

PENDAMPINGAN ANALISIS SITUS DAN GALERI PORTOFOLIO DARING DEWAN KESENIAN MALANG

**Soetam Rizky Wicaksono*, Didit Prasetyo Nugroho, Felix Sad W.W. Broto,
Paulus Lucky T Irawan**

Universitas Ma Chung, Malang, Indonesia

*Koresponden penulis: soetam.rizky@machung.ac.id

Abstrak

DKM (Dewan Kesenian Malang) merupakan lembaga yang ditugaskan menjadi mitra pemerintah daerah, khususnya kota Malang. Salah satu tujuan utama dari DKM yang mengalami kendala adalah menjadi fasilitator dari seniman akibat kurangnya pendataan portofolio dari seniman. Portofolio dikumpulkan secara manual, khususnya bagi seniman bergenre tradisional, sedangkan bagi seniman muda yang merambah dunia digital, portofolio tersebar di beragam media internet. Karenanya dibutuhkan media untuk melakukan pengumpulan, pengkategorian sekaligus distribusi kembali portofolio hasil karya para seniman yang dikelola oleh DKM. Pendampingan yang dilakukan ini merupakan tahapan awal dari pembuatan situs untuk galeri daring, dikarenakan kompleksitas data serta proses interview yang cukup lama serta biaya yang tidak sedikit, maka di tahapan pertama ini dilakukan terlebih dulu proses analisis hingga selesai. Hasil awal aktifitas berupa diagram use case serta sitemap merupakan rangkuman dari proses brainstorming serta diskusi antara tim pengabdian dengan pihak pengurus sehingga menghasilkan rancangan yang menjadi dasar eksekusi situs di tahapan kedua dari aktifitas pengabdian. Kendala komunikasi akibat adanya PPKM darurat pada akhirnya dapat dilewati sehingga tujuan akhir telah selesai dilaksanakan.

Kata Kunci:

analisis; galeri daring; DKM; UML

PENDAHULUAN

DKM (Dewan Kesenian Malang) merupakan lembaga yang ditugaskan menjadi mitra pemerintah daerah, khususnya kota Malang. Dalam proses pendiriannya, DKM ditugaskan sebagai rekanan dalam mewujudkan tri mitra di kota Malang yang terdiri dari kota Pendidikan, Industri dan Pariwisata. DKM sendiri yang telah berdiri sejak tahun 1973, mengalami pasang surut pengelolaan hingga kembali beraktifitas pada tahun 2017.

Saat ini DKM memiliki kepengurusan baru yang mulai aktif kembali di bawah arahan dewan pembina walikota Malang dan guru besar Universitas Negeri Malang sejak awal tahun 2020. Namun demikian, salah satu tujuan utama dari DKM hingga saat ini yang masih mengalami kendala adalah menjadi fasilitator dari para seniman di area kota Malang. Kendala tersebut terjadi akibat kurangnya pendataan portofolio dari tiap seniman.

Portofolio pada umumnya dikumpulkan secara manual, baik melalui media pertunjukan ataupun pameran, khususnya bagi para seniman bergenre

tradisional. Sedangkan bagi para seniman muda yang telah merambah dunia digital, portofolio tersebar di beragam media yang ada di internet. Sehingga pada akhirnya tujuan yang diharapkan agar terjadi pemetaan karya seniman untuk mendukung pariwisata dan pendidikan sulit tercapai.

Karenanya dibutuhkan sebuah media untuk melakukan pengumpulan, pengkategorian sekaligus distribusi kembali portofolio hasil karya para seniman yang dikelola oleh DKM, agar tujuan DKM sebagai rekanan pemerintah kota dalam mewujudkan tri mitra dapat terlaksana. Media pengumpulan portofolio bagi seniman, selain untuk menunjang pariwisata, juga dapat menjadi media belajar (Jones-Woodham, 2009), juga dapat menjadi rekam jejak proses baik bagi para seniman itu sendiri maupun para penikmat seni (Lu, 2007). Kedua manfaat tersebut secara otomatis menjadi penopang pelaksanaan tri mitra yakni mewujudkan Malang sebagai kota pendidikan dan pariwisata.

