



BUNGA RAMPAI DESAIN : PAMERAN SENI DAN DESAIN SEBAGAI WUJUD KOLABORASI KREATIF DALAM PENGABDIAN MASYARAKAT

Santi Widiastuti^a, Irdha Yunianto^b, Budi Hartono^c, Widya Ariyani^d, Julitta Dewayani^e,
Zahra Dinul Haq^f, Sulartopo^g, Khoirur Rozikin^h, Iman Saufik Suasana^{i*}

^a Fakultas Studi Akademik, santiwidiastuti.ol@stekom.ac.id Universitas Sains dan Teknologi Komputer,
Semarang, Jawa Tengah

^b Fakultas Studi Akademik, stekom.ian@gmail.com Universitas Sains dan Teknologi Komputer,
Semarang, Jawa Tengah

^c Fakultas Studi Akademik, budi@stekom.ac.id Universitas Sains dan Teknologi Komputer,
Semarang, Jawa Tengah

^d Fakultas Studi Vokasi, widya.ariyani@stekom.ac.id Universitas Sains dan Teknologi Komputer,
Semarang, Jawa Tengah

^e Fakultas Studi Akademik, Julitta@stekom.ac.id Universitas Sains dan Teknologi Komputer,
Semarang, Jawa Tengah

^f Fakultas Studi Akademik, zahradinul@stekom.ac.id Universitas Sains dan Teknologi Komputer,
Semarang, Jawa Tengah

^g Fakultas Studi Akademik, sulartopo@stekom.ac.id Universitas Sains dan Teknologi Komputer,
Semarang, Jawa Tengah

^h Fakultas Studi Akademik, khoirur@stekom.ac.id Universitas Sains dan Teknologi Komputer,
Semarang, Jawa Tengah

ⁱ Fakultas Studi Akademik, saufik@stekom.ac.id Universitas Sains dan Teknologi Komputer,
Semarang, Jawa Tengah

* Korespondensi

ABSTRACT

The community service program entitled Bunga Rampai Desain represents the contribution of the Visual Communication Design Study Program at STEKOM University in promoting public literacy on art and design as educational, social, and cultural mediums. Held at Tan Art Space Gallery in Semarang, the program integrated an exhibition of visual works such as posters, installations, photography, and graphic design with interactive workshops and open discussions. The implementation involved students, academics, artists, and local communities to create a participatory and collaborative ecosystem. Evaluation results indicate a significant increase in public appreciation of visual arts, as well as the emergence of interdisciplinary engagement. Students gained direct experience in curating, event management, and public visual communication. These findings affirm that visual-based approaches can serve as effective strategies in community engagement programs, particularly in fostering critical awareness and sustaining creative dialogue. The program provides a model for future replication and development of similar initiatives.

Keywords: Visual Design, Art Exhibition, Creative Literacy, Community Service, Public Participation.

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat bertajuk Bunga Rampai Desain merupakan wujud kontribusi Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas STEKOM dalam memperluas literasi publik terhadap seni dan desain sebagai medium edukatif, sosial, dan kultural. Bertempat di Galeri Tan Art Space, Semarang, kegiatan ini menggabungkan pameran karya visual seperti poster, instalasi, fotografi, dan desain grafis dengan agenda workshop interaktif dan diskusi terbuka. Proses pelaksanaan melibatkan mahasiswa, akademisi, seniman, serta komunitas lokal guna membentuk ekosistem kolaboratif yang partisipatif. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam apresiasi masyarakat terhadap seni visual, serta terbukanya ruang interaksi lintas disiplin. Mahasiswa memperoleh pengalaman langsung dalam

kurasi, manajemen acara, dan komunikasi visual publik. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan visual dapat menjadi strategi efektif dalam program pengabdian masyarakat, terutama untuk membangun kesadaran kritis dan dialog kreatif yang berkelanjutan. Kegiatan ini memberikan dasar untuk replikasi dan pengembangan format serupa di masa mendatang.

