
**AUDIT KOMUNIKASI PROGRAM PERTUNJUKAN SENI CAHAYA PADA
MASA PANDEMI (Studi Kasus : SUMONAR FESTIVAL 2020)**

Oleh :

Ahimsa Adi Wibowo

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran Jawa Timur”, Surabaya,
Email : ahimsa.adi.ilkom@upnjatim.ac.id

Windri Saifuddin

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran Jawa Timur”, Surabaya,
Email : windri.saifudin.ilkom@upnjatim.ac.id

Cindy Prastia Putri

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran Jawa Timur”, Surabaya,
Email : cindyprastiaputri@gmail.com

Fira Nur Isnaini

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran Jawa Timur”, Surabaya,
Email : firanurIsnaini998@gmail.com

Fina Salsabila Latif

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran Jawa Timur”, Surabaya,

Article Info

Article History :

Received 15 May - 2022

Accepted 29 May - 2022

Available Online

30 May - 2022

Abstract

The Covid-19 pandemic has forced several art shows to be cancelled. However, under these circumstances, artists and art workers are looking for new opportunities to remain present in the public eye. One of them is by utilizing virtual exhibitions. This study aims to audit the communication process in a light arts performance program called SUMONAR FEST. This study uses a qualitative descriptive method with a case study approach and a communication audit. Data collection was carried out by studying literature through an online light art show event. The sample selection indicators are discussion events, performances, and SUMONAR FESTIVAL with the presentation of works that are representative and have an impact to inspire light art artists in the midst of the Covid- 19 pandemic. The results showed that, SUMONAR FESTIVAL 2020 with the concept of Virtual Exhibition 360 succeeded in bringing the spirit of work for light art artists. The collaboration between the government, practitioners and the community is also a supporting factor for the sustainability of this activity in addition to utilizing technology in the form of Virtual Exhibition 360.

Keyword :

Communication Audit,

Virtual Exhibition, Light

Art Show, Covid-19

1. PENDAHULUAN

Status pandemi Covid-19 yang kini masih berlangsung di Indonesia, pihak pemerintah pusat menentukan langkah-langkah strategis dalam memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Kebijakan strategis di pemerintah pusat maupun pemerintah daerah membutuhkan pandangan analisis dalam dalam melaksanakan prosedur penanganan pandemi covid-19. Adapun penanganan dampak covid adalah dengan menerapkan PP 21 tahun 2020 tentang pembatasan

sosial berskala besar (PSBB) sebagai langkah percepatan penanganan coronavirus disease (covid-19) yang ditetapkan oleh menteri kesehatan dan dapat dilakukan oleh pemerintah daerah berdasarkan persetujuan menteri kesehatan. Kebijakan lainnya adalah pemerintah juga memberikan sejumlah bantuan sosial khususnya kepada warga masyarakat yang terdampak covid-19. Kebijakan pemerintah terhadap pembatasan sosial berskala besar (PSBB) sangat jelas dan penting untuk dipatuhi bersama mengingat kebijakan dibuat tidak lain untuk melindungi

