

Ruang Digital pada Pameran Unit Kegiatan Mahasiswa Multimedia ITB STIKOM Bali

Ni Wayan Setiasih
Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Informatika dan Komputer
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali
Jalan Raya Puputan No.86, Dangin Puri Klod, Kec. Denpasar Timur, Kota
Denpasar, Bali 80234
Telp. 085935007552, email: setiasih@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Saat ini berbisnis adalah salah satu yang bisa dilakukan agar kebutuhan tetap terpenuhi karena masa pandemi Covid-19 yang menyebar ke seluruh dunia membuat kita harus terus berfikir cara agar tetap produktif pada masa pandemi. Berbisnis di era digital bisa dimanfaatkan, membuat karya seni yang sekaligus bisa dipasarkan di masyarakat tentunya. Maka dari itu Unit Kegiatan Mahasiswa Multimedia periode 2019/2020 mengadakan kegiatan MAHAKARYA MULTIMEDIA 2020 (*Webinar* dan Pameran *Digital*). Unit Kegiatan Mahasiswa Multimedia merupakan salah satu UKM yang tergabung dalam bidang minat dan bakat yang ada di STMIK STIKOM Bali. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif analitik, yaitu metode yang menggambarkan keadaan yang sedang berlangsung pada saat penelitian dilakukan berdasarkan fakta yang ada, penelitian yang dilakukan mendeskripsikan proses pameran digital dalam dimensi karya di ITB Stikom Bali. Dalam *event* ini terdapat *Webinar* dan Pameran *Digital*. Pada *Webinar* dan Pameran *Digital* akan mendatangkan pembicara / narasumber dari kalangan dunia industri yang bergerak pada bidang seni dan bisnis digital. Sedangkan, pada Pameran akan dilakukan secara *online* dimana karya karya terbaik dari anggota maupun pengurus akan ditampilkan pada *platform* sosial media. Adapun Pengelolaan dalam pameran meliputi: adanya pengelolaan terhadap manusia, adanya perencanaan, pengorganisasian, pengumpulan sumber, pengendalian kerja, dan pengawasan. Hal tersebut penting diterapkan agar perencanaan pameran seni tepat dengan sasaran dan tujuan yang ingin dicapai

Kata kunci: Ruang digital, Pameran Digital, UKM Multimedia

Digital Space at ITB Stikom Bali Multimedia Student Activity Unit Exhibition

Abstract

Currently doing business is one that can be done to keep the needs met because the Covid-19 pandemic that spread throughout the world makes us have to keep thinking about ways to stay productive during the pandemic. Doing business in the digital era can be utilized, making artworks that can also be marketed in the community of course. Therefore, the Multimedia Student Activity Unit for the period 2019/2020 held a MULTIMEDIA MASTERPIECE 2020 (Webinar and Digital Exhibition). Multimedia Student Activity Unit is one of the SMEs that are incorporated in the field of interest and talent in STMIK STIKOM Bali. The research method used is descriptive method of analytics, which is a method that describes the current situation when the research is conducted based on existing facts, research conducted describing the digital exhibition process in the dimensions of the work at ITB Stikom Bali. In this event there are Webinars and Digital Exhibitions. Webinars and Digital Exhibitions will bring speakers / speakers from the industry engaged in the field of digital arts and business. Meanwhile, the Exhibition will be conducted online where the best work from members and administrators will be displayed on social media platforms. The management in the exhibition includes: the management of people, the existence of planning, organizing, gathering resources, controlling work, and supervision. It is important to apply so that the planning of art exhibitions is right with the goals and objectives to be achieved

Keywords: Governance, Art Exhibition, Origami Group

PENDAHULUAN

Pada masa awal dibuatnya komputer diharapkan dapat membantu manusia untuk melakukan pekerjaannya. Seiring dengan perkembangannya, komputer saat ini sudah dapat melakukan banyak hal dalam membantu pekerjaan manusia dibanyak bidang termasuk salah satunya adalah dibidang seni dalam berbagai aspek multimedia.

Dalam era globalisasi saat ini perkembangan berbagai seni dalam bidang multimedia semakin cepat dan spektakuler. Perkembangannya dari waktu ke waktu telah membawa perubahan dalam seluruh aspek kehidupan manusia termasuk pendidikan dan dunia kerja. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh generasi muda sebagai mata pencaharian baru di dunia kerja.

