

Upaya Perupa dalam Menyikapi Pandemi Covid 19

PDF

Published: May 30, 2020

Keywords:
perupa, covid-19

Ariesa Pandanwangi

Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan desain, Universitas Kristen Maranatha Bandung

Abstract

Jaringan internet untuk memfasilitasi media sosial yang komunikatif menjadi hal yang dianggap penting oleh banyak orang, karena dapat memfasilitasi banyak kebutuhan dikala orang harus tinggal dan bekerja dari rumah. Hal ini termasuk perupa. Pandemi ini membuat banyak perupa, untuk benar-benar menyadari dan menganggap penting fungsi dari platform virtual tour atau viewing experience secara online. Karya seni dihadirkan secara daring, wadah untuk bereksresi yang paling banyak digunakan oleh perupa adalah bergabung dengan komunitas, sehingga mereka betul-betul focus untuk berkarya. Komunitaslah yang memfasilitasi untuk berpameran secara daring. Media sosial yang banyak digunakan baik oleh komunitas ataupun perorangan adalah Facebook, You tube, Instagram dan Twitter. Setelah pandemic berlalu dan masyarakat akan menjalankan protocol new normal, maka para perupa, komunitas, dan juga pelaku seni lainnya kiranya dapat bersinergi untuk dapat memikirkan kegiatan yang keberlanjutan (sustainability), termasuk bagaimana menjalankan roda ekonomi kreatif, setelah berakhimya COVID-19.

Issue

Vol. 1 (2020): Prosiding Seminar Nasional Hardiknas

Section

Articles



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#).

Editor

Reviewer

Panitia

Tujuan dan Sasaran

Materi

Waktu dan tempat

Peserta

ISBN 978-623-234-063-3



9 786232 340633

Information

[For Readers](#)[For Authors](#)[For Librarians](#)**Ideas Publishing**

Jalan Ir. H. Joesoef Dalle No. 110 Kota Gorontalo

Surel: infoideaspublishing@gmail.com

Anggota Ikapi, No. 0001/ikapi/gtlo/II/14

indexed in

Prosiding Seminar Nasional Hardiknas Belajar dari Covid – 19

[Upaya Perupa dalam Menyikapi Pandemi Covid 19 | Prosiding Seminar Nasional Hardiknas \(ideaspublishing.co.id\)](https://ideaspublishing.co.id)

Home > Archives > Vol. 1 (2020) > Prosiding Seminar Nasional Hardiknas > Artikel

Upaya Perupa dalam Menyikapi Pandemi Covid 19

[PDF](#)

Published: May 30, 2020

Keywords: perupa, covid-19

Artesa Pandanwangi
Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha Bandung

Abstract

Jaringan internet untuk memfasilitasi media sosial yang komunikatif menjadi hal yang dianggap penting oleh banyak orang, karena dapat memfasilitasi banyak kebutuhan dikala orang harus tinggal dan bekerja dari rumah. Hal ini termasuk perupa. Pandemi ini membuat banyak perupa, untuk benar-benar menyadari dan menganggap penting fungsi dari platform virtual tour atau viewing experience secara online. Karya seni dihadirkan secara daring, wadah untuk berekspresi yang paling banyak digunakan oleh perupa adalah bergabung dengan komunitas, sehingga mereka bisa-bisul focus untuk berkarya. Komunitas yang memfasilitasi untuk begameran secara daring. Media sosial yang banyak digunakan baik oleh komunitas ataupun perorangan adalah Facebook, You tube, Instagram dan Twitter. Setelah pandemi berlalu dan masyarakat akan menjalankan protocol new normal, maka para perupa, komunitas, dan juga peraku seni lainnya kiranya dapat bersinergi untuk dapat memikirkan kegiatan yang kebermanfaat.

Editor
Reviewer
Penulis
Tujuan dan Sasaran
Materi
Waktu dan tempat
Peserta

ISBN 978-625-234-063-3

Information

Daftar ISBN bit
[Open file](#)

ikexpdf_merged (3).pdf
[Open file](#)

WhatsApp Image 2--.jpeg
[Open file](#)

WhatsApp Image 2--.jpeg
[Open file](#)

Show all

Type here to search

17:32
19/02/2021



Upaya Perupa dalam Menyikapi Pandemi Covid 19

Ariesa Pandanwangi

Program Studi Seni Rupa Murni

Fakultas Seni Rupa dan desain, Universitas Kristen Maranatha Bandung

Pos-el: ariesa.pandanwangi@maranatha.edu

.....