masyarakat terhadap penyebaran covid-19 tidak meluas dan tidak menimbulkan banyak jumlah kasus akibat terinfeksi covid-19. Dampak dari PSBB adalah terbatasnya sejumlah aktivitas dan mobilitas masyarakat dalam menjalankan rutinitas sehari-hari. Hal itu membutuhkan proses adaptasi dan edukasi bagi seluruh masyarakat termasuk para seniman yang bergerak di bidang seni cahaya. Tantangan ini menjadi pertimbangan serius bagi pemerintah ketika membuat suatu kebijakan. Presiden meminta Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) mengalokasikan anggaran program padat karya tunai untuk membuka lapangan pekerjaan sementara di sektor pariwisata yang lumpuh. Tak hanya itu, Presiden juga meminta Kemenparekraf untuk menyiapkan stimulus ekonomi bagi para pelaku usaha di sektor pariwisata dan ekonomi kreatif (Kompas, 2020). Walaupun kondisi seperti itu Kemenparekraf mengajak para stakeholder terkait juga ikut memikirkan bagaimana solusi yang tepat yang bisa dijalankan agar mereka yang bekerja di sektor pariwisata dan ekonomi kreatif bisa hidup kembali. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) berusaha untuk terus memberikan informasi kepada masyarakat melalui media sosial, khususnya Instagram. Dengan menggunakan IG @kemenparekraf. RI, Kemenparekraf melakukan sosialisasi dan kampanye untuk menjaga eksistensi Kemenparekraf dalam melakukan koordinasi, menghimbau masyarakat, memberikan informasi mengenai aktivitas dan terobosan terobosan yang dilakukan Kemenparekraf, memberikan informasi sekitar ekonomi kreatif dan pariwisata, serta ajakan kepada masyarakat untuk bekerja sama dalam menjaga kreativitas ekonomi, kesehatan dan pariwisata.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi atau yang dikenal dengan istilah Information and Communication Technology (ICT) dan internet juga telah merambah berbagai bidang kehidupan tak terkecuali bidang pariwisata dan ekonomi kreatif. Dengan adanya internet dan ICT Proses kemudahan promosi tempat wisata, festival dan pameran dapat dilakukan kapan saja tanpa terikat ruang dan waktu. Dengan kemampuan web atau internet yang bisa mengirimkan bentuk data seperti teks, grafik, gambar, suara, animasi, atau bahkan video, maka banyak kalangan pemilik resort, penyelenggara pameran memanfaatkan teknologi ini dengan membuat homepage untuk mempromosikan acaranya. Saat ini hampir semua

lapisan masyarakat sudah sangat terbiasa dengan sistem *web access* ini, karena hampir segala jenis informasi bisa diperoleh.

Pameran Virtual Online atau *Virtual Exhibition* (VE) semula dianggap hanya sebagai pelengkap untuk menunjang pameran fisik karena VE mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan lokasi dan VE memungkinkan para pengunjung global untuk mengakses produk atau benda menarik yang disimpan di pameran selama 24 jam. VE yang dibangun dengan baik dapat menawarkan pengalaman alternatif untuk “hal yang nyata” dan terbuka peluang lain yang mencakup belajar, lebih banyak konten di luar pameran fisik, partisipasi aktif dan kontribusi pengunjung melalui forum dan unggahan, belanja online, dan lain-lain (Foo, 2008). Pameran Virtual Online kini juga dapat menjadi media atau alat evaluasi untuk menilai bagaimana organisasi memposisikan dirinya, praktik dan fungsi komunikasi tersebut di tengah pandemi ini masih tetap maksimal atau ada yang perlu diperbaiki. Hal tersebut dapat dilakukan dengan melakukan audit komunikasi. Audit komunikasi adalah gambaran konsultan internal dan eksternal organisasi dalam melakukan analisis atas bentuk komunikasi untuk meningkatkan efisiensi organisasi (Thadi, 2020). Proses audit komunikasi sebuah program merupakan suatu yang penting untuk dirancang agar organisasi dapat memiliki arah yang strategis dan efektif. Pameran virtual merupakan acara yang dapat disaksikan di komputer dan telepon genggam dengan menggunakan internet dimana saja dan kapan saja. Pameran ini merupakan salah satu cara terbaik untuk menyebarkan informasi digital di area apapun termasuk memamerkan produk dan promosi events. Pameran online memberikan pengalaman praktis dan solusi hemat biaya dan mengatasi keterbatasan pameran fisik dan juga memberikan interaktivitas yang sangat baik untuk pengguna. Pameran virtual menampilkan koleksi digital replika peristiwa atau objek nyata dikembangkan dengan bantuan alat multimedia dan virtual reality menghasilkan lingkungan simulasi di komputer, dan dikirimkan melalui web sehingga pengguna akan mendapatkan hal yang sama kepuasan saat mereka melihat atau menggunakan objek fisik dalam kehidupan nyata (Ramaiah, 2014).