Saat ini berbisnis adalah salah satu yang bisa dilakukan agar kebutuhan tetap terpenuhi karena masa pandemi Covid-19 yang menyebar ke seluruh dunia membuat kita harus terus berfikir cara agar tetap produktif pada masa pandemi. Berbisnis di era digital bisa dimanfaatkan, membuat karya seni yang sekaligus bisa dipasarkan di masyarakat tentunya.

Dari pelaksanaan *webinar* ini peserta juga akan mendapatkan wawasan mengenai *trend* pasar, agar lebih bisa mengelola karya - karya yang mereka buat seperti memperoleh pundi - pundi penghasilan dari karya tersebut dengan keadaan yang sekarang ini. Jadi mereka tidak hanya sekedar berkarya dan bisa mengimplementasikannya langsung menjadi sebuah bisnis dari hasil karya yang mereka buat.

Selain itu, karya - karya yang diciptakan tentu layak untuk diapresiasi dan dipamerkan dalam bentuk pameran seni secara *digital*. Pameran seni memang sudah biasa didengar dan ditemui disuatu kalangan masyarakat atau komunitas tertentu. Namun pameran ini merupakan pameran yang sedikit berbeda dari yang biasanya, dimana akan mengkolaborasi ragam karya seni dari berbagai aspek multimedia oleh para Mahasiswa/I, Ormawa ITB STIKOM Bali, serta dari berbagai organisasi / komunitas luar kampus ITB STIKOM Bali, dimana di Pameran ini akan dipilih karya - karya terbaik lalu akan dipertunjukkan melalui *platform* sosial media *Instagram*.

Maka dari itu Unit Kegiatan Mahasiswa Multimedia periode 2019/2020 mengadakan kegiatan **MAHAKARYA MULTIMEDIA 2020 (*Webinar* dan *Pameran Digital*)**. Kegiatan ini diharapkan mampu memperkenalkan dan menghargai setiap karya seni yang diciptakan dan memotivasi generasi muda untuk berinovasi lebih tinggi lagi khususnya dalam bidang multimedia agar dapat menghargai revolusi industri saat ini.

PEMBAHASAN

Metode

Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif yang disebut juga penelitian naturalistik dan dengan menggunakan metode deskriptif analitik. Menurut Whitney yang dikutip oleh (Nazir, 2003) bahwa:

Metode deskriptif adalah metode pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat karena metode deskriptif merupakan metode untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kegiatan, maka jenis penelitian studi kasus adalah tepat, serta penelitian ini tidak menguji hipotesis.

Dezin dan Lincoln menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah “penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada”. Dari segi definisi penelitian kualitatif yang diungkapkan oleh Dezin dan Lincoln ini mempersoalkan latar alamiah agar

hasil dapat digunakan untuk menafsirkan fenomena dan yang dimanfaatkan untuk penelitian kualitatif dengan berbagai macam metode penelitian (Moleong, 2000).

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli tersebut mengenai definisi penelitian kualitatif, maka dapat diambil kesimpulan mengenai definisi penelitian kualitatif yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif analitik, yaitu metode yang menggambarkan keadaan yang sedang berlangsung pada saat penelitian dilakukan berdasarkan fakta yang ada (Arikunto, 1998), penelitian yang dilakukan mendeskripsikan proses pameran digital dalam dimensi karya di ITB Stikom Bali.

Sekilas Unit Kegiatan Mahasiswa Multimedia

Unit Kegiatan Mahasiswa Multimedia merupakan salah satu UKM yang tergabung dalam bidang minat dan bakat yang ada di STMIK STIKOM Bali. UKM Multimedia memiliki Visi dan Misi:

Visi :

Menjadi Unit Kegiatan Mahasiswa yang berperan sebagai wadah penyalur minat dan bakat Mahasiswa di bidang ilmu Multimedia yang mandiri, kreatif, dan inovatif yang akan menjadi bekal ilmu oleh seluruh anggota Unit Kegiatan Mahasiswa Multimedia.

Misi :

1. Membekali anggota UKM Multimedia dengan pribadi budi pekerti luhur, akhlak mulia, mandiri, iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Memberikan ilmu di bidang Multimedia kepada anggota UKM Multimedia berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.
3. Mengembangkan potensi serta kreatifitas yang dimiliki anggota di bidang Multimedia dengan mengikuti pelatihan rutin maupun tugas.
4. Mengembangkan sifat pro-aktif untuk memperdalam kemampuan anggota UKM Multimedia dengan membuat karya dan desain kreatif.
5. Mengembangkan jiwa kompetisi anggota UKM Multimedia secara sehat dengan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan dan Event di bidang Multimedia.



