

STRATEGI MANAJEMEN PAMERAN VIRTUAL SENI LUKIS DALAM MEMBANGUN PENGALAMAN INTERAKTIF BAGI SISWA KELAS XII MIPA 4 SMAN 3 SEMARANG

Anggun Mega Yuli Yana¹, Hartono²

Prodi Pendidikan Seni, Program Pascasarjana
Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia¹
e-mail: anggunmega10@students.unnes.ac.id



This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

Received : March, 2024

Accepted : July, 2024

Published : December, 2024

ABSTRAK

Dalam era digital yang semakin berkembang, salah satu bentuk ekspresi seni yang mengalami transformasi melalui penerapan teknologi adalah pameran seni. Dalam perkembangannya pameran dapat dilakukan secara virtual. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menjelaskan strategi manajemen pameran virtual seni lukis dalam membangun pengalaman interaktif bagi siswa kelas XII di SMA Negeri 3 Semarang, (2) menjelaskan implementasi pameran virtual bagi siswa kelas XII di SMA Negeri 3 Semarang, (3) menjelaskan dampak penggunaan pameran virtual seni lukis terhadap pembelajaran siswa kelas XII di SMA Negeri 3 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menghasilkan data berupa narasi deskriptif dan fenomenologi ditetapkan sebagai pendekatan metodologi yang bertujuan membahas pengalaman subjektif secara keseluruhan. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Sebelum data dianalisis, dilakukan keabsahan data terlebih dahulu dengan melalui triangulasi sumber dan teori. Kemudian data dianalisis menggunakan analisis data interaktif dengan alur *data reduction*, *data display*, dan *conclusion: verification*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa strategi manajemen virtual seni lukis siswa kelas XII MIPA 4 di SMA Negeri 3 Semarang melalui tahapan merencanakan, mengorganisir, menggerakkan, dan melakukan pengawasan dalam ruang digital. Implementasi pameran virtual seni lukis dapat memberikan pengalaman interaktif bagi siswa di dalam lingkungan yang berbeda. Dampak penggunaan pameran virtual seni lukis bagi siswa adalah (1) pengalaman belajar yang mendalam; (2) pengembangan keterampilan visual dan estetika; (3) stimulasi kreativitas; (4) pembelajaran interaktif dan partisipatif; (5) pengembangan keterampilan teknologi; (6) peningkatan apresiasi terhadap seni.

Kata kunci: Manajemen, pameran, virtual, interaktif.

ABSTRACT

In the increasingly developing digital era, one form of artistic expression that is undergoing transformation through the application of technology is art exhibitions. In its development, exhibitions can be held virtually. This research aims to (1) explain the management strategy for virtual painting exhibitions in building interactive experiences for class XII students at SMA Negeri 3 Semarang, (2) explain the implementation of virtual exhibitions for class XII students at SMA Negeri 3 Semarang, (3) explain the impact The use of virtual painting exhibitions for the learning of class XII students at SMA Negeri 3 Semarang. This research uses a qualitative method that produces data in the form of descriptive narratives

and phenomenology is determined as a methodological approach that aims to discuss subjective experience as a whole. Data collection techniques use interviews, observation and documentation. Before the data is analyzed, the validity of the data is carried out first through triangulation of sources and theories. Next, the data is analyzed using interactive data analysis with the flow of data reduction, data display, and conclusion: verification. Based on the research results, it can be concluded that the virtual management strategy for painting in class XII MIPA 4 students at SMA Negeri 3 Semarang goes through the stages of planning, organizing, moving and supervising in the digital space. Implementing a virtual painting exhibition can provide an interactive experience for students in a different environment. The impact of using a virtual painting exhibition for students is (1) an in-depth learning experience; (2) development of visual and aesthetic skills; (3) stimulation of creativity; (4) interactive and participatory learning; (5) development of technological skills; (6) increasing appreciation for art.