Rasanya kini pandemi covid-19 telah menjadi dinamika dari kehidupan yang tidak dapat dipisahkan, acara pameran online juga mulai bermunculan dengan warna mereka masing-masing. **FESTIVAL 2020**" penting dilakukan

untuk memberikan saran terhadap kegiatan pameran online yang lebih efektif, efisien dan berdampak, tidak hanya bermanfaat bagi SUMONAR Fest selaku penyelenggara tapi bagi para pegiat dan pelaku di sektor pariwisata dan ekraf untuk bisa lebih berinovasi lagi mengembangkan virtual exhibition sebagai pola pameran yang menarik di masa depan.

2. KAJIAN PUSTAKA

Sumonar Festival

SUMONAR adalah sebuah penyelenggara acara festival pertunjukan seni cahaya atau *video mapping* di Indonesia sebagai perwujudan aktualisasi diri dan mengukuhkan eksistensi komunitas dalam berbagai kompetisi dan keterlibatan dalam proyek-proyek kolaboratif baik lokal maupun internasional. SUMONAR tidak hanya menampilkan sisi seni sebuah pertunjukan video mapping tapi juga membawa pesan yang bermakna dengan mengkritik isu sosial, lingkungan, budaya dan lainnya. (Murwonugroho, 2020).

Pandemi COVID-19 mengubah semuanya, jika sebelumnya SUMONAR diadakan secara luring di kawasan Titik Nol Yogyakarta, pada tahun 2020 SUMONAR hadir dengan website 360 berkonsep *virtual exhibition* dan *virtual reality*. Melibatkan seniman *video mapping* dari Indonesia dan Internasional. Karya-karya yang terpilih melalui panggilan terbuka tersebut akan dibingkai dalam tema *Monument of Hope* dan disajikan secara daring melalui laman dan media sosial Sumonarfest. Karena situasi pandemi COVID-19, Sumonar 2020 mengangkat tema Mantra Lumina yang menginterpretasikan situasi saat ini, sulit dan tidak pernah terduga. Dalam konteks Festival Seni Cahaya dan Pemetaan Proyeksi ini, Mantra Lumina bermakna sebagai sebuah tema bagi karya-karya seni cahaya yang akan mengeksplorasi keinginan/harapan baik dari pembacaan atas dunia mikrokosmos (duniakecil) dan dunia makrokosmos (dunia besar), dan menghadirkannya dengan berbagai eksperimen ilusi optis dan seni cahaya interaktif pada berbagai simulasi gedung dan tempat di Yogyakarta. (Videomappingindonesia, 2020)

Penelitian sebelumnya tentang Audit Public Relations Program Gerakan Hari Primata Profauna Indonesia 2018 dilakukan oleh Millatina dan Neni (2018). Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa pada tahap persiapan program, kecukupan informasi dapat diketahui dengan jelas,

perencanaan strategis sudah sesuai dengan tujuan program, selanjutnya pada tahap pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan setiap tahunnya semakin menurun karena adanya masalah internal, namun pesan bisa disampaikan dengan baik dan bekerja sama dengan berbagai media massa yang terakhir pada tahap dampak, sudah ada perubahan yang dirasakan masyarakat sehingga bisa dikatakan program berhasil karena berjalan sesuai perencanaan dan tujuan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian lain yaitu melakukan Audit Komunikasi Program Pertunjukan Seni Cahaya pada Masa Pandemi COVID-19 di Indonesia. Audit komunikasi diharapkan dapat mengukur tingkat keberhasilan, memberikan evaluasi komunikasi dan meningkatkan efektivitas kinerja terhadap penyelenggara SUMONAR melalui Pameran Virtual Online atau *Virtual exhibition* yang mereka adakan.