Gambar 1. Logo UKM Multimedia
Sumber : Penulis, 2020

Manajemen Pameran

Menurut George R. Terry, dalam bukunya: *“Principles of Management”* memberikan definisi manajemen sebagai berikut: manajemen adalah suatu proses yang membedakan atas perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, pelaksanaan, dan pengawasan, dengan memanfaatkan baik ilmu maupun seni, agar dapat menyelesaikan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya (Handyaningrat, 1982). Merujuk dari definisi di atas, bahwa manajemen dipandang sebagai suatu proses mulai dari tahapan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan pelaksanaan, dan sampai pada pengawasan. Dalam hal mengadakan suatu pameran seni, organisasi origami telah melakukan ketentuan-ketentuan seperti yang tersirat pada definisi di atas.

George R. Terry yang dikutip oleh Hasibuan (Hasibuan, 2014) dalam buku *Manajemen Dasar, Pengertian dan Masalah*, manajemen dapat dibagi menjadi empat bagian yakni *planning* (perencanaan), *organizing* (pengorganisasian), *actuating* (pelaksanaan), dan *controlling* (pengawasan) :

1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan meliputi serangkaian keputusan termasuk penentuan-penentuan tujuan, kebijaksanaan, membuat program-program, menentukan metode, dan prosedur serta menetapkan jadwal. Dalam hal perencanaan, UKM Multimedia telah merencanakan pameran yang bertema “Pameran Digital dalam Dimensi Karya”, tema ini sudah dipikirkan secara matang dan seksama. Kemudian menentukan program apa saja yang harus dilakukan terkait dengan penyelenggaraan pameran. Ada beberapa program kegiatan yang sudah dirancang seperti: mengadakan diskusi tentang multimedia dan pameran digital. Semua kegiatan di atas sudah diatur sedemikian rupa sehingga metode, prosedur dan waktu pelaksanaan kegiatan sudah ditentukan dengan jelas agar masyarakat luas tahu akan informasi yang disebarkan lewat media publikasi seperti media sosial.

2. Pengorganisasian (*Organizing*)

Pengorganisasian berhubungan dengan pengaturan struktur melalui penentuan kegiatan untuk mencapai tujuan daripada suatu badan usaha secara keseluruhan atau setiap bagian. Dalam kegiatan pameran yang diselenggarakan oleh UKM Multimedia, pengorganisasian dilakukan dengan pengaturan struktur kepanitiaan dan kegiatan, sebagaimana mengatur sumber-sumber yang dibutuhkan termasuk sumber daya manusia yang sesuai dengan kemampuannya dalam bidang masing-masing untuk melaksanakan tugas-tugas dalam pelaksanaan kerja. Serta mengatur kegiatan yang sudah dirancang sedemikian rupa dengan pertimbangan-pertimbangan yang matang seperti: merencanakan kegiatan pameran digital, tentu harus diatur hari pelaksanaannya, peserta, kelengkapan alat dan bahan, sehingga kegiatan tersebut berjalan dengan lancar sesuai yang dirancang sebelumnya.

3. Pengumpulan Sumber (*Assembling resources*)

Pengumpulan sumber berarti pengumpulan sumber-sumber yang dipergunakan untuk mengatur penggunaan daripada usaha-usaha tersebut yang meliputi personal, uang/capital, alat-alat/fasilitas, dan hal-hal lain yang diperlukan untuk melaksanakan rencana.

Pengumpulan sumber-sumber dalam kegiatan pameran yang bertemakan “Pameran Digital dalam Dimensi Karya” telah direncanakan dan ditentukan berupa sumber pendanaan utama yang berasal dari pendanaan kampus disesuaikan dengan Rencana Anggaran Belanja. Untuk penyediaan alat-alat/fasilitas sudah terencana dengan baik yang meliputi *sound system*, peralatan pemajangan karya, dan sebagainya sudah disiapkan oleh seksi perlengkapan sehingga dalam proses pelaksanaannya tidak akan terhambat oleh kurangnya persiapan kelengkapan sebagaimana yang telah direncanakan.