A. Pendahuluan

Pandemi covid 19 yang saat ini sedang mewabah di seluruh dunia sudah berlangsung dua bulan, seluruh lini dari jajaran pemerintah hingga swasta meminta semua pekerjaan atau urusan dikerjakan dari rumah (*work from home*). Ungkapan *stay at home* pun mewabah di jejaring sosial, media masa, dan juga layar kaca, menjadi jargon setiap orang, sekaligus untuk saling mengingatkan untuk memutuskan rantai penyebaran C19 ini. Pemerintah Indonesia mengeluarkan peraturan tentang pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Hasilnya ada warga yang menyadari bahwa dunia sudah betul-betul terserang pandemi C19, sehingga betul betul menjalankan *wfh*. Kehidupan di jalan betul betul sepi, seolah berhenti, semua kehidupan yang melibatkan banyak orang untuk ditunda. Korban akibat wabah covid-19 (Purwanto, Agus. Et all. 2020) dalam dunia pendidikan dari tingkat Sekolah dasar hingga Perguruan tinggi. Semua terkena peraturan untuk belajar dari rumah. Tatap muka ditiadakan, guna memutus rantai penyebaran C19. Hal ini menimbulkan kecemasan bagi sebagian besar masyarakat. Dari hasil litbang kompas dengan 1659 responden yang dilakukan secara daring, warga memiliki kegelisahan hingga 53,6 %. Kegelisahan ini muncul karena adanya ketidakpastian kapan ini akan berakhir. Munculnya rasa cemas ini wajar karena masyarakat pun belum tahu kapan pandemic ini berakhir (Panolih, Krishna P. 2020). Untuk mengurangi rasa cemas dan gelisah banyak cara dilakukan oleh warga dalam merespon Corona ini. Salah satunya adalah para pelaku seni yang berkegiatan dalam pameran ataupun *artist talk*, membuat pameran dengan caranya tersendiri, yaitu salah satunya melalui ruang virtual. Seniman, akademisi, komunitas, galeri seni menyelenggarakan ruang virtual yang dapat diakses melalui media sosial seperti website, instagram (IG) ataupun facebook (FB). Dari New York Times sebuah media terkemuka dengan pengunjung terbanyak menyampaikan bahwa Galeri Seni merespon wabah virus dengan ruang pandang online ditayangkan pada laman New York Times.

Permasalahan yang diangkat dalam kasus ini adalah bagaimana perupa merespon pandemic Covid 19? Permasalahan ini dianggap penting, karena semua kegiatan yang melibatkan jumlah orang dalam skala besar diundur. Demikian pula kegiatan terkait dengan seni seperti pameran dan *art fair* di Indonesia terpaksa harus diundur akibat COVID-19. Pameran yang sedang berlangsungpun menutup galerinya mengikuti anjuran dari pemerintah. Jadwal yang sudah disusun satu tahun sebelumnya juga diundur, dengan jadwal yang tidak pasti. Hal ini membuat banyak pihak mulai dari seniman, perajin, artisan, pekerja studio seni, galeri, ruang seni, hingga para organizer, berpikir keras mencari peluang kreatif, agar tetap dapat berkarya dari dalam rumah. Para artisan, pekerja studio seniman, galeri, jasa ekspedisi, hingga para *organizer*. Dari data yang diperoleh (Aurelia, Joan. 2020) ada ratusan pameran atau pertunjukan seni yang terpaksa tertunda. Jumlah kegiatan seni yang batal dari Januari sampai awal April lalu setidaknya mencapai 135--14 produksi film, 69 konser, 14 pameran seni rupa, delapan pertunjukan tari, 29 pementasan teater, pantomim, wayang, boneka, dan dongeng yang dibatalkan dan ditunda. *Antara* mencatat penundaan tersebut--dan pandemi secara keseluruhan--mengakibatkan

setidaknya 38.000 pekerja seni semakin mengalami ketidakpastian penghasilan. Jumlah tersebut bisa jadi terus bertambah karena pemerintah melalui direktorat jenderal kebudayaan--yang bekerjasama dengan kementerian PMK dan Kementerian Sosial--masih terus mendata para pekerja seni yang terdampak pandemi. Tujuan dari penelitian ini untuk memperoleh informasi mengenai dampak dunia seni dalam merespon pandemic di Bandung, metode yang dipergunakan adalah metode studi literature dari data data yang diperoleh dari media online atau jejaring sosial yang memuat pameran daring dan metode deskriptif kualitatif.