Definisi dari audit komunikasi menurut Antoni Booth adalah proses pembuatan analisis atas komunikasi-komunikasi didalam organisasi dengan tujuan meningkatkan efisiensi organisasi. Penjelasan tersebut dengan tegas membatasi ruang lingkup audit komunikasi di mana kegiatan yang diaudit berfokus pada komunikasi dalam organisasi. Tujuannya untuk menyatakan dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi organisasi. Maka audit juga bertujuan menemukan segala gangguan komunikasi, menyingkap kemacetan informasi, dan kendala komunikasi efektif.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan audit komunikasi program. Pengambilan data dilakukan dengan studi literatur melalui event Sumonar Festival 2020 yang terlaksana secara daring melalui website sumonafest.com yang mana karya-karya yang ditampilkan merupakan representatif dari situasi pandemi covid-19 yang sedang dihadapi oleh para seniman seni cahaya saat ini. Pengumpulan data primer dilakukan melalui wawancara dan data dari media sosial dan media online. Sedangkan data sekunder diperoleh dari studi pustaka yang berasal dari penelitian terdahulu. Penelitian ini terbatas pada satu sampel yakni event SUMONAR FESTIVAL 2020 yang digelar secara Multinasional (Nasional dan Internasional) yang mendatangkan 50 seniman seni cahaya, 9 negara selain Indonesia. Seniman-seniman itu ada yang berasal dari Bulgaria, Cina, Polandia, Spanyol, Thailand, Macau, Jerman, Chile

dan Jepang dengan konsep virtual exhibition 360. 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.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar. Banner Acara SUMONAR FESTIVAL 2020

Ketercapaian Program SUMONAR FESTIVAL 2020 melalui tahap *Preparation* yang matang

Mengatasi situasi Pandemi Covid-19 yang sedang terjadi saat ini, kehadiran sebuah inovasi digital dalam bidang event, festival dan ekonomi kreatif berupa virtual exhibition dapat membantu para seniman khususnya seniman seni cahaya. Seniman seni cahaya atau video mapping projection artist pada masa pandemi dipaksa untuk mengubah sistem yang ada pada dirinya untuk terus berdampingan dengan dunia digital, pertunjukan seni cahaya yang biasanya ditampilkan secara langsung dengan cara menembakan cahaya dari projection mapping ke gedung atau bangunan dan disaksikan secara langsung oleh penonton, kini harus berubah dan beradaptasi menjadi pertunjukan secara daring atau virtual seperti halnya webinar dan meeting virtual.

Perkembangan teknologi dan media sosial memberikan peluang untuk dijadikan media publikasi karya seni. Media sosial memungkinkan penggunaanya untuk berinteraksi dan merepresentasikan dirinya maupun bekerja sama,

berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain dengan membentuk ikatan sosial secara virtual (Nasrullah, 2015). Media sosial seperti Youtube, Facebook, Twitter dan Instagram dinilai mampu menjadi ruang virtual yang tepat dan berkelanjutan untuk eksistensi para seniman seni cahaya di tengah pandemi, serta membangun ruang berkesenian yang lebih interaktif dan fleksibel tidak terbatas jarak, ruang dan waktu. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di media sosial kegiatan berkesenian dapat dengan mudah dijangkau oleh seluruh lapisan masyarakat. Begitu Pula dengan SUMONAR FESTIVAL 2020 yang tahun sebelumnya audien harus datang ke Jogjakarta untuk menyaksikan secara langsung, pada tahun 2020 audiens bisa langsung menyaksikan dari layar handphone ataupun laptop mereka masing-masing.

Informan mengungkapkan SUMONAR FESTIVAL 2020 dipilih diadakan secara daring untuk membangkitkan semangat para seniman seni cahaya di tengah keterbatasan yang ada, tak hanya semangat tapi juga bentuk nyata doa dan harapan terbaik yang dibagikan melalui karya-karya mereka untuk khalayak luas. Pada tahun 2020, SUMONAR FESTIVAL menyajikan berbagai program yang tak kalah menarik dari tahun sebelumnya, segala hal yang tersaji di festival sudah dipersiapkan secara matang. Mulai dari platform yang digunakan, karya-karya para seniman, beragam materi dan program yang disajikan. Tujuan dari program SUMONAR FESTIVAL 2020 ini adalah pencapaian pada seniman untuk tetap produktif dan menghasilkan karya di tengah keterbatasan menampilkan karya di publik. Momen ini menjadi pembuktian dan tantangan bahwa seniman seni cahaya juga bisa tampil secara daring dengan perkembangan teknologi yang ada. Selain itu juga SUMONAR FESTIVAL 2020 mendapat dukungan dari pemerintah terhadap program ini khususnya pemerintah daerah Jogjakarta.