4. Pengendalian Kerja (*Supervising*)

Pengendalian kerja adalah bimbingan daripada pelaksanaan pekerjaan setiap hari termasuk memberikan instruksi, motivasi agar mereka secara sadar menuruti segala instruksinya, mengadakan berbagai kordinasi daripada kegiatan pekerjaan dan memelihara hubungan baik antara atasan dan bawahan.

Dalam hal ini, atasan atau ketua panitia pameran sangat berperan penting atas penawasan dan pengendalian kerja yang dilakukan oleh setiap seksi-seksi. Pengendalian kerja sebagaimana yang dipaparkan di atas bermaksud untuk menjaga kemungkinan agar setiap pekerjaan yang dilakukan terarah sesuai dengan tujuan, dan ketua panitia juga berhak memberikan intruksi dan motivasi pada bawahan ketika adanya penyimpangan atau ketidak pahaman atas pelaksanaan pekerjaan agar bawahan dapat mempertanggungjawabkan tugas-tugasnya dengan baik sesuai dengan rencana.

5. Pengawasan (*Controlling*)

Pengawasan adalah tindakan penilaian/perbaikan terhadap bawahan untuk menjamin agar pelaksanaannya sesuai dengan rencana. Jadi penilaiannya apakah hasil pelaksanaannya tidak bertentangan dengan sasaran dan rencana yang telah ditentukan. Pembetulan penyimpangan-penyimpangan tersebut akan dapat membantu dan menjamin penyelesaian daripada rencana itu.

Dalam kegiatan pameran, pengawasan sangatlah penting dilakukan terutama dalam hal pelaksanaan pekerjaan dari masing-masing bidang yang ditentukan. Koordinasi dan komunikasi adalah kunci dari pengawasan, tanpa adanya koordinasi dan komunikasi maka, jika ada penyimpangan akan sulit dibenahi dan pengawasan dianggap gagal. Seperti contoh, ketika dalam mempersiapkan segala sesuatu untuk kelengkapan alat dan bahan tentu kita harus membelinya, dalam hal ini ketua panitia meminta bawahannya untuk membelinya. Setelah bahan itu terbeli, maka ketua panitia meminta bukti pembelian barang berupa kuitansi, itu adalah suatu bentuk dari pengawasan agar potensi penyimpangan dapat terhindari karena tanda bukti pembayaran tersebut sangat penting dalam pertanggungjawaban akhir. Jadi pengawasan dimaksudkan untuk mencegah atau memperbaiki kesalahan,

penyimpangan, ketidak-sesuaian, penyelewengan dan lainnya yang tidak sesuai dengan tugas dan wewenang yang telah ditentukan. Pengawasan juga bukan berarti mencari kesalahan terhadap orang, tetapi mencari kebenaran terhadap hasil pelaksanaan pekerjaan yang telah dilakukan. Pentingnya pengawasan terhadap kinerja yang dilakukan sangat mempengaruhi akan keberhasilan rencana yang telah ditentukan sesuai dengan tujuan.

Analisis SWOT

Dalam suatu organisasi tentu didasari atas visi dan misi sehingga apa yang direncanakan dalam sebuah organisasi khususnya dalam seni adalah sebuah keberhasilan serta apa yang menjadi tujuan yang mendasar dalam organisasi tersebut. Untuk itu, organisasi origami dipandang perlu dianalisis dan dievaluasi secara menyeluruh melalui Teori SWOT, agar dapat mengetahui masalah-masalah yang dihadapi.

Analisis SWOT (SWOT analysis) yakni mencakup upaya-upaya untuk mengenali kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang menentukan kinerja perusahaan. Informasi eksternal mengenai peluang dan ancaman dapat diperoleh dari banyak sumber, termasuk pelanggan, dokumen pemerintah, pemasok, kalangan perbankan, rekan perusahaan lain. Banyak perusahaan menggunakan jasa lembaga pemindaian untuk memperoleh keliping surat kabar, riset di internet, dan analisis tren-tren domestik dan global yang relevan (Richard, 2010)

Analisis SWOT membandingkan antara faktor eksternal peluang (opportunity) dan ancaman (threats) dengan faktor internal kekuatan (strength) dan kelemahan (weakness) seperti data dibawah ini :

Kekuatan (*Strength*)