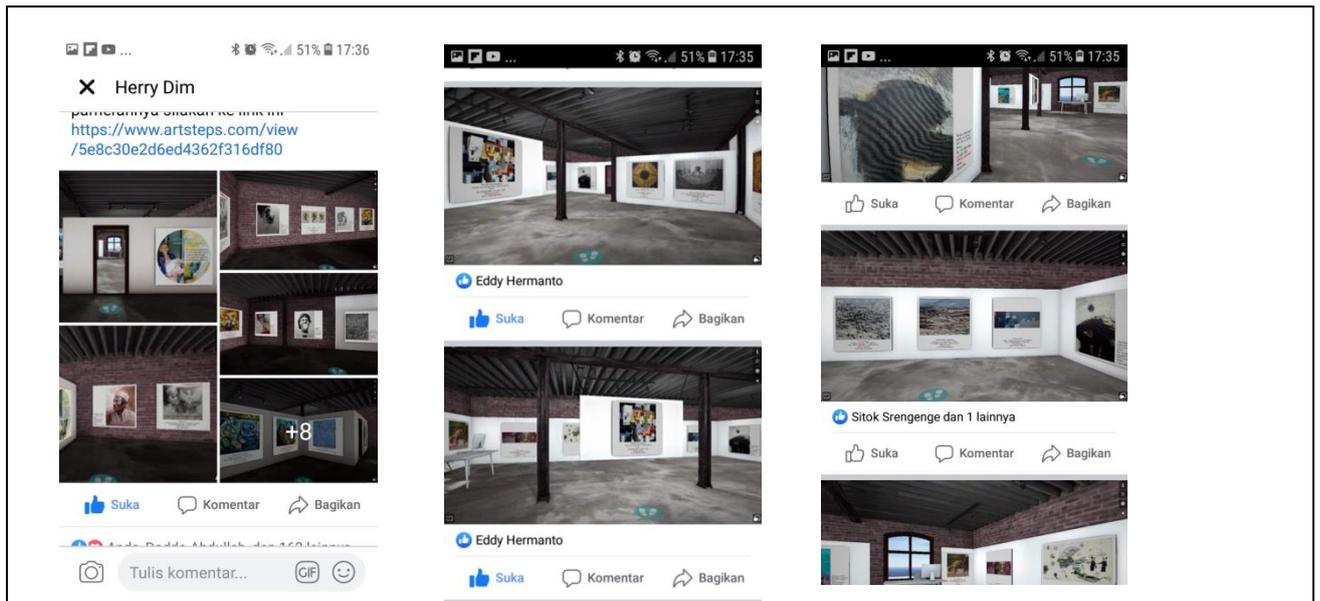
B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan metode studi kasus. Pengambilan data dengan menggunakan studi literature melalui kegiatan seni yang digelar secara daring. Sampel yang akan diambil secara random sebanyak 4 sampel kegiatan pameran yang digelar oleh galeri ataupun oleh pengelola seni ataupun oleh komunitas seni. Indikator pemilihan sampel adalah memamerkan karya-karya seni rupa yang representative dalam penyajian data seperti karya seni lukis, poster, ilustrasi ataupun karya seni rupa lainnya yang dilengkapi data seperti judul karya, nama pencipta tahun, ukuran, teknik dan media. Metode pengumpulan data primer melalui data dari media sosial dan media online lainnya, sedangkan data sekunder diperoleh dari studi pustaka yang berasal dari penelitian terdahulu. Penelitian ini terbatas pada empat sampel dari event yang digelar di Kota Bandung. Dalam penelitian kualitatif, teknik pengambilan sampel secara random adalah teknik pengambilan sampel dimana semua populasi baik secara sendiri-sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai anggota sampel (Sugiyono. 2003). Tidak ada batasan jumlah sampel yang diambil secara random, asalkan informasi yang diinginkan dapat diperoleh dan dihasilkan. Untuk melakukan penelitian studi kasus, maka Creswell (2013) menyampaikan bahwa kepentingan analisis dan interpretasi data adalah bagian penting dari penelitian kualitatif.