"Pencapaian kita sih sebenarnya untuk lebih mengajak banyak artis video mapping projection, tolak ukurnya ketika lebih banyak seniman dari negara lain ikut terlibat dalam festival ini. Di sini bisa dilihat, bahwa di tengah keterbatasan yang terjadi akibat wabah Covid-19 yang terjadi di seluruh dunia, tidak menyurutkan semangat para seniman dari negara lain maupun Indonesia untuk tetap berkarya dalam rangka menyebarkan harapan terbaiknya kepada banyak orang. Selain diikuti oleh banyak nama seniman dari Indonesia,

pada tahun ini seniman dari negara lain yang terlibat lebih banyak dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Setidaknya ada sederet nama seniman yang berasal dari 9 negara selain Indonesia. Seniman-seniman itu ada yang berasal dari Bulgaria, Cina, Polandia, Spanyol, Thailand, Macau, Jerman, Chile dan Jepang” (Kutipan Key Informan, Currator SUMONAR FESTIVAL 2020). Program SUMONAR FESTIVAL 2020 ini memiliki tema yaitu "Mantra Lumina". Dipilihkannya tema tersebut untuk menyebarkan mantra atau pesan positif ke seluruh seniman dan masyarakat di Indonesia. Berdasarkan tema tersebut maka dihasilkan kegiatan yang dilakukan dalam program SUMONAR FESTIVAL, berupa kegiatan workshop, talkshow, pertunjukan seni cahaya atau video mapping projection dan bazaar. Penyampaian isi pesan tentunya diperlukan untuk penyebarluasan apa yang dikampanyekan. Dalam hal ini berdasarkan temuan penulis yang dilakukan dengan cara wawancara dengan informan, informan mengatakan bahwa konsep yang dipilih secara virtual exhibition 360. *"Acara ini bukan acara dokumentasi dari karya- karya yang terekam, namun, melalui wahana 'online' ini makna ritual akses sesungguhnya sudah berbeda dengan ritual akses dalam cara 'offline'. Ritual akses secara 'online' menandai cara mengada(ontologi) acara ini yang berbeda dengan cara mengada 'offline'. Cara mengada berdampak pada bentuk presentasi dan interaksi yang terjadi. Tim website telah membuat presentasi via wahana 'online' ini mengacu pada kondisi riil, namun pada hakekatnya itu bukan riil, namun simulatif"*¹

Ketercapaian Program SUMONAR FESTIVAL 2020 pada tahap Proses Implementation.

Rangkaian kegiatan program SUMONAR FESTIVAL 2020 dimulai melalui beragam kegiatan seperti talkshow dengan para seniman seni cahaya yang sudah berpengalaman beberapa tahun. Peneliti melihat banyak audien yang datang di talkshow yang ingin mengetahui insight serta knowledge seputar video mapping secara Nasional dan Internasional. Walaupun diadakan secara online atau daring dengan konsep Virtual Exhibition 360 sangat membantu acara SUMONAR FESTIVAL 2020 ini menjadi festival seni yang interaktif dan menarik. Langkah selanjutnya, menentukan berapa banyak target sasaran yang menerima pesan kampanye. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan informan, informan menyatakan bahwa tolak ukur untuk melihat target yang terkena pesan dengan

melihat insight dari sosial media instagram @sumonarfest dan berapa banyak visitor yang datang ke sumonarfest.com

Ketercapaian Program SUMONAR FESTIVAL 2020 pada Tahap Proses Impact.