Keywords : *Management, exhibition, virtual, interactive.*

PENDAHULUAN

Pameran seni lukis merupakan bentuk kegiatan yang menampilkan karya-karya seni lukis yang dipamerkan kepada publik atau masyarakat umum. Tujuan kegiatan ini bukan hanya memperkaya budaya visual, tetapi juga memperluas wawasan dan pemahaman tentang karya seni. Dalam era digital yang semakin berkembang, pameran seni tidak lagi terbatas pada ruang fisik, melainkan telah memasuki ranah virtual yang memungkinkan aksesibilitas yang lebih luas dan pengalaman yang lebih interaktif. Salah satu bentuk ekspresi seni yang mengalami transformasi melalui penerapan teknologi adalah pameran seni. Dalam perkembangannya pameran dapat dilakukan secara virtual.

Pameran virtual berisi konten penggabungan dari beberapa media seperti suara, gambar/visual dan juga teks, sehingga pameran virtual tergolong kategori multimedia (Damara, 2018: 35). Salah satu platform yang dapat digunakan untuk media pembelajaran dalam pameran seni rupa adalah “Artsteps”. Menurut Sundari & Rahmalia, (2022: 2) mengemukakan artsteps merupakan sebuah platform yang dapat digunakan untuk pameran *online*. Platform *artsteps.com* dapat digunakan oleh para pendidik (guru) maupun peserta didik dalam menghayati, memaknai, dan menghargai/mengapresiasi karya seni rupa. Platform *artsteps* ini dapat digunakan secara gratis, sehingga mudah untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil karya lukis yang telah dibuat oleh siswa dapat dipajang di pameran virtual.

Dalam pelaksanaan pameran virtual tentu saja harus memiliki manajemen yang baik agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengelola dan mempromosikan suatu pameran. Manajemen berasal dari kata *to manage*, artinya mengorganisasikan, mengatur, mengelola, mengendalikan sesuatu (Oktaviana & Wiyoso, 2021). Agar dapat menjalankan fungsinya dengan baik, pameran seni berbasis virtual ini haruslah dikelola berdasarkan prinsip-prinsip manajemen. Dalam konteks ini, pengembangan strategi manajemen pameran seni lukis virtual menjadi relevan.

Teknologi *artsteps* digunakan sebagai media pameran virtual yang bertujuan untuk sarana apresiasi dan membangun pengalaman interaktif bagi siswa. Pengalaman interaktif sendiri merujuk pada pengalaman di mana siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan suatu sistem atau media melalui teknologi. Pengalaman interaktif

memungkinkan siswa merasa lebih terlibat dalam proses, meningkatkan daya tarik siswa secara keseluruhan.

Namun, tantangan dalam memberikan pengalaman yang menarik dan interaktif bagi siswa seringkali dihadapi oleh para pendidik. Tantangan yang dimaksud dalam hal ini seperti tidak semua sekolah memiliki akses ke teknologi yang cukup yang mendukung pembelajaran interaktif, seperti akses internet. Di sisi lain, tidak semua pendidik juga terampil dalam menggunakan teknologi yang dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Sementara, pameran seni lukis telah menjadi sarana penting untuk memperluas pemahaman siswa dan sebagai ajang apresiasi tentang karya seni, namun konvensionalitasnya kadang-kadang kurang menarik bagi generasi digital saat ini. Oleh karena itu, pameran seni lukis berbasis virtual dengan menggunakan platform “Artsteps” menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pengalaman siswa dalam pembelajaran seni. Selain itu, pameran virtual seni lukis menjadi alternatif menarik dalam pendidikan seni di berbagai institusi pendidikan, termasuk di SMA Negeri 3 Semarang.

Adapun tujuan dari artikel ini adalah (1) untuk menjelaskan strategi manajemen pameran virtual seni lukis dalam membangun pengalaman interaktif bagi siswa kelas XII di SMA Negeri 3 Semarang, (2) untuk menjelaskan implementasi pameran virtual bagi siswa kelas XII di SMA Negeri 3 Semarang, (3) untuk menjelaskan dampak penggunaan pameran virtual seni lukis terhadap pembelajaran siswa kelas XII di SMA Negeri 3 Semarang. Adanya pameran ini diharapkan dapat membangun pengalaman interaktif serta pengalaman baru yang didapat oleh para siswa.