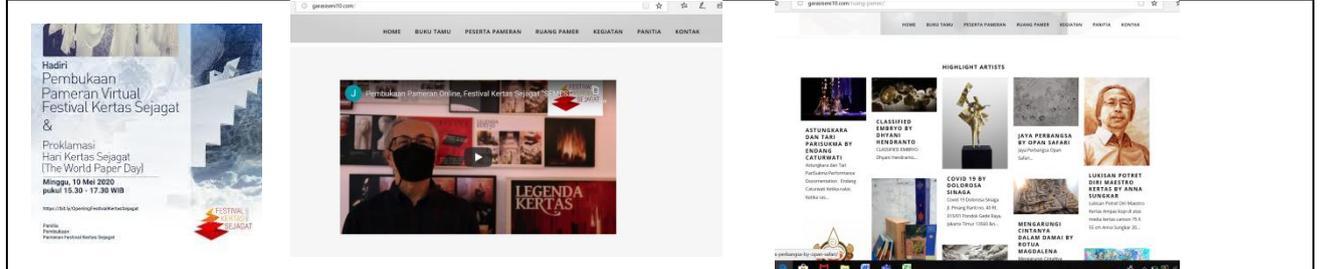
C. Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mendapatkan informasi bagaimana upaya perupa dalam mengahdapi masa pandemic covid 19 ini. Kegiatan pameran yang digelar selama masa pandemic adalah:

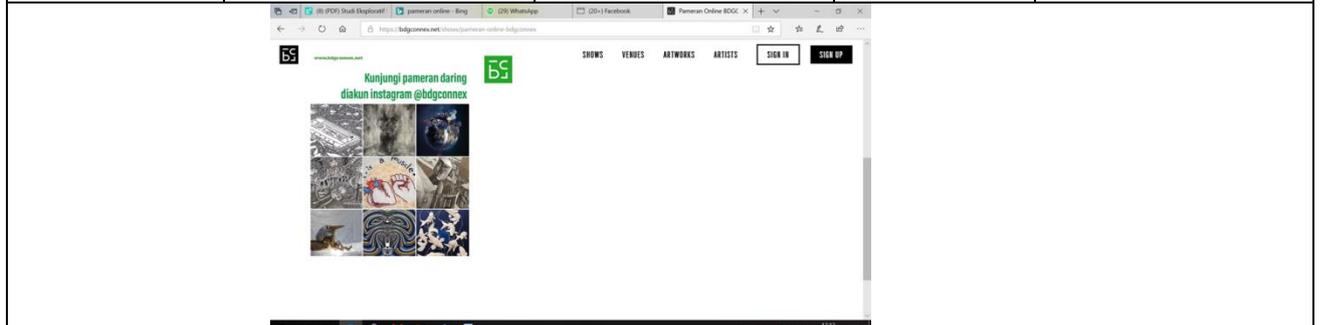
Waktu	Pameran Online di medsos	Penyelenggara	Jumlah perupa	Jenis karya
28 April 2020- masih berlangsung dalam masa pandemi	Art Quarantine FB	Perorangan	11 perupa	Seni lukis, drawing, kolase



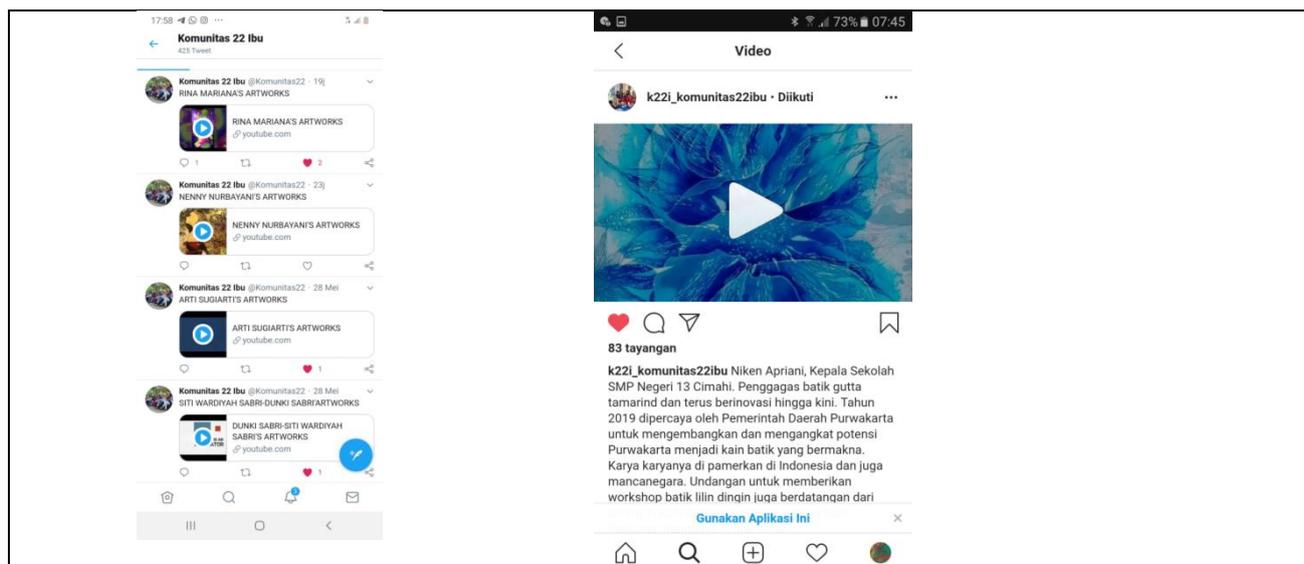
10-20 Mei 2020	Mei	Festival Sejagat Kertas Website, You Tube, IG	Garasi Seni 10	47 Pelaku seni	Karya seni 2 dimensi, 3 dimesni, seni tari media baru
----------------	-----	---	----------------	----------------	---



