yang sudah diberikan untuk pameran Phinisi Fest #1 2023: International Art & Education Virtual Exhibition, maka bidang gambar yang digunakan berukuran A2 (42x59,4 cm) dengan resolusi 300dpi. *Layout* atau tata letak digunakan dalam membentuk dan menata komponen-komponen visual menjadi media komunikasi yang efektif (Widya & Darmawan, 2016: 20). *Layout* pada perancangan karya menggunakan format portrait (tampilan horizontal). Keseimbangan peletakan dan susunan pada *layout* diatur sedemikian rupa agar dapat memperlihatkan semua komponen-komponen visual yang ada pada karya. Hal tersebut juga berpengaruh pada objek yang menjadi *point of interest*. Menggunakan bidang gambar yang dibuat tersusun beberapa *layer* (*layering*) untuk memberikan efek 3D sehingga membuat karya seakan memiliki kedalaman (*volume*).

### Konsep Perancangan Karya

#### 1. Teknik Karya

Karya dibuat menggunakan teknik seni kolase digital dengan menambah unsur ilustrasi. Pesatnya perkembangan teknologi digital telah melahirkan seni kolase baru, yaitu seni kolase digital. Jika pada seni kolase konvensional menggunakan material dan bahan seperti potongan majalah, kertas, tali, daun dan bahan lainnya maka pada seni kolase digital

menggunakan potongan gambar melalui *software* adobe photoshop. Teknik yang digunakan memiliki ciri khas tersendiri serta memiliki bentuk penyajian yang berbeda.

## 2. Tema Karya



**Gambar 8.** Poster ketentuan tema

Pameran Phinisi Fest #1: International Art & Education Virtual Exhibition  
(Sumber: <https://www.instagram.com/p/CoogBEVv4lj/>).

Tema berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Mukti, 2016: 13) adalah pokok pikiran dasar untuk menyamakan pandangan (persepsi). Sedangkan Kartika (dalam Mukti, 2016: 14) berpendapat bahwa tema adalah rangsangan cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan suatu bentuk. Pihak panitia pameran Phinisi Fest #1 2023: International Art & Education Virtual Exhibition, sudah memiliki tema yang disiapkan kemudian mengumumkan dan mengundang secara terbuka (*open call*), untuk menjangkau seniman peserta. Adanya ketentuan mengenai tema yang perlu direspon menjadi “bingkai” yang digunakan untuk membatasi pemikiran dalam penciptaan sebuah karya. Hal tersebut tentu memudahkan desainer dalam menafsirkan serta mengomunikasikan “perkara” tertentu yang akan dihadirkan dalam elemen-elemen visual (garis, warna, tekstur) pada karya yang dibuat.

## 3. Konsep Karya

Konsep adalah hasil kerja berupa pemikiran yang menentukan tujuan, kelayakan dan sasaran yang dituju (Widya & Darmawan, 2016). Berdasarkan *keyword* (keindahan, lautan dan semiotika) pada *mind mapping*, maka didapatkan sebuah konsep yaitu “*spirit like the phinisi, beauty like the sea*”. Kata *spirit* (semangat) mengacu pada filosofi- filosofi yang ada pada kapal phinisi (baik secara proses pembuatan maupun bentuk fisik kapal). Keseluruhannya dirangkum dengan *keyword* keindahan. Dua tiang layar utama kapal dianalogikan menjadidua perempuan yang sedang berenang. Sedangkan Tujuh buah layar kapal, dianalogikan dengan menggunakan tujuh *layer* pada bidang adobe photoshop saat proses pengolahan digital. Lautan menjadi visualisasi utama sekaligus mencerminkan *keyword* sebelumnya yaitu, keindahan. Sedangkan semiotika menjadi cara penyampaian atau representasi komponen-komponen konsep yang diterjemahkan menjadi objek visual menggunakan kolase digital yang diharapkan dapat terkomunikasikan secara efektif kepada khalayak umum.