METODE

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang akan menghasilkan data berupa deskriptif dan fenomenologi ditetapkan sebagai pendekatan metodologi yang cocok digunakan karena bertujuan membahas pengalaman subjektif secara keseluruhan. Menurut (Simatupang et al., 2019) fenomenologi merupakan sebuah pendekatan yang mendeskripsikan hal-hal sebagaimana kita mengalami dan menghayati. Data yang didapatkan dari penelitian merupakan data yang empiris serta valid (Sugiyono, 2012). Subjek penelitian yang penulis ambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII MIPA 4 SMA Negeri 3 Semarang. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Sebelum menganalisis data, terlebih dahulu dilakukan keabsahan data melalui triangulasi sumber dan teori. Kemudian data dianalisis menggunakan analisis data interaktif dengan alur reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan kesimpulan (*conclusion: verification*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi Manajemen Pameran Virtual Seni Lukis

Strategi manajemen pameran virtual seni lukis merupakan serangkaian langkah yang diambil untuk merencanakan, mengorganisir, menggerakkan, dan melakukan pengawasan dalam mengelola pameran seni lukis dalam ruang digital. Hal ini sesuai dengan pendapat Terry dalam (Oktaviana & Wiyoso, 2021) yang merumuskan fungsi manajemen yang terbagi menjadi empat bagian, yaitu *planning* (perencanaan), *organizing* (pengorganisasian), *actuating* (penggerakkan), *controlling* (pengawasan).

(Terry et al., 2005: 9). Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diambil dalam merancang strategi manajemen pameran virtual seni lukis.

a. Perencanaan

Proses perencanaan pameran virtual seni lukis dimulai dari menentukan tujuan awal yaitu membangun pengalaman interaktif bagi siswa khususnya kelas XII MIPA 4. Selain itu, memamerkan hasil karya lukisan bertajuk “Budaya Semarang” yang mengangkat tema kebudayaan/tradisi di daerah Semarang. Perencanaan pameran virtual dituangkan dalam kegiatan membuat karya lukisan yang dilaksanakan diakhir semester ganjil.

b. Pengorganisasian

Pengorganisasian diperlukan untuk menghimpun siswa agar turut berkolaborasi dan berkontribusi dalam kegiatan yang dilakukan agar dapat memperoleh hasil yang baik. Dalam hal ini, guru membimbing siswa berkelompok sesuai dengan gaya belajar mereka. Setiap kelompok terdiri dari enam siswa. Selain itu, pengorganisasian ini dilakukan untuk memudahkan siswa yang terkendala alat dan bahan untuk melukis bisa meminjam teman dalam kelompoknya (lihat gambar 1).



Gambar 1. Siswa mengerjakan tugas berkarya dengan berkelompok sesuai dengan gaya belajarnya. (Sumber: Anggun Mega Yuli Yana, 2023)

c. Penggerakan

Pergerakan dilakukan oleh guru kepada setiap kelompok agar memonitoring kegiatan siswa selama praktik membuat karya lukis. Guru melakukan metode demonstrasi seni lukis menggunakan tayangan proyektor. Selama pembelajaran guru juga melakukan pendekatan emosional. Artinya guru menumbuhkan rasa kenyamanan kepada siswa, karena rasa kenyamanan dianggap sebagai landasan dalam kegiatan pembelajaran. Apabila terjadi relasi yang baik antara guru dan siswa, maka hal tersebut akan memudahkan siswa dalam menyelesaikan tugasnya.



Gambar 2. Guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mendemonstrasikan suatu karya (Sumber: Anggun Mega Yuli Yana, 2023).

Pada gambar 2 menunjukkan aktivitas guru menggunakan media pembelajaran audio-visual dalam mendemonstrasikan suatu karya. Hal ini sejalan dengan pendapat Arpan & Sadikin, (2020: 43) mengemukakan bahwa penggunaan media menggunakan audio-visual dalam proses pembelajaran semakin memudahkan pemahaman siswa terhadap konten atau materi yang disajikan. Penggunaan media audio-visual dapat memengaruhi pada motivasi belajar siswa.

d. Pengawasan

Dalam melakukan pengawasan (*controlling*) kegiatan praktik melukis di kelas XII MIPA 4, guru melakukan pengamatan secara langsung proses kegiatan membuat karya lukis selama dua pertemuan. Kegiatan dilakukan pada hari Kamis dimulai pukul 14.00-15.30 WIB. Pengawasan merupakan upaya mengamati kinerja suatu kegiatan untuk memastikan kesesuaiannya dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya (lihat gambar 3).