Berlangsung penuh selama masa pandemic	Daring Website, FB, IG, Twitter	Bandung Conex	Terbuka untuk perupa	Karya seni 2 dimensi,
--	---------------------------------	---------------	----------------------	-----------------------



Berlangsung selama masa pandemic	Profile perupa dan artwork Web Blog, Youtube, IG, Twitter	Komunitas 22 ibu	Perupa lintas institusi	Karya seni 2 dimensi
----------------------------------	---	------------------	-------------------------	----------------------



Tabel di atas menunjukkan bahwa empat event yang digelar oleh komunitas seni ataupun perorangan, menunjukkan bahwa media sosial dianggap paling efektif untuk menyampaikan karya-karya yang dapat diapresiasi public. Pelaku seni mendorong kreatifitas imajinasi untuk merespon kondisi dalam masa pandemic ini. Upaya yang dilakukan melalui Pameran Online Senirupa Karantina dengan tema pameran *Art Quarantine* juga mendapat respon dari media masa online. Satu hal yang menarik seluruh hasil dari pameran karya ini akan disumbangkan sebagai bentuk dari kepedulian terhadap situasi yang menuntut kehadiran uluran tangan melalui gotong royong dan saling membantu. Keistimewaan pameran ini juga merespon korban C19 yang kehilangan pekerjaannya selama masa pandemic. Hasil penjualan lukisan yang ditawarkan juga secara online akan disumbangkan kepada sesama pelaku seni yang membutuhkan.

Festival kertas yang digagas oleh Seniman yang juga akademisi merangkul banyak seniman akademisi dari berbagai kota yang berada di Indonesia. Maka tidak heran yang bergabung dalam Festival kertas banyak yang berprofesi sebagai tenaga pengajar di perguruan tinggi. Pameran yang digagas ini juga menampilkan webinar dengan pembicara pada hari pertama adalah dua orang professor yang mendapat sambutan baik dari public, materi dapat diunduh dari link yang di share oleh panitia. Hari lainnya juga digelar workshop membuat bunga kertas dengan langkah-langkah yang mudah dan disampaikan dengan komunikatif oleh tutornya. Penutupan Festival Kertas juga dilakukan secara daring dan banyak dihadiri oleh berbagai kalangan melalui virtual. Seluruh rangkaian kegiatan ini mendapat apresiasi yang baik dari media cetak ternama di kota Bandung dan juga Jakarta. Sedangkan media online memuat beritanya setiap hari.

Bandung Conex sebuah platform yang di sepakati bersama oleh sekelompok penggiat dan pelaku seni untuk menggagas kegiatan seni di Bandung yang menyajikan program pameran, lokakarya, dan diskusi seni rupa dengan berbagai ragam kemungkinan interaksi-aksi hubungan antar personal, sosial, dan kultural. Bandung Conex menyajikan pameran daring selama masa pandemic. Menyajikan pameran perorangan dan me-repost karya karya yang pernah dipamerkan sebelumnya. Media sosial yang dipergunakan adalah FB, Twitter, dan IG. Selama pameran daring tidak ada pembukaan yang digelar secara online. Media massa juga tidak mengekspose kegiatan yang diselenggarakan oleh Bandung Conex, kecuali ulasan di salah satu media sosial.