### Proses Perwujudan Karya

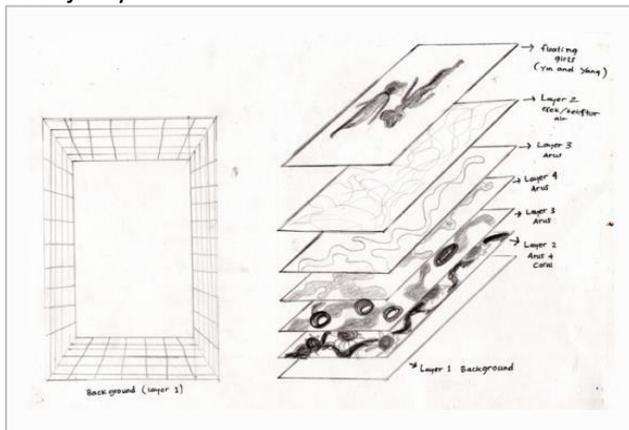
Tahapan berikutnya adalah proses perwujudan karya dilakukan dengan cara menentukan rancangan atau sketsa terpilih yang dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final (*final artwork*) (Gustami dalam Senoprabowo, Widya & Putra, 2020: 121). Proses perwujudan karya (Gambar 9) terdiri dari beberapa tahapan yaitu, sketsa, skema warna dan digitalisasi (pengolahan digital). Proses perwujudan karya merupakan tahapan visualisasi ide dan gagasan (berdasarkan *mind mapping* dan *moodboard*) serta konsep karya (berdasarkan proses perancangan karya) yang sudah dilakukan pada tahapan sebelumnya.



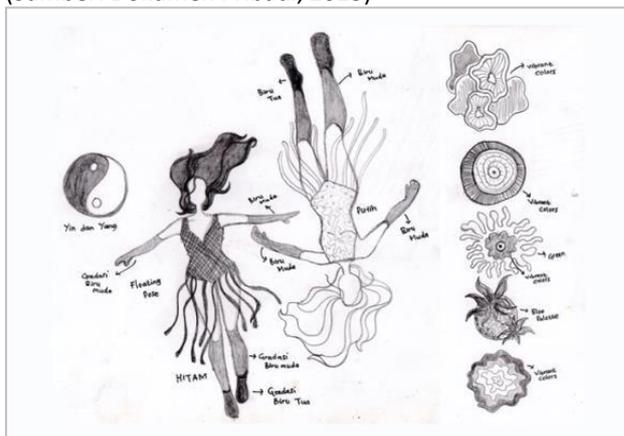
**Gambar 9.** Alur proses perwujudan karya  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

### Sketsa

Pembuatan sketsa dilakukan secara manual. Alat dan bahan yang digunakan adalah kertas (jenis kertas A4), pensil (jenis pensil 2B), dan penghapus. Tahapan ini menjadi proses menuangkan ide diatas kertas yang nantinya akan dirancang untuk dapat membuat tahap selanjutnya.



**Gambar 10.** Sketsa bidang gambar  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



**Gambar 11.** Sketsa objek gambar  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

## Skema Warna

Skema warna merupakan susunan warna yang bertujuan untuk menciptakan kombinasi warna yang estetik, enak dipandang, serta menciptakan gaya dan daya tarik (dalam kepentingan artistik) (Hahury, 2022: 5). Terdapat tiga elemen penting untuk memahami warna, yaitu objek, elemen mata, dan cahaya. Warna-warna yang digunakan dalam proses perwujudan karya dibagi menjadi tiga bagian, yaitu skemawarna pada air laut, skema warna pada terumbu karang dan skema warna pada duakarakter perempuan.

### 1. Air Laut

**Tabel 1.** Penggunaan warna dalam perancangan air laut.

	R : 52 G : 94 B : 168 <b>#345ea8</b>	C : 87% M : 70% Y : 0 % K : 0 %
	R : 59 G : 138 B : 195 <b>#3b8ac3</b>	C : 76% M : 37% Y : 2% K : 0 %
	R : 75 G : 179 B : 222 <b>#4bb3de</b>	C : 65 % M : 11 % Y : 3 % K : 0 %
	R : 223 G : 242 B : 246 <b>#dff2f6</b>	C : 11 % M : 0 % Y : 2 % K : 0 %

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

### 2. Terumbu Karang

**Tabel 2.** Penggunaan warna dalam perancangan terumbu karang.

	R : 132 G : 158 B : 148 <b>#849e94</b>	C : 52 % M : 27 % Y : 42 % K : 1 %
	R : 88 G : 154 B : 158 <b>#589a9e</b>	C : 68 % M : 24 % Y : 37 % K : 1 %