Kata Kunci: isi, format, artikel.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan era digital telah mengubah cara masyarakat memandang dan mengakses informasi visual. Dalam konteks ini, desain komunikasi visual memainkan peran penting sebagai media penyampai pesan yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga edukatif dan kultural. Kekuatan visual dalam menyampaikan makna dan membentuk opini publik menjadikan desain sebagai bagian integral dari dinamika kehidupan sosial modern [1]. Meski demikian, literasi masyarakat terhadap fungsi strategis desain komunikasi visual masih tergolong rendah, terutama di luar lingkungan akademik dan komunitas kreatif.

Isu keterbatasan akses masyarakat terhadap pendidikan visual menjadi semakin relevan ketika ruang apresiasi seperti galeri seni atau pameran desain masih terpusat pada kelompok tertentu. Minimnya kegiatan publik yang menghadirkan desain sebagai bagian dari dialog sosial menyebabkan seni visual sering kali hanya dipahami sebatas objek estetis, bukan sebagai alat reflektif dan komunikatif [2]. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan alternatif untuk membuka ruang interaksi yang inklusif antara desainer, akademisi, dan masyarakat umum.

Kegiatan pengabdian masyarakat bertajuk Bunga Rampai Desain dirancang untuk merespons persoalan tersebut dengan mengadakan pameran seni dan desain yang bersifat terbuka, partisipatif, dan edukatif. Dengan menjadikan Galeri Tan Art Space sebagai lokasi kegiatan, program ini diorientasikan pada penyediaan ruang apresiasi visual yang dapat menjangkau berbagai segmen masyarakat. Selain sebagai media pertunjukan karya, kegiatan ini diharapkan menjadi arena pembelajaran kolaboratif dan pertukaran gagasan lintas sektor.

Urgensi program ini terletak pada perlunya memperkuat pemahaman masyarakat tentang peran desain dalam kehidupan sehari-hari. Meliputi kegiatan yang tidak hanya melalui konsumsi visual pasif, namun juga partisipasi aktif dalam diskusi, workshop, dan eksperimentasi visual. Dengan melibatkan mahasiswa, komunitas seni, dan praktisi desain, program ini sekaligus menjadi sarana pemberdayaan berbasis keahlian yang relevan dengan kebutuhan masyarakat kontemporer [3].

Dari segi tujuan, kegiatan ini diarahkan untuk: (1) mengedukasi publik tentang pentingnya desain sebagai alat komunikasi visual; (2) meningkatkan literasi kreatif melalui pengalaman langsung di ruang pameran; (3) memperkuat kolaborasi antara kampus, komunitas, dan ruang seni independen; serta (4) menyediakan platform profesional bagi mahasiswa untuk menampilkan dan mengkurasi karya desain mereka. Rencana pemecahan masalah dilakukan melalui penyusunan agenda pameran yang dikombinasikan dengan workshop interaktif dan diskusi terbuka, dengan kurasi karya yang mengangkat tema sosial dan budaya aktual [4].

Dalam kerangka teoritis, kegiatan ini berpijak pada konsep desain partisipatif dan komunikasi visual sebagai instrumen dialog sosial. Menurut Wimba (2023), desain yang melibatkan audiens secara aktif dapat meningkatkan daya serap pesan dan memperluas jangkauan pengaruhnya. Selain itu, teori ruang publik dari Habermas turut mengilhami gagasan bahwa ruang seni dapat dijadikan medan diskursif untuk pembentukan opini dan kesadaran kolektif. Oleh karena itu, strategi penyampaian visual dalam kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada bentuk, tetapi juga pada narasi dan konteks sosial yang diusung [5].