Media pengumpulan portofolio yang paling efektif bagi karya seni adalah dengan menggunakan website atau situs daring yang dapat diakses secara mudah baik di perangkat PC/laptop maupun smartphone (Chazan, 2020; Lu, 2007; Yang, 2009). Situs tersebut harus secara mudah berinteraksi antara seniman dan penikmat seni, serta didalamnya juga melibatkan kurator agar portofolio yang ditampilkan dapat tertata rapi.

Agar situs yang nantinya dibuat dapat lebih mudah diisi oleh para seniman, maka situs dapat dibuat serupa dengan blog sehingga bisa tercipta storytelling atau penceritaan dalam proses pembuatan karya hingga menjadi hasil yang bisa ditelaah (Giannakouloupoulos, 2012; Yang, 2009).

METODE PELAKSANAAN

Di dalam pelaksanaan pengabdian ini, langkah yang akan ditempuh oleh tim pendamping dengan dukungan dari sebagai mitra dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Langkah pertama adalah dengan melakukan proses brainstorming dengan pihak DKM sebagai mitra. Pada langkah ini, pihak DKM diyakinkan mengenai kepentingan pembuatan situs portofolio serta efek yang akan diterima serta permohonan data untuk kepentingan analisis situs yang nantinya dibuat. Di dalam langkah ini diadakan beberapa pertemuan yang melibatkan pertemuan informal, wawancara formal (dengan rekaman), serta proses verifikasi hasil wawancara.
2. Langkah kedua adalah melakukan proses analisis untuk pembuatan situs dan melakukan pembuatan situs portofolio berdasarkan data yang telah didapat sebelumnya. Pada tahapan ini, pihak dilibatkan sebagai tester internal untuk mendapatkan situs yang sesuai dengan kebutuhan. Tester awal dilakukan dengan melakukan presentasi tertutup hasil analisis yang kemudian diserahkan ke tim pembuat situs untuk dilanjutkan ke tahapan berikutnya.
3. Langkah terakhir adalah melakukan evaluasi akhir sekaligus pelaporan dan penerbitan karya ilmiah ke jurnal yang telah ditargetkan sebelumnya.

4. Pendampingan yang dilakukan ini merupakan tahapan awal dari keseluruhan pembuatan situs untuk galeri daring, dikarenakan kompleksitas data serta proses interview yang cukup lama serta biaya yang tidak sedikit, maka di tahapan pertama ini dilakukan terlebih dulu proses analisis hingga selesai. Sedangkan pada tahapan kedua, yaitu untuk pembuatan situs serta galeri daring, diharapkan dapat dilakukan pada tahun berikutnya.

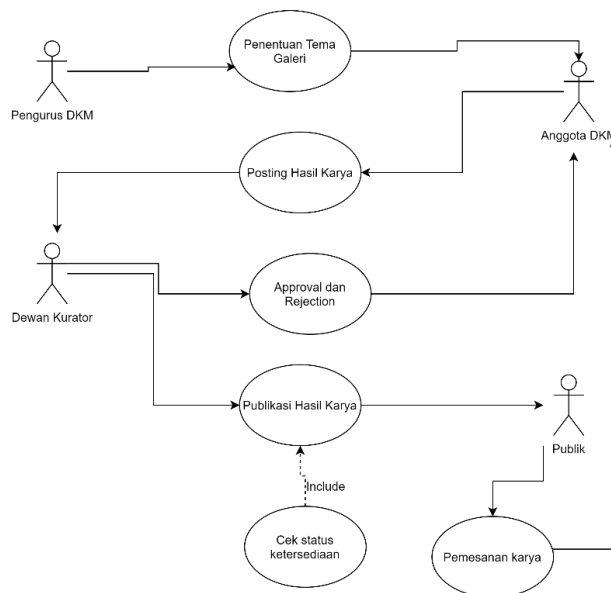
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pertama dari aktifitas pengabdian ini yakni proses *brainstorming* dilakukan dalam beberapa kali pertemuan. Beberapa kali pertemuan secara daring dengan menggunakan Microsoft Teams, serta pertemuan terakhir dengan tatap muka terbatas pada saat PPKM telah dilonggarkan untuk wilayah kota Malang.