	R : 223      C : 11 % G : 227      M : 7 % B : 230      Y : 6 % K : 0 % <b>#dfe3e6</b>
	R : 0          C : 78 % G : 158      M : 21 % B : 202      Y : 8 % K : 0 % <b>#009eca</b>
	R : 33        C : 91 % G : 68        M : 81 % B : 186      Y : 0 % K : 0 % <b>#2144ba</b>
	R : 130      C : 63 % G : 36        M : 90 % B : 185      Y : 0 % K : 0 % <b>#8224b9</b>
	R : 204      C : 20 % G : 182      M : 26 % B : 162      Y : 36 % K : 0 % <b>#ccb6a2</b>
	R : 255      C : 0 % G : 184      M : 30 % B : 0         Y : 100 % K : 0 % <b>#ffb800</b>
	R : 250      C : 0 % G : 63        M : 89 % B : 9         Y : 100 % K : 0 % <b>#fa3f09</b>
	R : 247      C : 0 % G : 28        M : 96 % B : 151      Y : 0 % K : 0 % <b>#f71c97</b>
	R : 181      C : 19 % G : 26        M : 100 % B : 23        Y : 100 % K : 11 % <b>#b51a17</b>

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



### 3. Dua Karakter Perempuan

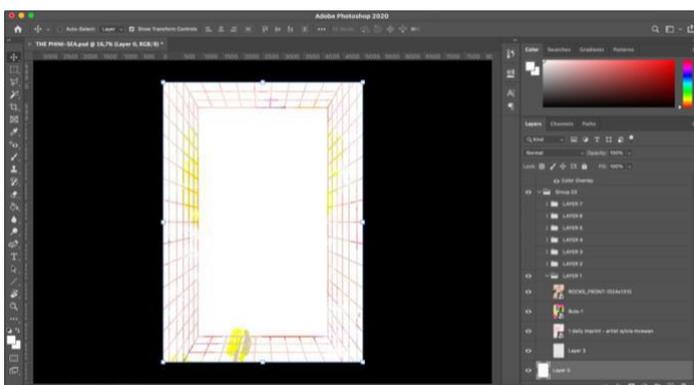
**Tabel 3.** Penggunaan warna dalam perancangan dua karakter perempuan

	R : 190      C : 26 % G : 157      M : 39 % B : 157      Y : 32 % K : 0 % <b>#be9d9d</b>
	R : 255      C : 0 % G : 255      M : 0 % B : 255      Y : 0 % K : 0 % <b>#ffffff</b>
	R : 194      C : 23 % G : 225      M : 2 % B : 226      Y : 10 % K : 0 % <b>#c2e1e2</b>
	R : 112      C : 58 % G : 177      M : 15 % B : 186      Y : 25 % K : 0 % <b>#70b1ba</b>
	R : 35        C : 87 % G : 79        M : 56 % B : 88        Y : 51 % K : 32 % <b>#234f58</b>
	R : 1         C : 80 % G : 18        M : 65 % B : 19        Y : 65 % K : 81 % <b>#011213</b>

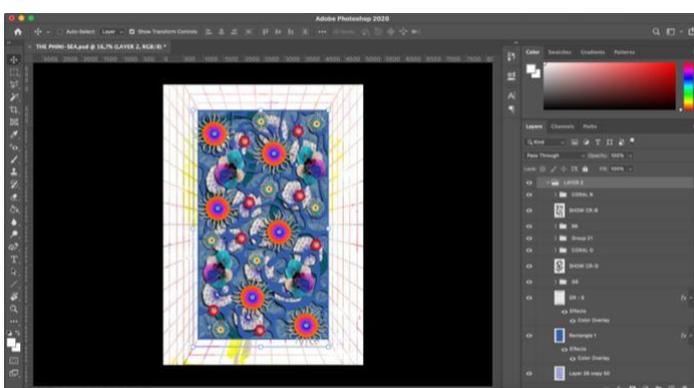
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

#### Pengolahan Digital

Berdasarkan sketsa dan skema warna yang sudah dibuat, dilanjutkan dengan proses pengolahan digital. Proses tersebut merupakan pengolahan digital (digitalisasi) untuk mengatur tata letak, memasukan elemen-elemen visual hingga pewarnaan. Proses pengolahan digital memanfaatkan *software* adobe photoshop untuk menghasilkan karya kolase digital. Sketsa manual yang sudah dibuat sebelumnya dijadikan acuan pada bidang gambar adobe photoshop. Perancangan dalam bentuk digital dibuat dengan beberapa *layer (layering)*. Hal tersebut dilakukan untuk memberikan efek kedalaman (*volume*) pada karya. Bertujuan pula untuk memudahkan dalam memisahkan dan menggabungkan objek pada keseluruhan karya tersebut.