UKM Multimedia merupakan salah satu unit kegiatan di Kampus Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali. Jika diukur dari segi kekuatannya, tentu UKM Multimedia berbasiskan multimedia yang berbasis digital, terlebih lagi sebagian besar mahasiswa ITB STIKOM Bali sebagian besar menggunakan teknologi. Dalam pameran berbasis digital, dimasa pandemi merupakan suatu kekuatan pada masa seperti ini. Dari segi teknis dalam penciptaan seni, setiap seniman dalam organisasi ini memiliki potensi atau kekuatan tersendiri dari penguasaan teknik seninya terlebih lagi penguasaan metode-metode tradisi yang digabungkan dengan modern yang didapat pada bangku kuliah dapat memperkaya khasanah ilmu dalam berperaktek seni dan konsep dalam mematangkan hasil karya yang diciptakan. Kreativitas juga sangat menentukan dalam menciptakan karya seni yang unik dan menarik. Dalam pameran digital UKM Multimedia, kreativitas dalam berbagai hal dalam seni menjadi kekuatan seperti adanya kegiatan diskusi seni, *webinar* dan pameran digital.

Kelemahan (*Weaknesses*)

Tentu dalam organisasi apapun sedikit tidaknya memiliki suatu kekurangan atau kelemahan yang harus sesegera mungkin dicarikan solusinya dan ditanggulangi agar kelemahan tersebut tidak menjadi penyakit yang menyebabkan kemerosotan dalam organisasi. Pameran Digital ini memiliki kelemahan yakni tidak ada interaksi antara si pengunjung dengan si pencipta karya.

Kesempatan (*Opportunity*)

Dengan adanya penyelenggaraan pameran yang bertemakan “Pameran Digital”, selain menciptakan ruang kreativitas tentu dapat mempublikasikan atau ajang gelar karya yang bisa diapresiasi oleh masyarakat umum. Kesempatan inilah yang harus dimanfaatkan semaksimal mungkin, serta kegiatan pameran haruslah berkelanjutan dari tahun ke tahun. Pada masa seperti ini, merupakan salah satu pengupaya dari pencegahan terjadinya penyebaran virus.

Ancaman (*Threat*)

Ancaman bisa saja terjadi kapanpun yang sifatnya tak terduga dalam suatu organisasi seperti UKM Multimedia yaitu, ada dua macam ancaman yang harus dihindari. Pertama ancaman intrinsik yaitu ancaman dari dalam organisasi seperti adanya kefakuman (stagnasi) yang dapat membuat organisasi berada disuatu fase kritis misalkan ketiadaan kegiatan, kurangnya interaksi dari anggota, kurangnya waktu untuk berdiskusi dalam merencanakan proyek ke depan. Sedangkan ancaman ekstrinsik atau ancaman dari luar berupa adanya tawaran yang menggiurkan dari kelompok-kelompok lain, persaingan antar kelompok, dan menjamurnya organisasi seni di lingkungan yang sama. Semua itu adalah bentuk ancaman yang harus dipikirkan agar kedepannya keeksisan suatu organisasi tetap langgeng dengan cara memprogramkan kegiatan-kegiatan yang bersifat kreatif dan inovatif.

Susunan Kepanitiaan

Dalam merencanakan suatu kegiatan berupa pameran hendaknya adanya pembentukan kepanitiaan untuk mempermudah pelaksanaan kerja, dalam hal ini adanya kerja sama tim untuk mencapai tujuan yang sudah terencana dengan memilih orang-orang yang berkompeten dalam bidangnya, agar nantinya dapat mempertanggungjawabkan hasil dari pelaksanaan kerjanya. Di bawah ini akan dipaparkan susunan kepanitiaan dalam rangka penyelenggaraan pameran digital yang bertemakan “Peluang Bisnis Digital dalam Dimensi Karya” sebagai berikut:

Pelindung	: Rektor ITB STIKOM Bali Dr. Dadang Hermawan
Penasehat	: Wakil Rektor I ITB STIKOM Bali Dr. Muhammad Rusli., MT Dir.Akademik dan Kemahasiswaan ITB STIKOM Bali