Komunitas 22 ibu adalah komunitas yang beranggotakan perempuan pendidik seni. Kegiatan yang diusung adalah pameran, workshop, pengabdian kepada masyarakat, penerbitan buku, dan masih

ditambah dengan traveling ke berbagai pelosok dan manca Negara (satu paket dengan acara yang digelar selama pameran di luar negeri). Komunitas ini menggelar pameran daring melalui media sosial seperti you tube dengan nama chanel komunitas 22 ibu, yang membedakan dengan komunitas lainnya adalah pameran yang digelar seluruhnya berupa video pendek yang berasal dari para perupa yang tergabung di dalam komunitas 22 ibu. Perupa peserta pameran ini berasal dari lintas institusi. Setiap hari diunggah satu atau dua video dari para perupa yang berisi tentang deskripsi singkat perupa dan karya-karya yang dipamerkan selama ini. Sambutan dari masyarakat dalam kegiatan yang mengusung kreatif ini mendapat sambutan yang positif dari public. Terbukti rata rata dari setiap unggahan mendapatkan respon yang baik dengan jumlah Like atau views dari setiap medsos. Prinsip berkesenian dari rumah tinggal tidak menghalangi kreativitas perupa dalam masa pandemic ini.

Melalui pameran online ini para pelaku seni mengekspresikan gelora rasa dan imajinasinya sesuai permasalahan real di ruang-ruang kehidupan masyarakat. bentuk kepedulian dalam krisis global yang tidak “membakar” tapi sebagai aspirasi dan apresiasi positif.

D. Pembahasan

Dampak Pandemi Terhadap Galeri

Dampak yang paling terasa dari seluruh galeri yang menyatakan tutup pada masa pandemi Covid 19, adalah ketiadaan kegiatan dan pemasukan serta publikasi. Galeri harus memikirkan ulang kesemuanya, agar roda ekonomi kreatif tetap dapat menghidupi pekerja seni yang ada di bawah naungan galeri. Sebuah galeri yang tengah berpameranpun, pada saat itu menyatakan mengikuti aturan pemerintah, demi menekan penyebaran virus Corona. Atau kegiatan yang telah dijadwalkan diundur hingga waktu yang tak ditentukan. Seolah senyap ruang-ruang galeri dari hiruk pikuk pameran, juga diskusi-diskusi tentang karya seni, artist talk, dan lain lain. Seluruh kegiatan yang berhubungan dengan galeri ditutup. Rombongan anak sekolah yang sudah terjadwal untuk datang ke galeri juga berhenti berkunjung ke ruang pamer. Padahal banyak manfaat anak-anak ketika berkunjung galeri yaitu 1. Anak anak sukacita melaukan perjalanan ke galeri kegiatan ini disebut juga pembelajaran *out door*. 2 anak anak belajar mengapresiasi karya baik dalam bentuk seni 2 D ataupun 3 D ataupun new media yang dipergunakan oleh seniman. Bahkan beberapa galeri juga menyediakan fasilitas yang interaktif untuk siswa yang berkunjung.

Dampak bagi Komunitas seni saat pandemic Corona 19

Komunitas adalah sebuah perkumpulan dimana terdapat sekelompok orang yang memiliki kesaan dan ketertarikan dalam bidang yang sama. Komunitas memiliki strutur organisasi dan juga memiliki anggota. Dalam sebuah komunitas seni, maka para anggotanya yang terlibat bisa terdiri atas seniman, pendidik seni, ataupun juga pelaku seni lainnya. Komunitas dan pelaku seni ini juga merasakan jadwal pameran yang sudah disetujui kedua pihak antara galeri dan komunitas juga belum dapat ditindaklanjuti karena terburu adanya surat edaran dari pemerintah untuk menunda aktivitasnya samapi waktu yang akan ditentukan oleh pemerintah. Perupa yang tergabung dalam komunitas seni banyak melakukan proses kreatif dalam menyikapi masa pandemic ini diantaranya melakukan pameran daring yang dikoordinir oleh komunitasnya ataupun bergabung dengan komunitas yang sejenis yang mampu menyalurkan energy kreatif.