Berdasarkan analisis situasi di lingkungan Universitas STEKOM dan Kota Semarang, terdapat potensi besar dalam mengembangkan ekosistem kreatif berbasis kolaborasi. Mahasiswa memiliki kompetensi desain yang belum sepenuhnya tersalurkan ke masyarakat, sementara galeri seni seperti Tan Art Space terbuka untuk inisiatif berbasis komunitas. Dengan latar tersebut, kegiatan ini tidak hanya menjembatani gap antara akademik dan publik, tetapi juga memperluas praktik pengabdian masyarakat melalui pendekatan desain sebagai intervensi sosial yang reflektif dan transformatif

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini disusun secara sistematis untuk menjamin keberhasilan tujuan program dan keberlanjutan dampaknya. Metode pelaksanaan mencakup enam komponen utama yang saling terintegrasi, mulai dari perencanaan hingga tahap evaluasi pascapelaksanaan. Berikut ini adalah uraian detail dari masing-masing komponen:



Gambar 1. Tim LPPM Universitas STEKOM

2.1 Perencanaan Kegiatan

Perencanaan kegiatan menjadi fondasi utama dalam memastikan arah, tujuan, dan integritas pelaksanaan program. Pada tahap ini, penetapan tema serta perancangan format visual pameran menjadi titik awal koordinasi antartim dan mitra kerja.

- Tema utama yang diusung adalah “Bunga Rampai Desain”, yang mencerminkan keberagaman ekspresi visual dari berbagai latar belakang seniman dan desainer.
- Perancangan pameran dilakukan dengan pendekatan narasi kuratorial yang menekankan makna, fungsi edukatif, dan nilai sosial dari karya.
- Seluruh aspek teknis seperti layout ruang, jalur pengunjung, sistem pencahayaan, dan zona karya disesuaikan dengan prinsip kenyamanan, estetika, dan aksesibilitas.
- Jadwal kegiatan disusun meliputi sesi pembukaan, pameran harian, workshop interaktif, diskusi publik, serta penutupan dan refleksi bersama peserta.

2.2 Penentuan Sasaran Kegiatan

Pemilihan sasaran kegiatan dilakukan dengan metode purposif, berdasarkan potensi partisipatif dan kebutuhan edukatif dari masing-masing segmen. Pendekatan ini memastikan keterlibatan aktif dari unsur akademisi, komunitas, dan masyarakat umum. Sasaran kegiatan meliputi:

- Mahasiswa desain dari Universitas STEKOM dan kampus lain di Semarang,
- Dosen dan akademisi yang berfokus pada seni dan desain,
- Seniman dan desainer profesional yang aktif berkarya,
- Komunitas seni dan budaya yang terlibat dalam kegiatan kreatif,
- Masyarakat umum yang tertarik terhadap isu desain dan visual kontemporer.

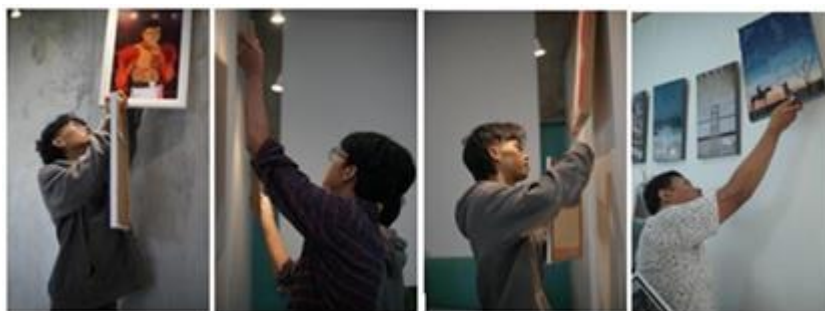
Pendekatan peserta dilakukan melalui kolaborasi komunitas, media sosial (Instagram, Facebook), undangan formal, serta promosi offline di kampus dan ruang publik.