	Erma Sulistyو Rini, SE., MM.Kom Kepala Bagian Kemahasiswaan ITB STIKOM Bali
Pembina	I Gusti Ngurah Wikranta Arsa, S.Kom.,M.Cs : I Gede Harsemadi, S.Kom., M.T.
Pendamping	: Badan Eksekutif Mahasiswa ITB STIIKOM Bali, Badan Legislatif Mahasiswa ITB STIKOM Bali
Penanggung Jawab	: Unit Kegiatan Mahasiswa Multimedia I Ketut Agus Sugiарtha
Ketua Panitia	: Yogi Pratama (082349142532)
Sekretaris	: Monicha Rosanta Setyana (K) Rani Farianah
Bendahara	: Gus Rai Putrawan
Sie Acara	: Ni Putu Widi Paramitha (K) I Made Widya Natha Andika
Sie Humas & Sponsorship	: Kd. Ananda Yudistira (K) Ida Bagus Oka Krisna I Gede Roni Anggara Putu Bagus Angga Laksana Putra A.A. Ngurah Regnya Wedanta Kusuma Ni Kadek Alvin Surya Bagnesа
Sie Kesekretariatan	: I Komang Surya Riantika (K) Ni Luh Miki Cahaya Myllenia
Sie Dokumentasi & Desain	: Komang Juliantara (K) Putu Eva Susanti
Sie Konsumsi & Kerohanian	: Sang Ayu Made Sri Wulandari (K) Dewa Ayu Dian Suryawati
Sie Perlengkapan & IT Support	: Christian Wibisono Lukito (K) Cokorda Gede Agung Utama Putra Zendy Hermawan Lukito I Made Dika Darmanta

Susunan Acara

Tabel 1. Susunan Acara
Sumber : Pribadi, 2020

NO	WAKTU (WITA)	DURASI (MENIT)	ACARA	KETERANGAN
1	10.00 – 10.10	5	Video <i>Opening</i>	Pemutaran video <i>opening</i> Mahakarya
		5	Pembukaan	Oleh <i>MC</i>
2	10.10 – 10.15	5	Sambutan Kepala Bagian Kemahasiswaan	Sambutan oleh Kepala Bagian Kemahasiswaan sekaligus membuka Mahakarya 2020
3	10.15 – 10.20	5	<i>Profile</i> Moderator	Penyampaian <i>profile</i> moderator oleh <i>MC</i>
4	10.20 – 10.25	5	<i>Profile</i> Pembicara	Penyampaian <i>profile</i> pembicara oleh moderator
5	10.25 – 11.25	45	Pemaparan Materi Pembicara	Pemaparan materi oleh pembicara
		15	<i>Basic Coloring</i>	Praktek <i>basic coloring</i> oleh pembicara
6	11.25 – 11.45	20	Sesi Tanya Jawab	Sesi tanya jawab
6	11.45 – 11.50	5	Penyerahan kenang - kenangan	Penyerahan kenang - kenangan, sesi foto bersama dan video penutup
7	12.05 – 12.20	15	Penyerahan Hadiah	Penyerahan hadiah untuk pemenang pameran karya
8	09.00 – 16.00	420	<i>Repost</i> Karya	<i>Repost</i> karya peserta melalui Instagram

DASAR PENYELENGGARAAN

1. Sebagai Program Kerja Unit Kegiatan Mahasiswa Multimedia ITB STIKOM Bali tahun 2019/2020
2. Statuta ITB STIKOM Bali tahun 2019.
3. AD/ART Unit Kegiatan Mahasiswa Multimedia ITB STIKOM Bali.

SASARAN DAN TARGET PESERTA

1. Sasaran peserta **MAHAKARYA MULTIMEDIA 2020 (*Webinar* dan Pameran *Digital*)** ini adalah Mahasiswa/I ITB STIKOM Bali, Mahasiswa/I setingkat Universitas dan Perguruan Tinggi Indonesia serta Masyarakat Umum.
2. Target peserta **MAHAKARYA MULTIMEDIA 2020 (*Webinar* dan Pameran *Digital*)** ±150 orang.

WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN

hari,tanggal : Minggu – Senin, 08 – 09 Nopember 2020
waktu : 10.00 WITA – Selesai
tempat : Daring (Dalam Jaringan)

JENIS KEGIATAN

MAHAKARYA MULTIMEDIA 2020 (*Webinar* dan Pameran *Digital*) ini merupakan salah satu *event* dari program kerja Unit Kegiatan Mahasiswa Multimedia ITB STIKOM Bali periode 2019/2020. Dalam *event* ini terdapat *Webinar* dan Pameran *Digital*. Pada *Webinar* dan Pameran *Digital* akan mendatangkan pembicara / narasumber dari kalangan dunia industri yang bergerak pada bidang seni dan bisnis digital. Sedangkan, pada Pameran akan dilakukan secara *online* dimana karya karya terbaik dari anggota maupun pengurus akan ditampilkan pada *platform* sosial media.