Upaya Pelaku Seni saat Pandemi Covid 19

Yang dimaksud dengan pelaku seni adalah orang yang melakukan kegiatan dalam berkesenian, atau orang yang memiliki ketrampilan atau keahlian khusus dan mencari sumber

kehidupannya dari situ. Ketika dunia mengalami mati suri, senyap dari aktifitas sehari-hari. Dibutuhkan upaya kreatif dalam menuangkan rasa estetika yang baik ke atas canvas ataupun kain, kertas, digital, media baru dan masih banyak lagi cara eksplorasi bagi seniman.

Pemanfaatan Media Sosial

Media sosial adalah media untuk berinteraksi menjadi lahan utama dalam masa pandemic ini, kegiatan-kegiatan yang diusung diantaranya adalah sesi bedah karya secara *online*, sesi wawancara virtual dengan sosok di industri seni, atau sesi tutorial *workshop* sederhana dengan barang-barang yang mudah ditemukan di rumah, dan juga ruang pameran online (Kahn, Rebecca. 2020).

Ruang pameran online mungkin belum sepenuhnya dapat merespon beberapa kegiatan seni seperti pertunjukan-pertunjukan yang bergerak seperti seni –seni yang dihasilkan oleh rakyat yang bergerak sebagai pelaku seni yang jumlahnya juga tidak sedikit. Lembaga pemerintahan dalam hal ini juga sudah berupaya untuk membantu pelaku seni, tapi dari banyak tanggapan yang diamati melalui grup-grup jejaring sosial, bantuan tersebut membutuhkan data berkali-kali untuk memverifikasi, sehingga kurang jelas, apakah bantuan tersebut ada atau tidak, bahkan nominalnya pun belum diketahui oleh pelaku seni itu sendiri. Tampaknya pelaku seni juga berpikir ke depan apabila melihat situasional seperti ini, harus dipikirkan ekonomi kreatifnya yang dapat menanggulangi hal ini. Hal ini berbeda dengan yang dilakukan oleh seorang dealer seni yang bernama David Zwirner, sejak tahun 2017, ia sudah menyadari bahwa roda ekonomi kreatif dapat dilakukan oleh sebuah galeri melalui pratinjau online sebelum pameran seni di ruang virtual. Saat ini ia seolah sudah berpengalaman dengan ruang virtual (Rebecca Kahn. 2020). Dengan adanya ruang virtual, karya seni yang berukuran besar yang membutuhkan alat angkut dari rumah seniman ke galeri atau dari satu Negara ke Negara lainnya, mungkin tidak lagi diperlukan, karena semua orang harus *stay* di rumah, mereka lebih memilih untuk membuat karya-karya kecil yang juga bisa di-*digitise* atau bahkan langsung dibuat secara digital (Saleh Husein. 2020). Sebenarnya apa yang dilakukan oleh perupa adalah mengadopsi logika fisik yang kemudian dijadikan logika virtual. Ada peralihan ruang (dari fisik ke virtual) dan pelaku seni masih belum terbiasa dengan *experience* ini.

Pemanfaatan media sosial ini seperti channel You tube, laman FB, laman IG, laman Twitter dimanfaatkan oleh komunitas seni di Bandung. IG tampaknya paling banyak digunakan oleh komunitas-komunitas seni. Sebagai contoh IG menyediakan fitur IGTV dan hal ini banyak digunakan oleh komunitas 22 ibu untuk menayangkan karya-karya seni dari perupa lintas institusi. Setiap tayangan memiliki durasi 1-2 menit. Durasi ini mampu menayangkan karya-karya dari perupa. Tayangan ini juga dilengkapi dengan tayangan per slide yang diunggah melalui akun twitter milik komunitas.

Pemanfaatan teknologi

Saat ini dibutuhkan teknologi ketika dirasakan dampak dari penutupan beberapa peristiwa seni di seluruh dunia, dan munculnya berbagai inisiatif seperti pameran daring. Pandemi ini, sudah pasti berdampak misalnya ke beberapa hal yang berhubungan dengan *production* di kesenian karena hal tersebut tidak melulu selalu ada dalam bentuk *online*. ‘Seniman Instagram’ ini bukan sesuatu yang baru ya. Mereka selalu menjadikan medium *online* sebagai sarana *viewing* dan memiliki penikmat dan pengikutnya masing-masing (Abenk Alter). Pameran daring yang terkait dengan teknologi yang dimaksud adalah kemampuan menciptakan sesuatu dalam waktu relative yang lebih cepat dan lebih baik. Alih media data dan *reality* ke platform *mobile application*, website, Augmented Reality (AR), juga mempermudah arus distribusi data, informasi dan edukasi. Situasi saat ini dengan tagline #dirumahaja, menjadi ruang baru di manapun, terutama masyarakat dapat mengakses galeri, museum, studio seniman, berjumpa dengan seniman, kuliah umum dari kurator atau kritikus dan lain sebagainya. Kedepannya, ketika masa pandemi ini sudah berakhir, platform-platform yang sudah ada