Mengevaluasi tahapan impact dari sebuah program, berarti mengevaluasi tujuan besar dari program itu sendiri apakah tercapai atau tidak. Dalam penelitian pada bagian tahapan impact ini, peneliti melihat bagaimana audien yang datang ke SUMONAR FESTIVAL 2020 membagikan momen mereka ke media social mereka, bagaimana media meliput SUMONAR serta perubahan perilaku dan pengetahuan dari beberapa seniman yang terlibat. Program SUMONAR FESTIVAL 2020 ini memiliki tujuan yang diharapkan dapat dirasakan tidak hanya bagi tim internal melainkan bagi semua yang terlibat di dalamnya. Informan juga menceritakan setelah terlaksananya SUMONAR FESTIVAL 2020, beberapa seniman yang terlibat akhirnya lebih mampu beradaptasi atau terbiasa dan menampilkan karyanya di panggung virtual.

Eksistensi Pertunjukan Seni Dengan Virtual Exhibition

Kehadiran sebuah kesenian hidup, tumbuh dan berkembang sejalan dengan eksistensi manusia. Penciptaan dibidang seni berhubungan langsung dengan kebutuhan hidup manusia. Oleh karena itu hasil kesenian sering merepresentasikan pola pikir dan perilaku masyarakat pada zamanya. Sesungguhnya fungsi kesenian dapat dikelompokkan dalam tiga kategori, yaitu fungsi personal, fungsi sosial, dan fungsi fisik. Fungsi personal, berkaitan dengan pemenuhan kepuasan jiwa pribadi dan minat individu. Fungsi social berhubungan dengan tujuan-tujuan sosial, ekonomi, politik, budaya, dan kepercayaan. Fungsi fisik berurusan dengan kebutuhan praktis (Pujiyanti, 2013). Pada masa pandemi, manusia dihadapkan dengan berbagai macam problematika, terlebih lagi saat ia sedang mempertahankan eksistensinya sebagai manusia. Pentingnya sebuah eksistensi bagi individu maupun komunitas menghadirkan upaya untuk tetap “ada” dan terlihat bagi orang lain. Eksistensi mengandung pengertian tentang keberadaan suatu kegiatan yang terus dilakukan, sehingga kegiatan terus berjalan dengan lancar. (Purwodarminto dalam Heni dan Wahyu Lestari, 2012). Fenomena pertunjukan seni cahaya secara virtual melalui program SUMONAR FESTIVAL 2020 merupakan manifestasi pelaku seni dalam

menunjukkan eksistensinya sebagai masyarakat berbudaya dalam bentuk pertunjukan seni cahaya secara virtual. Karya-karya visual yang diciptakan seniman merupakan salah satu penentu karya seni eksis dan diakui keberadaannya di masyarakat serta disukai oleh penikmat seni. Penyebarluasan informasi mengenai event seni cahaya melalui berbagai media sosial, menjadikan seniman seni cahaya tetap diakui keberadaannya. Tiga elemen dasar kekuatan individu di dunia maya adalah adanya, *identity fluidity*, *renovated hierarchies*, *information as reality* (Taylor & Jordan, 2002). Interaksi virtual di internet pada akhirnya akan melahirkan self- definition dan menawarkan self-invention (Nasrullah, 2011). Seniman seni cahaya memiliki kemampuan tanpa batas untuk mengkreasi dirinya di dunia digital dan hasil karya itulah yang nantinya akan mewakili dirinya dalam memainkan peran dan berinteraksi di dunia digital. Pada praktiknya, identitas yang dibangun seniman seni cahaya melalui karya visualnya merupakan upaya pengungkapan diri sebagai seniman yang eksis di dunia seni cahaya dan visual. Motion, animasi yang di unggah dan bahkan event seni cahaya yang diikuti bisa ditafsirkan sebagai upaya seniman seni cahaya untuk menunjukkan jati diri dan eksistensinya.