Gambar 2. Flyer Kegiatan Pameran Bunga Rampai Desain

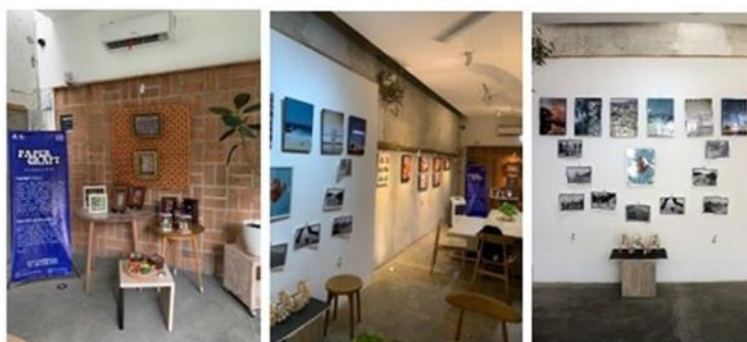
2.3 Bahan dan Alat yang Digunakan

Bahan dan alat merupakan komponen pendukung yang esensial dalam mendukung teknis pameran serta keberlangsungan kegiatan workshop dan dokumentasi. Pemilihan peralatan disesuaikan dengan jenis karya, media presentasi, dan kebutuhan komunikasi visual.



Gambar 3. Proses Penataan dan Pemasangan Karya pada Ruang Pameran

- Karya yang dipamerkan meliputi: poster, ilustrasi, fotografi, desain grafis digital, dan instalasi seni tiga dimensi.
- Alat pameran: panel display, papan gantung, rak display, serta perlengkapan multimedia seperti proyektor dan sound system.
- Peralatan dokumentasi: kamera DSLR, tripod, mikrofon perekam, serta laptop untuk editing video dan publikasi.
- Workshop menggunakan alat bantu desain seperti drawing pad, kertas kerja, papan tulis, dan media presentasi digital



Gambar 4. Display Karya dalam Kegiatan Pameran

2.4 Desain Pelaksanaan Kegiatan

Desain teknis pelaksanaan dirancang dengan prinsip ergonomi ruang dan interaktivitas visual, agar pengunjung dapat mengalami narasi karya secara menyeluruh. Pembagian zona serta alur kunjungan menjadi perhatian utama dalam perencanaan teknis ini.

- Galeri dibagi menjadi beberapa zona berdasarkan jenis karya: karya 2D (poster dan ilustrasi), 3D (instalasi), fotografi, serta karya digital.
- Jalur eksplorasi pengunjung dirancang terbuka dan mengalir, memungkinkan interaksi yang nyaman dengan karya dan narasumber.
- Sistem keamanan dilengkapi dengan CCTV, pengawas ruang pamer, serta label khusus pada karya sensitif.
- Workshop dan diskusi diselenggarakan di ruang terpisah dengan kapasitas terbatas untuk menjaga efektivitas interaksi.



Gambar 5. Grand Opening Acara Pameran Bunga Rampai Desain

2.5 Teknik Pengumpulan dan Analisa Data

Pengumpulan data dalam kegiatan ini dilakukan untuk mengevaluasi dampak program terhadap peserta dan pengunjung. Metode yang digunakan merupakan kombinasi antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Teknik yang diterapkan meliputi observasi partisipatif untuk mencatat keterlibatan pengunjung, penyebaran kuesioner evaluatif pada akhir sesi pameran dan workshop, serta wawancara terbuka kepada peserta terpilih. Selain itu, dokumentasi visual dalam bentuk foto dan video digunakan sebagai data pendukung dan bahan validasi atas keterlibatan publik secara nyata.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan pendekatan deskriptif dan triangulatif. Hasil observasi dan wawancara dianalisis secara naratif untuk menggambarkan respons publik, pengalaman peserta, serta dinamika pelaksanaan kegiatan. Sementara itu, data kuantitatif dari kuesioner diproses dengan tabulasi sederhana untuk mengukur indikator kepuasan, pemahaman materi, serta minat terhadap kegiatan serupa di masa depan.