dapat menjadi media pendukung/*support system* dari infrastruktur seni yang bersifat *non-digital* (Ignatia Tilu, *art jog curator*. 2020).

E. Penutup

Jaringan internet untuk memfasilitasi media sosial yang komunikatif menjadi hal yang dianggap penting oleh banyak orang, karena dapat memfasilitasi banyak kebutuhan dikala orang harus tinggal dan bekerja dari rumah. Hal ini termasuk perupa. Pandemi ini membuat banyak perupa, untuk benar-benar menyadari dan menganggap penting fungsi dari platform *virtual tour* atau *viewing experience* secara *online*. Karya seni dihadirkan secara daring, wadah untuk berekspresi yang paling banyak digunakan oleh perupa adalah bergabung dengan komunitas, sehingga mereka betul-betul focus untuk berkarya. Komunitaslah yang memfasilitasi untuk berpameran secara daring. Media sosial yang banyak digunakan baik oleh komunitas ataupun perorangan adalah Facebook, You tube, Instagram dan Twitter.

Setelah pandemic berlalu dan masyarakat akan menjalankan protocol new normal, maka para perupa, komunitas, dan juga pelaku seni lainnya kiranya dapat bersinergi untuk dapat memikirkan kegiatan yang keberlanjutan (*sustainability*), termasuk bagaimana menjalankan roda ekonomi kreatif, setelah berakhirnya COVID-19.

Daftar Pustaka

- Creswell. 2013. *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.
- Panolih, Krishna P. 2020. Survei: Cemas di Tengah gempuran Covid-19. Koran Kompas. Minggu. 3 Mei 2020. Hal. 4 kolom 4-7.
- Pogrebin, Robin. 2020. Art Galleries Respond to Virus Outbreak With Online Viewing Rooms diakses dari <https://www.nytimes.com/2020/03/16/arts/design/art-galleries-online-viewing-coronavirus.html> pada tanggal 29 Mei pkl 09.00
- Purwanto, Agus. Et al. 2020. *Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar*. Available from: https://www.researchgate.net/publication/340661871_Studi_Eksploratif_Dampak_Pandemi_COVID-19_Terhadap_Proses_Pembelajaran_Online_di_Sekolah_Dasar [accessed May 29 2020].
- Sabrina, Ghina. 2020. Peran Seni dan Posisinya di Tengah Pandemi diakses dari <https://www.whiteboardjournal.com/ideas/art/peran-seni-dan-posisinya-di-tengah-pandemi/m> pada tanggal 14 Mei 2020
- Serafica Gischa. 2020. Pandemi, Apa itu? Diakses dari <https://www.kompas.com/skola/read/2020/03/18/150000269/pandemi-apa-itu?page=all> pada tanggal 29 Mei pkl 10.04.
- Rahmawati, Yasinta. Selain Corona Covid-19, Ini 5 Kasus Pandemi Paling Parah Sepanjang Sejarah. 2020. Diakses dari <https://www.suara.com/health/2020/03/15/183559/selain-corona-covid-19-ini-5-kasus-pandemi-paling-parah-sepanjang-sejarah> diakses 29 Mei pkl 10.04.
- Kahn, Rebecca. 2020. Corona as Curator: How museums are responding to the pandemic diakses dari <https://elephantinthelab.org/corona-as-curator-how-museums-are-responding-to-the-pandemic/> pada tanggal 15 Mei pkl 08.00
- Pameran daring Bandung Conex diakses dari <https://www.bdgconnex.net/> 30 Mei pkl 08.00.
- Pameran daring festival Kertas Sejagat diakses dari <http://garasiseni10.com/> pada tanggal 30 Mei 2020

Pameran daring Komunitas 22 Ibu diakses dari https://www.youtube.com/results?search_query=komunitas+22+ibu pada tanggal 30 Mei 2020.