Sistem Pelaksanaan Kegiatan

Sistem pelaksanaan kegiatan pameran yang diselenggarakan oleh UKM Multimedia ditentukan pada hari minggu, tanggal 8 Nopember sampai dengan hari senin, tanggal 9 Nopember 2020 bertempat di Aula ITB Stikom Bali. Pelaksanaan kegiatan dengan tenggang waktu yang sudah ditentukan, tentu sebelumnya sudah dirancang dalam perencanaan dalam rapat sesuai dengan pertimbangan-pertimbangan seperti, adanya kordinasi dengan pihak kampus, mempersiapkan karya-karya, dan sebagainya. Selain itu pentingnya mempersiapkan sarana-parasarana dalam menunjang kegiatan lainnya seperti yang sudah tertera pada susunan acara di atas agar program kegiatan yang dirancang bisa berjalan sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan.



Gambar 2. Webinar dalam Pameran Digital.
Sumber : Penulis, 2020

Sistem publikasi

Sistem publikasi sangat penting dalam menyebarluaskan informasi tentang penyelenggaraan pameran terhadap masyarakat luas melalui media elektronik seperti: Instagram pada UKM Multimedia dan Instagram STIKOM Bali. Di bawah ini ada beberapa desain yang sudah dibuat dan dipublikasikan dalam rangka penyelenggaraan pameran digital dan webinar.



Gambar 2. Desain Media Elektronik

Sumber : Panitia Pameran UKM Multimedia, 2020

Pemajangan Karya

Pada masa pandemic seperti ini, pemajangan karya tidaklah seperti biasanya. Pameran digital ini sangatlah menghindari penyebaran virus yang terjadi.



Gambar 4. Salah Satu Karya Peserta Pameran Digital.

Sumber: Penulis, 2020

SIMPULAN

Berkesenian tidak hanya berolah rasa dalam merealisasikan gagasan yang diekspresikan pada medium seni, akan tetapi, semuanya akan seimbang bilamana seorang kreator juga dapat mengelola gagasan, ketrampilan, publikasi, dan pemasaran sehingga terciptanya suatu mata rantai yang akan membuat kesenian itu tetap hidup. Pentingnya tata kelola seni dilakukan yang merujuk pada teori manajemen kiranya dapat dijadikan pedoman dalam memulai segala sesuatu seperti yang sudah diterapkan oleh origami dalam menyelenggarakan pameran seni. Keberhasilan organisasi dalam mengelola kegiatan yang diukur dengan teori SWOT sangat penting dilakukan, karena dengan teori tersebut dapat diidentifikasi kelemahan, ancaman, kesempatan dan kekuatannya. Adapun Pengelolaan dalam pameran meliputi: adanya pengelolaan terhadap manusia, adanya perencanaan, pengorganisasian, pengumpulan sumber, pengendalian kerja, dan pengawasan. Hal tersebut penting diterapkan agar perencanaan pameran seni tepat dengan sasaran dan tujuan yang ingin dicapai. Tidak adanya batasan ruang dalam melaksanakan pameran dengan adanya masa seperti pada pandemic seperti ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu solusi dalam berkarya.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih saya ucapkan kepada Bapak Doktor Dadang Hermawan selaku Rektor ITB STIKOM Bali, saya ucapkan kepada Ibu Erma Sulisty Rini, SE.,MM.Kom selaku atasan saya di bagian Direktorat Akademik dan Kemahasiswaan dan tak lupa saya ucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Wayan Dana selaku Paman sekaligus Ayah dalam menulis. Terimakasih sudah mensupport dalam saya menulis dan berkarya.

KEPUSTAKAAN

Artikel Jurnal

Setiarini, Agnes Tika. 2015. "Strategi *Positioning* dan Diferensiasi dalam Upaya Membangun Brand, Studi Kasus Ngayogjazz". *Jurnal Tata Kelola Seni*, Volume 1 No. 2 Desember 2015: 54-67.

Buku

Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Handyaningrat, S. (1982). *Pengantar Studi Ilmu Administrasi dan Management*. Jakarta: Gunung Agung.

Hasibuan, M. (2014). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Moleong, L. J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Ghalia Indonesia.

Richard, D. (2010). *Era Baru Manajemen*. Salemba Empat: Edward Tanujaya.

Informan/Narasumber

Yogi Pratama. Ketua Panitia Pameran Digital UKM Multimedia