Seluruh hasil pengumpulan dan analisis data dibandingkan secara silang (triangulasi) untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas kegiatan. Pendekatan ini memungkinkan penyelenggara mengevaluasi capaian program secara objektif dan menyusun strategi peningkatan pada pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang.

3. HASIL

3.1. Capaian Kegiatan dan Dampaknya

Kegiatan pengabdian masyarakat bertajuk Bunga Rampai Desain berhasil dilaksanakan selama 13 hari (16–28 September 2024) di Galeri Tan Art Space Semarang. Pameran ini mencatat jumlah pengunjung lebih dari 500 orang yang terdiri dari mahasiswa, dosen, komunitas seni, desainer profesional, dan masyarakat umum. Antusiasme publik terhadap program ini menunjukkan bahwa kegiatan seni berbasis desain memiliki daya tarik tinggi jika dikemas dalam format edukatif dan interaktif. Selain pameran visual, kegiatan ini juga menghadirkan workshop dan diskusi publik yang melibatkan lebih dari 100 peserta aktif.



Gambar 6. Galeri Art Tan Space Semarang



Gambar 7. Kegiatan Pameran Bunga Rampai Desain (16-28 September 2024)

Secara kuantitatif, kegiatan ini juga berhasil memperoleh eksposur media yang luas. Tercatat lebih dari 5.000 impresi dan 1.200 interaksi terjadi di media sosial, terutama melalui unggahan dokumentasi kegiatan, testimoni peserta, dan promosi visual dari karya-karya yang dipamerkan. Secara kualitatif, pameran ini mampu meningkatkan pemahaman publik mengenai peran desain dalam komunikasi visual sehari-hari, menciptakan ruang dialog antar pelaku seni, serta menjadi platform profesional bagi mahasiswa dalam menunjukkan hasil karyanya kepada khalayak yang lebih luas.

Dampak kegiatan ini dibagi menjadi tiga kategori utama: (1) Edukasi – pengunjung mendapatkan pengetahuan langsung tentang teknik kuratorial, desain grafis, dan prinsip komunikasi visual; (2) Sosial – terjalin relasi kolaboratif antar mahasiswa, akademisi, dan komunitas seni; dan (3) Profesional – mahasiswa memperoleh pengalaman nyata dalam praktik kurasi, manajemen pameran, serta pengenalan karya di ranah publik dan media.

3.2 Respon dan Apresiasi Masyarakat

Hasil evaluasi pengunjung menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan tanggapan positif terhadap penyelenggaraan pameran. Berdasarkan survei yang dilakukan melalui formulir evaluasi, 80% pengunjung menyatakan memperoleh wawasan baru mengenai desain visual. Sebanyak 75% peserta workshop merasa mendapatkan keterampilan praktis seperti prinsip tata letak, penggunaan warna, dan narasi visual. Lebih dari 90% pengunjung menyatakan minat untuk mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang.



Gambar 8. Antusiasme Pengunjung Masyarakat dan Komunitas Seni

Apresiasi dari komunitas seni juga tercermin dalam kehadiran beberapa seniman lokal yang memberikan masukan kuratorial serta membuka peluang kolaborasi lanjutan. Akademisi dari berbagai institusi menyatakan bahwa kegiatan ini memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran mahasiswa, khususnya dalam aspek pengalaman praktis, public speaking, serta interaksi lintas disiplin. Aktivitas di media sosial turut memperkuat eksistensi pameran. Dokumentasi visual dan video kegiatan disebarluaskan secara masif oleh pengunjung, dosen, dan pengelola akun komunitas seni, yang kemudian meningkatkan visibilitas kegiatan secara regional.