Gambar 1. Pertemuan dengan Pihak DKM

Hasil dari langkah pertama ini menghasilkan kesimpulan sementara yang digunakan untuk melakukan pembentukan diagram *use case* yang merupakan dari UML (Unified Modeling Language) yang sangat membantu di dalam proses perancangan dan analisis hingga ke eksekusi *coding* dalam aktifitas pemrograman (Petre, 2013; Rumpe, 2017). Di dalam hasil awal analisis, didapatkan diagram use case seperti pada gambar berikut.



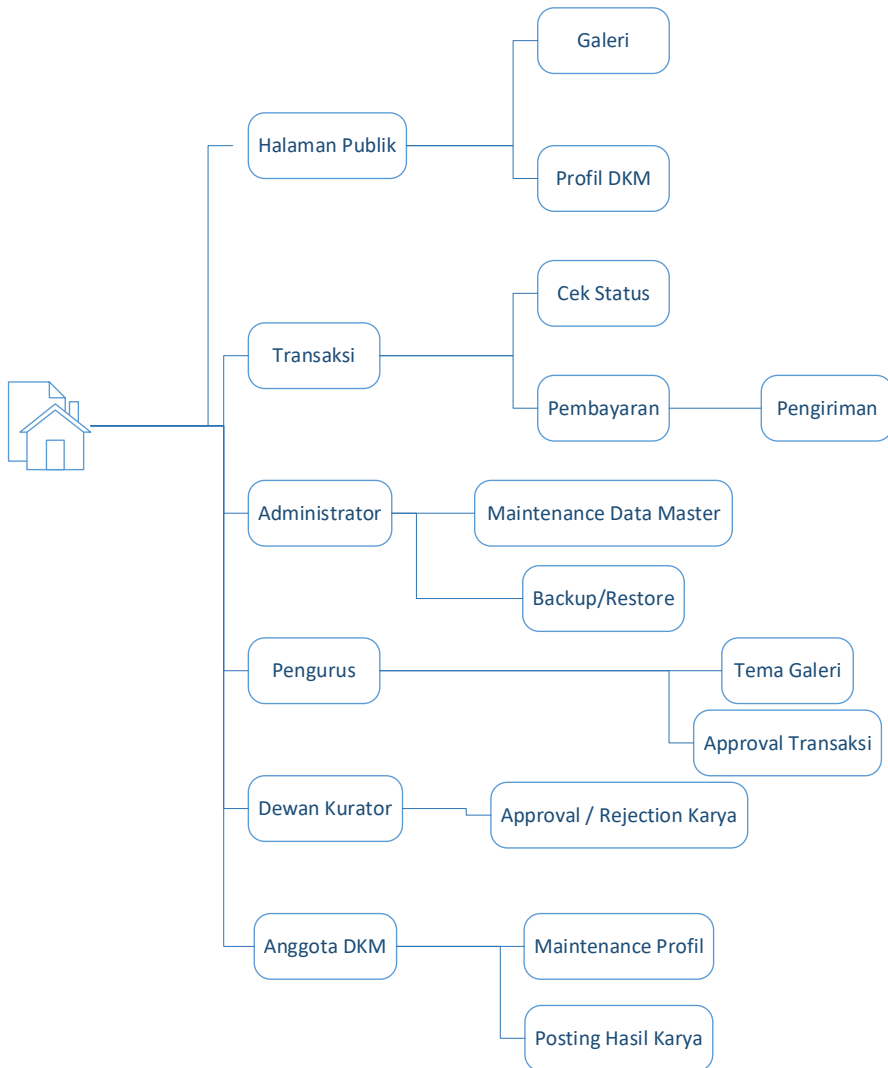
Gambar 2. Use Case Diagram Awal

Berdasarkan diagram tersebut, maka dapat dijelaskan bahwa pada awal penentuan situs, selain menampilkan profil dari DKM, juga menampilkan galeri daring dari para anggota DKM yakni para seniman. Galeri tersebut pada awalnya ditentukan terlebih dulu oleh pihak pengurus DKM sekaligus verifikasi anggota yang karyanya layak masuk galeri. Setelah itu dari pihak anggota melakukan posting hasil karya ke dalam situs. Namun hasil postingan tersebut terlebih dulu direview oleh pihak dewan kurator sebelum dapat dinikmati oleh publik.