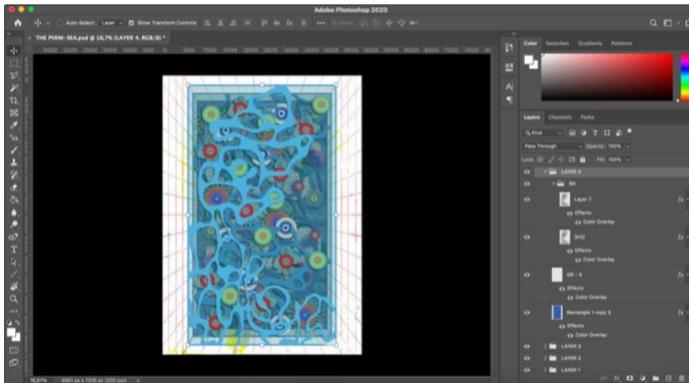
**Gambar 12.** Layer 1 menampilkan bidang (dengan perspektif) yang dibuat menjorok kedalam. (Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



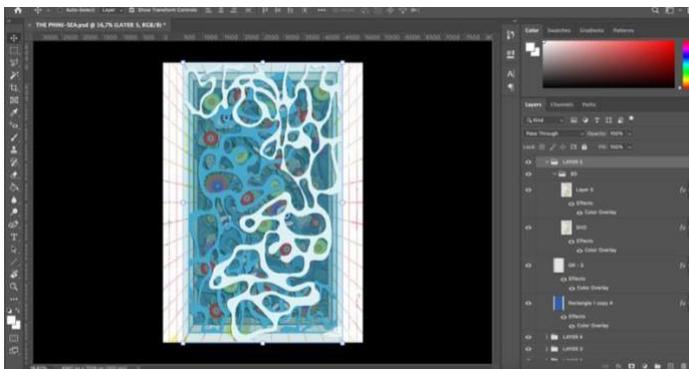
**Gambar 13.** Layer 2 menampilkan arus laut (paling dasar) dan beberapa bentuk terumbu karang. (Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



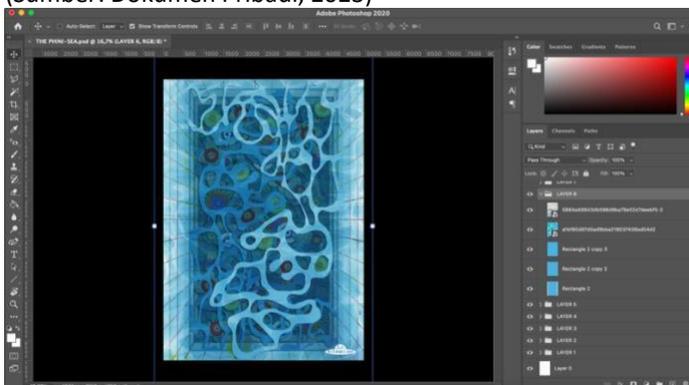
**Gambar 14.** Layer 3 menampilkan arus laut serta terumbu karang yang lebih kecil. (Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



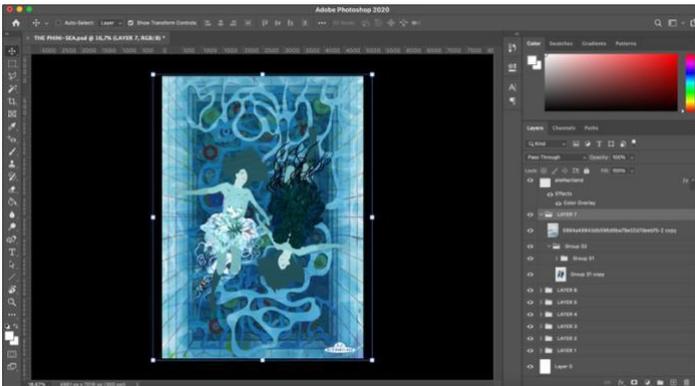
**Gambar 15.** Layer 4 menampilkan (hanya) arus laut dengan warna biru tua.  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



**Gambar 16.** Layer 5 menampilkan arus laut (paling atas) dengan warna biru muda.  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



**Gambar 17.** Layer 6 menampilkan tekstur gelombang air laut.  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



**Gambar 18.** Layer 7 menampilkan dua karakter perempuan.  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

## HASIL PERANCANGAN

Setelah dilakukan *tracing*, proses *coloring*, sampai akhirnya di *export* ke dalam format *jpg*. Hasilnya sebagai berikut (Gambar 16).