Gambar 3. Guru Melakukan Pengawasan Kegiatan Praktik Peserta Didik
(Sumber: Anggun Mega Yuli Yana, 2023).

Implementasi Pameran Virtual untuk Siswa Kelas XII

Pameran virtual sebagai upaya untuk menciptakan pengalaman visual dan audio yang mendalam. Selain itu, dapat memberikan pengalaman interaktif bagi siswa di dalam lingkungan yang berbeda. Siswa dapat berinteraksi dengan dunia virtual menggunakan perangkat seperti gawai. Siswa juga dapat berperan sebagai pengunjung atau apresiator yang berpartisipasi dalam eksplorasi virtual, seperti melihat objek karya lukis dalam lingkungan virtual.

Adapun tahapan dalam implementasi pameran virtual seni lukis ini sebagai berikut: (1) Proses dimulai dengan pemilihan tema yaitu “Budaya Semarang”. Tema ini dipilih untuk mendekatkan siswa dalam memahami tradisi dan kebudayaan yang ada di daerah mereka serta merangsang imajinasi siswa untuk dapat mengeksplorasi kreativitas mereka. Setiap siswa diajak untuk menciptakan karya seni lukis yang merefleksikan interpretasi tentang tema tersebut. Beragam media dan teknik digunakan untuk membuat karya lukis. (2) Persiapan, siswa diajak untuk memperoleh keterampilan teknologi yang diperlukan untuk memamerkan karya seni lukis mereka dalam bentuk pameran virtual. Guru membantu siswa dengan memanfaatkan teknologi melalui platform “Artsteps”. Guru memperkenalkan tahapan penggunaan Artsteps dengan menentukan desain ruangan virtual, kemudian mengupload karya yang akan dipamerkan secara virtual, berikutnya mengatur perjalanan para apresiator secara virtual, dan tahapan terakhir submit untuk publikasi karya. (3) Pelaksanaan pameran

virtual dilaksanakan di dalam kelas dengan menggunakan gawai masing-masing. Tugas guru hanya memfasilitatori dan memonitoring jalannya pameran dengan baik.



Gambar 4. Tampilan Pameran Virtual Seni Lukis Kelas XII MIPA 4
(Sumber: Artsteps, 2023)

Gambar 4 merupakan ruang galeri virtual pameran seni lukis yang berisi karya-karya siswa kelas XII MIPA 4. Menurut Setiawan et al., (2022: 79) mengemukakan galeri merupakan suatu tempat yang digunakan untuk meletakkan karya seni yang biasanya dibuat untuk pameran dalam rangka memperkenalkan karya kepada audiens. Dalam hal ini galeri yang digunakan yakni menggunakan galeri virtual dari Artsteps.

Sementara, keterlibatan siswa dalam proses pameran virtual ialah mempromosikan pameran virtual kepada orang tua, teman antar kelas dan warga sekolah melalui media sosial. Di dalam pelaksanaan kegiatan pameran virtual, siswa mempresentasikan karya lukis mereka kepada audiens, menjelaskan inspirasi dibalik setiap karya yang dibuatnya, dan berbagi pengalaman dalam proses penciptaan. Diskusi interaktif antara siswa dan guru menambah kedalaman dan makna (lihat gambar 4, 5 dan 6).



Gambar 5



Gambar 6



Gambar 7

Gambar 5.6.7. Siswa mengunjungi pameran virtual seni lukis

(Sumber: Anggun Mega Yuli Yana, 2023)

Hal ini sejalan dengan pendapat Demolingo & Remilenita, (2023) yang menyatakan pelaksanaan pameran virtual menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dan memungkinkan siswa atau pengunjung turut berpartisipasi secara aktif selama kegiatan pameran virtual berlangsung. Kebermanfaatan Artsteps sebagai media penunjang proses pembelajaran terutama dalam berkarya seni rupa (seni lukis) yaitu sebagai

tempat dalam berkreasi dan berkarya seni khususnya dalam kegiatan pameran secara virtual maupun digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan guru untuk memudahkan penyampaian konten/materi. Terlebih hal ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif dengan adanya teknologi serta siswa akan merasa bangga dengan hasil karya mereka dimana karya tersebut dapat dipamerkan secara virtual. Hal ini selaras dengan pendapat dari Herliyani et al., (2022:61) yang mengemukakan tentang minat dalam menggunakan teknologi berbasis virtual (*online*) dapat mempengaruhi kepuasan siswa dalam berpameran karya secara signifikan.