3.3 Keterlibatan Mahasiswa dan Komunitas

Keterlibatan mahasiswa menjadi salah satu indikator penting keberhasilan program ini. Mahasiswa berperan aktif sebagai kurator, dokumentator, narahubung, moderator diskusi, dan fasilitator workshop. Mahasiswa dalam hal ini bertanggung jawab atas seleksi karya, penataan ruang, serta penyusunan narasi

visual. Kolaborasi dengan dosen memastikan kualitas kuratorial tetap terjaga secara akademik. Selain itu, mahasiswa bertugas mendokumentasikan kegiatan secara profesional, baik dalam bentuk foto, video recap, maupun unggahan media sosial. Tim media yang terdiri dari mahasiswa bertugas mengelola konten promosi, melakukan interaksi daring dengan pengikut media sosial, serta mengatur distribusi publikasi secara digital.

Dalam workshop, mahasiswa dengan latar belakang desain menjadi asisten fasilitator, membantu penyampaian materi serta mendampingi peserta dalam praktik langsung. Kegiatan ini secara tidak langsung membangun kepercayaan diri mahasiswa dalam menjalin komunikasi profesional dan menjadi bagian dari ekosistem kreatif nyata di luar kampus. Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial). Uraikan bahwa kegiatan pengabdian telah mampu memberi perubahan bagi individu/masyarakat maupun institusi baik jangka pendek maupun jangka panjang.



Gambar 9. Kegiatan Workshop dan Kolaborasi Kreatif

3.4 Evaluasi dan Pembelajaran

Evaluasi kegiatan dilakukan secara dua arah: internal dan eksternal. Evaluasi internal mencakup refleksi tim pelaksana terhadap efektivitas kerja, alur kegiatan, serta manajemen waktu. Salah satu kelebihan utama yang tercatat adalah keberhasilan konsep pameran dalam menarik minat lintas kelompok, mulai dari akademisi hingga pengunjung umum. Workshop dan sesi diskusi dinilai memberikan pengalaman belajar yang nyata dan langsung aplikatif.



Gambar 10. Kegiatan Evaluasi Pelaksanaan Acara Pameran

3.5 Rekomendasi untuk Kegiatan Selanjutnya

Berdasarkan hasil evaluasi dan dinamika lapangan, beberapa rekomendasi untuk pengembangan kegiatan serupa di masa depan antara lain:

- Penguatan Promosi dan Publikasi: Kolaborasi dengan media lokal dan nasional perlu ditingkatkan, baik dalam bentuk liputan, advertorial, maupun kemitraan konten digital. Strategi promosi kolaboratif dengan komunitas kreatif juga dapat memperluas jangkauan audiens.
- Diversifikasi Program: Menambahkan variasi workshop dengan topik lanjutan seperti desain berbasis AI, portofolio digital, dan praktik desain berkelanjutan. Sesi mentoring dan portfolio review dapat menjadi ruang reflektif antara mahasiswa dan profesional.

- c. Peningkatan Kapasitas Infrastruktur: Pemilihan lokasi pameran alternatif dengan daya tampung lebih besar atau mengintegrasikan teknologi virtual exhibition dapat mengatasi keterbatasan ruang fisik dan memperluas akses audiens secara geografis.
- d. Perluasan Kolaborasi Institusional: Melibatkan perguruan tinggi lain, komunitas seni dari luar kota, serta mitra industri kreatif dapat memperkaya keberagaman karya dan memperluas dampak kegiatan. Sponsorship dari lembaga swasta atau pemerintah juga dapat mendukung keberlanjutan program.

Melalui rekomendasi ini, diharapkan kegiatan pengabdian masyarakat berbasis seni dan desain dapat terus berkembang sebagai model kolaboratif yang efektif dalam meningkatkan literasi visual dan jejaring kreatif masyarakat luas.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat Bunga Rampai Desain berhasil diwujudkan sebagai wadah kolaboratif yang mempertemukan unsur akademisi, mahasiswa, seniman, dan masyarakat dalam ruang apresiasi seni dan desain. Melalui pameran visual, workshop interaktif, dan diskusi publik, kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan desain komunikasi visual dapat menjadi sarana edukasi yang efektif dan transformatif bagi masyarakat. Konsep partisipatif yang diusung mendorong terciptanya dialog kreatif antaraktor sosial lintas latar belakang.