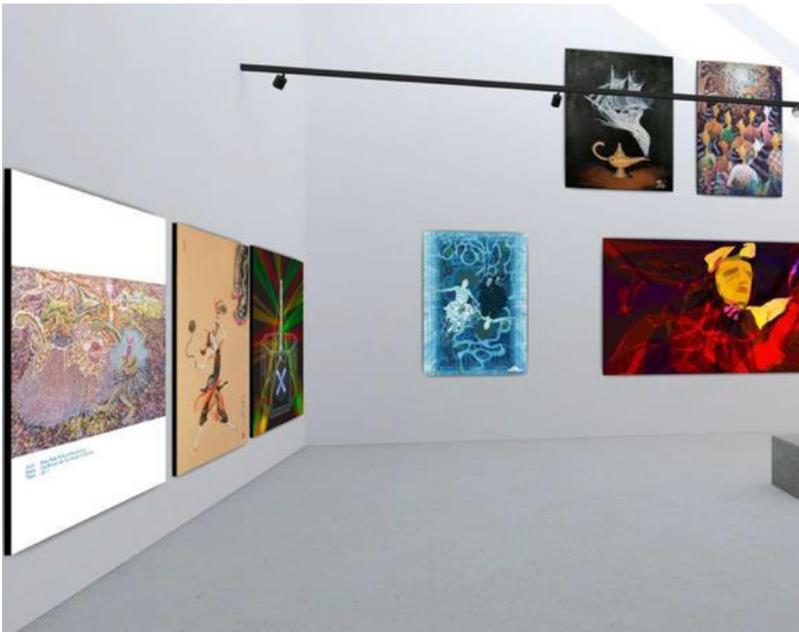


**Gambar 19.** Hasil karya akhir (final artwork) “The Phini-Sea”  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Hasil karya (*final artwork*) yang telah dibuat, dimuat ke dalam pameran Phinisi Fest #1 2023: International Art & Education Virtual Exhibition yang diadakan oleh Fakultas Seni dan



Desain(FSD) Universitas Negeri Makassar (UNM) secara virtual pada tanggal 24-26 Februari 2023. Kegiatan ini memamerkan karya seni, berupa karya seni rupa, karya poster dan fotografi secara virtual. Panitia pelaksana, Andi Taslim Saputra mengatakan bahwa ada 150-an karya yang berasal dari 17 negara yang berpartisipasi pada pameran Phinisi Fest #1 2023: International Art & Education Virtual Exhibition. Adapun jumlah peserta yang hadir berasal dari 17 Negara seperti Banglades, Italy, Canada, Mexico, Germany, Poland, USA, Taiwan, Indonesia, Iran, Saudi Arabia, Japan, Netherland, Austria, Kazakhstan, UK dan India (suaracelebes.com).



**Gambar 20.** Display karya “The Phini-Sea” pada Pameran Phinisi Fest #1 2023: International Art & Education Virtual Exhibition (Sumber: <https://bit.ly/VirtualExhibitionPhinisiFest2023>)



**Gambar 21.** Cover Catalogue Phinisi Fest #1 2023: International Art & Education Virtual Exhibition (Sumber: <https://anyflip.com/ssbkb/vxgi/>)



**Gambar 22.** Karya “The Phini-Sea” yang dimuat dalam *Catalogue Phinisi Fest #1 2023: International Art & Education Virtual Exhibition*

(Sumber: <https://anyflip.com/ssbkb/vxgi/>, diakses pada 28 Februari 2023, Pukul 14.20 WIB)