Evaluasi dan umpan balik dari siswa dan guru terhadap kegiatan pameran virtual seni lukis tentu sangat penting untuk dilakukan, karena dapat mengetahui tingkat keberhasilan dan mengidentifikasi yang mana yang perlu ditingkatkan di masa mendatang. Adapun evaluasi dan umpan balik yang dilakukan yaitu (1) menggunakan survei online melalui *google form*. Siswa diminta untuk mengisi survei setelah pameran selesai. Isi pertanyaan mencakup tentang pengalaman mereka selama pembelajaran praktik melukis hingga kegiatan pameran virtual dilaksanakan, kesan mereka selama berpameran dan saran untuk perbaikan; (2) mengobservasi selama proses pembelajaran praktik melukis hingga pameran diselenggarakan yang mana dapat memberikan wawasan tentang tingkat keterlibatan siswa, respon siswa terhadap karya dan tingkat keberhasilan pameran secara keseluruhan; (3) melakukan wawancara baik individu maupun kelompok untuk mendapatkan *feedback* atau umpan balik yang lebih mendalam. Dengan melakukan evaluasi dan mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru, kegiatan pameran virtual dapat mengetahui tingkat keberhasilan dan dampak dari pameran virtual seni lukis dalam konteks pendidikan.

Dampak Penggunaan Pameran Virtual Seni Lukis terhadap Pembelajaran Siswa

Penggunaan pameran virtual seni lukis memiliki dampak terhadap pembelajaran siswa dalam berbagai aspek. Menurut Hazmi et al., (2021: 81) pameran virtual memberikan suasana yang berbeda dibandingkan dengan pameran secara luring, sehingga dapat memengaruhi kualitas layanan. Secara khusus, hal ini dapat memberikan dampak yang kurang memuaskan bagi peserta dan mengurangi minat siswa untuk kembali mengikuti pameran.

Adapun beberapa dampak positif penggunaan pameran virtual di antaranya yaitu pertama, pengalaman belajar yang mendalam di mana pameran virtual memberikan pengalaman belajar yang mendalam bagi siswa karena mereka dapat menjelajahi karya seni dengan lebih bebas dan mendetail sepanjang waktu dan dimana saja. Siswa dapat melihat setiap karya lukis secara mendalam, membaca deskripsi dan mengenali teknik yang digunakan oleh pembuatnya.

Kedua, pengembangan keterampilan visual dan estetika; melalui pameran virtual, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan visual dan estetika mereka. mereka dapat mempelajari berbagai gaya, teknik dan konsep dalam seni lukis. Ketiga, stimulasi kreativitas; pameran virtual dapat menjadi sumber inspirasi yang tak terbatas bagi proses kreatif siswa. Keempat, pembelajaran interaktif dan partisipatif; melalui pameran virtual, siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran secara aktif dengan mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan berbagi pemikiran tentang suatu karya seni. Hal ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif.

Kelima, pengembangan keterampilan teknologi; penggunaan teknologi dalam pameran virtual dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan mereka. siswa dapat belajar menggunakan platform online, navigasi dalam ruang virtual, dan berinteraksi dengan konten digital dengan lebih lancar. Keenam, peningkatan apresiasi terhadap seni; melalui eksplorasi karya seni dalam pameran virtual, siswa dapat meningkatkan kemampuan apresiasi mereka terhadap seni. Mereka belajar menghargai nilai seni, keunikan setiap karya, serta peran seni dalam kehidupan sehari-hari dan masyarakat secara luas. Penggunaan pameran virtual seni lukis tidak hanya menjadi sarana untuk memperluas wawasan siswa tentang seni, tetapi merangsang kreartivitas, mengembangkan keterampilan, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang budaya.