Setelah hasil karya yang telah disetujui telah dipublikasi, maka publik dapat melakukan pembelian ataupun pemesanan terhadap karya tersebut, jika memang status karya dalam posisi dapat dijual. Karena tidak semua karya memiliki ketersediaan status yang sama, maka pihak dewan kurator juga melakukan seleksi di saat awal.

Setelah diagram selesai dibuat, maka langkah selanjutnya adalah melakukan presentasi tertutup sekaligus testing awal internal. Pada sesi ini, dilakukan kembali tanya jawab hasil diagram yang kemudian dianalisis ulang untuk menjadi sitemap yang nantinya menjadi dasar eksekusi pembuatan situs di tahap kedua. Sitemap secara konseptual juga dapat membantu pada saat proses eksekusi pembuatan situs, dikarenakan adanya transfer pola pikir pada saat analisis dilakukan (Milam et al., 2000).

Sitemap yang dihasilkan pada akhirnya diserahkan kepada tim programmer yang nanti akan membantu pada tahap kedua di tahun 2022 dalam mengeksekusi hasil analisis yang telah dilakukan. Hasil dari sitemap dapat ditelaah pada gambar berikut.



Gambar 3. Sitemap Awal

KESIMPULAN

Proses pendampingan awal dari aktifitas pendampingan telah selesai menghasilkan diagram serta sitemap yang dibutuhkan untuk pembuatan situs profil serta galeri daring bagi pihak DKM. Proses di balik pembuatan diagram dan sitemap merupakan sebuah langkah awal yang sangat penting dikarenakan kebangkitan awal DKM yang memang masih membutuhkan konsolidasi di pihak internal, sehingga peran pihak eksternal, dalam konteks ini adalah tim pengabdian dapat menjadi penengah beragam kepentingan yang muncul.

Perencanaan awal dari aktifitas yang seharusnya mencapai target pembuatan, pada akhirnya diturunkan menjadi ke perancangan, mengingat adanya lonjakan kasus di masa pandemi yang menyebabkan PPKM darurat,

sehingga mempersulit proses brainstorming. Namun demikian, di sisa waktu yang ditargetkan target revisi berhasil diselesaikan dengan baik.

Tahapan kedua diharapkan dapat lebih cepat terselesaikan, mengingat kondisi PPKM telah mengalami penurunan level di wilayah kota Malang, sehingga dapat mempermudah komunikasi dan kunjungan ke pihak DKM di periode berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Chazan, M. (2020). Portfolio ode to odenabe: Intergenerational storytelling and the art of making. *Anthropology and Aging*, 41(1), 95–106. <https://doi.org/10.5195/aa.2020.264>
- Giannakouloupoulos, A. (2012). Copyright Policy in Art Related Websites Authors : Andreas Giannakouloupoulos , Lecturer , Department of Audio and Visual Arts , Ionian University Stefania Oikonomou , New Technologies Laboratory , Faculty of Communication and Media Studies – University of. *5th Conference on Information Law, June 2012*.
- Jones-Woodham, G. (2009). Using E-Learning Portfolio Technology To Support Visual Art Learning Greer JONES-WOODHAM Department Of Creative And Festival Arts , University Of The West Indies St . Augustine , Trinidad and Tobago. *Journal of Systemics, Cybernetics & Informatic*, 7(4), 90–99.
- Lu, P.-C. (2007). The Integration of Blog Platform and E-portfolio in Art Assessment. *The International Journal of Arts Education*, 1–32. [papers3://publication/uuid/BEDFA925-8516-4B0A-94E8-537232EC5264](https://publication.uuid/BEDFA925-8516-4B0A-94E8-537232EC5264)
- Milam, J. H., Santo, S. A., & Heaton, L. A. (2000). Concept maps for web-based applications. *40th Annual Forum of the Association for Instructional Research*, 21–24.
- Petre, M. (2013). UML in practice. *Proceedings - International Conference on Software Engineering*, 722–731. <https://doi.org/10.1109/ICSE.2013.6606618>
- Rumpe, B. (2017). Agile Modeling with UML. In *Agile Modeling with UML: Code Generation, Testing, Refactoring*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-58862-9>
- Yang, S. H. (2009). Using blogs to enhance critical reflection and community of practice. *Educational Technology and Society*, 12(2), 11–21.