## SIMPULAN

Pameran seni semakin kompleks namun fleksibel sebab sifatnya yang adaptif. Dalam perkembangannya, Pameran seni terus berkembang akibat dipengaruhi oleh teknologi. Dalam prakteknya, banyak perubahan pada berbagai bentuk pameran seni yang disajikan kepada masyarakat. Perubahan-perubahan tersebut (dalam pemanfaatan teknologi) melalui media digital membuat pameran seni mengalami transformasi dari ruang realitas menuju ruang pameran virtual atau dikenal dengan istilah *virtual exhibition*. Memanfaatkan ruang virtual untuk menciptakan ruang pameran digital, Fakultas Seni dan Desain (FSD) Universitas Negeri Makassar (UNM) menggelar Phinisi Fest #1 2023: International Art & Education Virtual Exhibition. Pameran dilaksanakan pada tanggal 24-26 Februari 2023 dengan mengangkat tema “*Celebrating the Diversity of Art and Education in Unity*”. Hasil temuan dari penelitian ini memperlihatkan bahwa proses perancangan karya kolase digital berjudul “The Phini-Sea” melalui tahap-tahap/proses berdasarkan eksplorasi, perancangan dan perwujudan. Ide dasar perancangan karya ditentukan melalui proses eksplorasi berdasarkan *mind mapping* dan *moodboard*. Hasil tersebut menjadi acuan pada proses perancangan karya terkait gaya visual, bidang gambar serta konsep perancangan karya (teknik, tema dan konsep). Konsep perancangan karya yang telah dirumuskan kemudian diterjemahkan pada proses perwujudan karya dalam bentuk percobaan-percobaan berupa sketsa, skema warna dan proses digitalisasi sesuai dengan konsep dan visualisasi yang akan diwujudkan. Dari penelitian yang telah dilakukan, perancangan ini menghasilkan sebuah karya berjudul “The Phini-Sea” dengan media kolase digital. Hasil karya (*final artwork*) “The Phini-Sea” dimuat dalam pameran Phinisi Fest #1 2023: International Art & Education Virtual Exhibition yang diadakan oleh Fakultas Seni dan Desain (FSD) Universitas Negeri Makassar (UNM) secara virtual pada tanggal 24-26 Februari 2023.

## DAFTAR PUSTAKA

Anggarini, A., Bangun, D. A. N., & Saripudin, I. (2020). Alternatif model penyusunan mood board sebagai metode berpikir kreatif dalam pengembangan konsep visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1(1): 1-7.



- Creswell, J. W. (2019). *“Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, dan Campuran”*, Cetakan IV. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hahury, R. M. S., & Wahyudi, A. T. (2022). Analisa Pengaplikasian Teori Warna Dan Penggunaan Siluet Dalam Desain Karakter. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 14
- Khairunnisa, I., Hasna, A. D., Kharoline, H. B., & Noor, A. A. (2021). Inovasi Virtual Exhibition Masa Depan. *Altasia Jurnal Pariwisata Indonesia*, 3(1), 28-34.
- Kustian, N. G. (2021). Penggunaan Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 30-37.
- Ling, G. R. & Julistiono, E. K. (2018). Fasilitas Seni Digital di Surabaya. *eDimensi Arsitektur Petra*, 6(1), 145-152.
- Mukti, J. A. (2016). *“Penciptaan Tokoh Plengeh Kedalam Lukisan Lowbrow”*. [Skripsi]. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Senoprabowo, A., Widya Laksana, D. A., & Putra, T. P. (2020). Inovasi Ornamen Masjid Agung Demak Untuk Motif Batik Kontemporer Khas Demak. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 23 (2), 118–127.
- Susanto, M. (2011). *“Diksi Seni Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa (edisi revisi)”*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). *Bahan Ajar Kursus Dan Pelatihan Desain Grafis: Pengantar Desain Grafis Level 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Ditjen Paud dan Dikmas, Kemendikbud RI.
- Wisetrotomo, S. (2020). *“Kuratorial Hulu Hilir Ekosistem Seni”*, Cetakan Pertama. Yogyakarta: Nyala
- <https://bit.ly/VirtualExhibitionPhinisiFest2023>, (diakses pada 24 Februari 2023, Pukul 13.05 WIB).
- <https://www.instagram.com/p/CocYUAbJFb8/>, (diakses pada 28 Februari 2023, Pukul 13.09 WIB).
- <https://www.instagram.com/p/CocYTIvpofE/>, (diakses pada 28 Februari 2023, Pukul 13.14 WIB).
- <https://www.instagram.com/p/CoogBEVv4lj/>, (diakses pada 28 Februari 2023, Pukul 13.15 WIB).
- <https://www.instagram.com/p/CoogBEVv4lj/>, (diakses pada 28 Februari 2023, Pukul 13.16 WIB).
- <https://anyflip.com/ssbkb/vxgi/>, (diakses pada 28 Februari 2023, Pukul 14.20 WIB).
- <https://suaracelebes.com/26/02/2023/fsd-unm-gelar-pameran-dan-pertunjukkan-seni-pengkarya-berasal-dari-17-negara/>, (diakses pada 28 Februari 2023, Pukul 15.16 WIB).
- <https://inisulsel.com/2023/02/25/fsd-unm-gelar-pameran-dan-pertunjukkan-seni-pengkarya-berasal-dari-17-negara/>, (diakses pada 28 Februari 2023, Pukul 15.42 WIB).