5. KESIMPULAN

Pandemi Covid-19 yang terjadi pada tahun 2020 ini telah mengubah kebiasaan masyarakat di semua sisi kehidupan, hal tersebut juga berdampak pada dunia seni cahaya, yang mengharuskan para pelakunya beradaptasi dengan tetap eksis melakukan kegiatan seninya melalui virtual. Dengan adanya teknologi Virtual Exhibition 360 membantu para seniman seni cahaya untuk menunjukkan eksistensinya. Selain sebagai pemenuhan kebutuhan kesenian, SUMONAR FESTIVAL 2020 diadakan juga sebagai sinergitas bersama untuk bangkit dari dampak pandemi Covid-19 selaras dengan tema yang diangkat yakni "Mantra Lumina" Seluruh elemen masyarakat yang berkecimpung dalam dunia seni saling bekerjasama menciptakan ruang virtual yang nyaman dan interaktif untuk memenuhi kebutuhannya dan menunjukkan eksistensinya. Acara SUMONAR FESTIVAL 2020 juga telah melewati tahapan *Preparation*, *Implementation* dan *Impact* yang sesuai dengan kaidah-kaidah audit komunikasi

6. REFERENSI

- Absor, n. f. (2020). pembelajaran sejarah abad 21: tantangan dan peluang dalam menghadapi pandemi covid-19. *chronologia*, 2(1), 30–35. <https://doi.org/10.22236/jhe.v2i1.5502> *Apa Itu Video Mapping?* (2020, March 17). Crafters.getcraft.com. <https://crafters.getcraft.com/id-articles/apa-itu-video-mapping> di akses pada tanggal 1 Oktober 2021
- Budiyanto, H., Tutuko, P., Winansih, E., Setiawan, A. B., & Iqbal, M. (2020). *Virtual Expo Menggunakan Panggung sebagai Solusi Pameran Online di Masa Pandemi COVID-19. Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 5(3). <https://doi.org/10.26905/abdimas.v5i3.4811>
- Creswell. (2013). *research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. yogyakarta: pt pustaka pelajar.
- Deddy Mulyana, Penulis, 2015, Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, .2015
- Emiliya Johari. (2015). *Audit Komunikasi Pada Program Kampanye Earth World Wildlife Fund For Nature Indonesia. JRK (Jurnal Riset Komunikasi)*, 9(1). <https://doi.org/10.31506/jrk.v9i1.5899>
- Hidayatullah, P., Haryanto, D., & Angelina, D. (2021). Film Komedi Rukun Karya: Strategi Seniman Tradisi Mempertahankan Eksistensi pada Era Pandemi. *Rekam*, 17(2), 159–174. <https://doi.org/10.24821/rekam.v17i2.5177>
- Nasrullah, rulli. (2015). *media sosial; perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi. bandung: simbiosis rekayasa media*. Prasetyo, a., sujana, i. w., ratna cora sudharsana, t. i., wahyudi, e., arif ranu wicaksono, a. r. w., peradantha, i. s., ... & ida ayu wimba ruspawati, i. a. w. r. (2020). *kreativitas & kebangsaan: seni menuju paruh abad xxi36 prosiding seminar dies natalis ke-36 isi yogyakarta*.
- Rakhman, r. t. (2020). kategorisasi imaji visual dalam eksistensi diri generasi digital native. in senada (seminar nasional desain dan arsitektur) (vol. 3, pp. 176-181).
- Sunyoto, Danang .2012. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. CAPS (Center for Academic Publishing Service). Yogyakarta.
- Kusumawardani, g., & hanggoro, b. t. (2018). *media sosial sebagai alternatif penyimpanan*

arsip digital pribadi. jurnal kearsipan, 13(2), 157-175.

Pandanwangi, a. (2020). upaya perupa dalam menyikapi pandemi covid 19. in prosiding seminar nasional hardiknas (vol. 1, pp. 91-98).

Yahya, A. O., & Lubis, D. P. (2017). Efektivitas pameran sebagai media komunikasi pemasaran dewankerajinan nasional daerah Kota Bogor. *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat[JSKPM]*, 1(2), 183-194.

<https://doi.org/10.29244/jskpm.1.2.183-1>