Dari sisi capaian, program ini menunjukkan hasil yang signifikan baik dalam jumlah pengunjung, antusiasme peserta, maupun jangkauan publikasi. Evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman publik terhadap desain visual, munculnya keterlibatan aktif dari komunitas seni, dan terbentuknya ruang sinergi antara mahasiswa dan profesional. Kegiatan ini juga menjadi ruang strategis bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman praktis dalam kurasi, dokumentasi, serta manajemen acara.

Peran mahasiswa dalam pelaksanaan kegiatan menjadi kunci keberhasilan program ini yang tidak hanya bertindak sebagai pelaksana teknis, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran dan penghubung antara institusi dan masyarakat. Proses ini memberi kontribusi terhadap peningkatan soft skill dan profesionalisme mahasiswa, sekaligus memperkuat hubungan antara dunia akademik dan kebutuhan sosial di ranah kreatif. Evaluasi internal dan eksternal juga memberikan refleksi penting terkait kelebihan program serta tantangan yang harus diantisipasi pada kegiatan mendatang.

Berdasarkan seluruh dinamika pelaksanaan, program ini memiliki potensi besar untuk direplikasi dan dikembangkan secara lebih luas. Beberapa rekomendasi mencakup peningkatan strategi promosi lintas media, diversifikasi bentuk kegiatan, perluasan kolaborasi institusional, serta pemanfaatan teknologi digital sebagai pelengkap ruang fisik. Dengan langkah tersebut, pengabdian masyarakat berbasis seni dan desain tidak hanya menjadi aktivitas insidental, tetapi bertransformasi menjadi gerakan literasi visual berkelanjutan yang berdampak nyata bagi publik.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat Bunga Rampai Desain. Adapun pihak-pihak yang secara khusus ingin disampaikan terima kasih adalah sebagai berikut:

- a. Universitas STEKOM, khususnya Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas dukungan penuh secara kelembagaan dan pendanaan kegiatan.
- b. Galeri Tan Art Space Semarang selaku mitra lokasi, yang telah menyediakan ruang dan fasilitas pameran serta mendukung terciptanya ruang dialog kreatif.
- c. Seluruh dosen pembimbing dan tim pelaksana, yang telah mendampingi proses perencanaan, kurasi karya, serta pelaksanaan teknis pameran dan workshop.
- d. Para mahasiswa Desain Komunikasi Visual, yang telah menunjukkan dedikasi tinggi sebagai kurator, fasilitator, dokumentator, dan pengelola media acara.
- e. Seniman, desainer, dan komunitas seni lokal, yang telah bersedia berpartisipasi dalam pameran, berbagi wawasan dalam diskusi, serta memperkaya kualitas interaksi dalam kegiatan.
- f. Masyarakat umum dan pengunjung pameran, atas antusiasme, keikutsertaan, serta respons positif yang diberikan selama kegiatan berlangsung.
- g. Media partner dan pengelola platform digital, yang turut membantu mendistribusikan informasi dan dokumentasi kegiatan sehingga menjangkau khalayak lebih luas.

Semoga sinergi yang telah terjalin dapat terus berlanjut dalam kegiatan-kegiatan kolaboratif di masa mendatang demi penguatan literasi kreatif dan budaya visual masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, A. (2021). Buku Saku Komunikasi Visual: Teori, Metode, dan Media. ISI Press.
- [2] Nugroho, R. (2022). Persepsi Kualitas Ruang Pamer Museum Seni: Sebuah Studi Observasi. Universitas Mercu Buana.
- [3] Prasetyo, B. (2022). Desain Komunikasi Visual: Teori dan Perkembangannya. Telkom University Press.
- [4] Habermas, J. (1989). The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society. MIT Press.
- [5] Wimba. (2023). Jurnal Komunikasi Visual. Institut Teknologi Bandung.