Oleh karena itu, dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pameran seni rupa berbasis virtual juga perlu memperhatikan pengelolaan/manajemennya yang harus dilakukan secara terorganisir. Hal ini dapat meningkatkan minat dan konsentrasi siswa sebagai peserta pameran menjadi lebih tertarik, sehingga dapat menciptakan karya-karya yang baik dan bagus untuk dipamerkan. Selain itu, mutu pembelajaran khususnya pameran *online* (virtual) dan kepuasan siswa juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik (Prasetya & Harjanto, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa startegi manajemen virtual seni lukis siswa kelas XII MIPA 4 di SMA Negeri 3 Semarang melalui tahapan merencanakan, mengorganisir, menggerakkan, dan melakukan pengawasan dalam ruang digital. Implementasi pameran virtual seni lukis dapat memberikan pengalaman interaktif bagi siswa di dalam lingkungan yang berbeda. Siswa dapat berinteraksi dengan dunia virtual menggunakan perangkat seperti gawai. Siswa juga dapat berperan sebagai pengunjung atau apresiator yang berpartisipasi dalam eksplorasi virtual, seperti melihat objek karya lukis dalam lingkungan virtual. Adapun dampak penggunaan pameran virtual seni lukis bagi siswa adalah (1) pengalaman belajar yang mendalam; (2) pengembangan keterampilan visual dan estetika; (3) stimulasi kreativitas; (4) pembelajaran interaktif dan partisipatif; (5) pengembangan keterampilan teknologi; (6) peningkatan apresiasi terhadap seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Arpan, M., & Sadikin, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras Komputer. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(2), 43–50. <https://doi.org/10.24036/invotek.v20i2.741>
- Damara, M. A. (2018). *Indonesian Journal of Curriculum Pengembangan Rancangan Pameran Virtual Berbasis Media Augmented Reality*. 6(1), 33–40.
- Demolingo, R. H., & Remilenita, S. (2023). Strategi Penerapan Metaverse Tourism pada Pameran Ruang ImersifA di Museum Nasional Jakarta. *Jurnal Manajemen Perhotelan Dan Pariwisata*, 6(2), 341–352. <https://doi.org/10.23887/jmpp.v6i2.61115>

- Hazmi, F. Al, Zenmira, K. N., & Budyawan, S. A. (2021). Persepsi Partisipan Terhadap Kualitas Pameran Seni Rupa Secara Virtual dalam Situasi Pandemi Covid-19. *Jurnal Tata Kelola Seni*, 7(2), 79–90. <https://doi.org/10.24821/jtks.v7i2.5239>
- Herliyani, E., Wardana, K. N. H., & Witari, N. N. S. (2022). Pembelajaran Artsteps, Minat Penerapan Teknologi Pameran Online, dan Kepuasan Mahasiswa dalam Berkarya. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 58–72. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3420>
- Oktaviana, D. K., & Wiyoso, J. (2021). Manajemen Sanggar Padma Baswara Di Kadilangu Demak. *Jurnal Seni Tari*, 10(2), 132–141. <https://doi.org/10.15294/jst.v10i2.46809>
- Prasetya, T. A., & Harjanto, C. T. (2020). Pengaruh Mutu Pembelajaran Online Dan Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Saat Pandemi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 188–197.
- Setiawan, H., Riandi, R., & Supriatno, B. (2022). Inovasi Metode Gallery Walk pada Pembelajaran Online dengan Aplikasi Artsteps selama Pandemi Covid-19. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 78–94. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v3i2.526>
- Simatupang, G. R. L. L., Kusmayati, H., & Sushartami, W. (2019). Aksiologi Musikal pada Pertunjukan Tari Tradisional Linda dalam Ritual Adat Keagamaan Karia di Daerah Kabupaten Muna Provinsi Sulawesi Tenggara. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan (Journal of Performing Arts)*, 20(3), 132–149.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Alfabeta.
- Sundari, R., & Rahmalia, D. R. (2022). Artsteps.com:Inovasi Pameran Virtual Karya Seni Rupa. *Al-Irsyad*, 4(5), 79. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>