

## Pelatihan Aplikasi GaYa untuk komunitas pelukis Semarang, Yoga dan Klaten

Heribertus Himawan<sup>1</sup>, Ika Novita Dewi<sup>2</sup>, Candra Irawan<sup>3</sup>, Arry Maulana<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131

<sup>2,3,4</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131

---

### Artikel Info

#### **Kata kunci:**

GaYa  
Pelukis  
Kurator  
Tan Art Space

---

### ABSTRAK

GaYa adalah sebuah aplikasi berbasis web yang diciptakan untuk membantu komunitas pelukis dalam mengenalkan karya mereka secara mudah dan murah. Aplikasi ini telah menyatukan 3 entitas yaitu pelukis, kurator dan peminat lukisan. Seseorang dapat dengan mudah untuk bergabung dalam aplikasi ini dengan memilih perannya. Verifikasi pendaftar akan dilakukan oleh Tan Art Space yang selama ini menjadi tempat para pelukis kota Semarang melakukan pameran secara gratis. Aplikasi telah diuji cobakan kepada komunitas pelukis, kurator dan peminat lukisan dan menyatakan bahwa aplikasi GaYa mempermudah dan berguna bagi profesi mereka.

---

### Author Korespondensi :

Heribertus Himawan,  
Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131  
Email: himawan26@dsn.dinus.ac.id

---

## 1. PENDAHULUAN

Pameran lukisan merupakan ajang yang sangat penting bagi dunia seni, karena menjadi wadah pertemuan antara pengunjung, penikmat lukisan, pelukis, dan karya seni itu sendiri [1]. Melalui pameran ini, tercipta komunikasi dua arah yang tidak hanya memungkinkan para pelukis menyampaikan makna, pesan, atau cerita di balik karya mereka, tetapi juga memberi ruang bagi pengunjung untuk mendalami, mengapresiasi, dan bahkan mungkin memberikan kritik yang konstruktif [2]. Di samping itu, pameran lukisan membuka peluang untuk terjadinya transaksi pembelian, sehingga karya seni tidak hanya menjadi aset visual, tetapi juga memiliki nilai finansial bagi senimannya. Pameran seni umumnya diadakan di galeri seni, sebuah tempat yang didesain secara khusus agar para penyuka seni dapat menikmati karya-karya yang dipamerkan dengan optimal melalui penglihatan, suasana akustik, hingga keselarasan ruangnya. Selain menjadi ruang estetis, galeri seni berfungsi sebagai platform untuk mempromosikan dan melestarikan seni, sekaligus sebagai media pemberdayaan komunitas kreatif [3].

Saat ini, pameran lukisan memiliki potensi besar untuk berkembang lebih luas, termasuk membangun keterlibatan yang lebih aktif melalui media sosial. Hal ini tidak hanya meningkatkan aksesibilitas terhadap seni lukis, tetapi juga memperkuat citra merek positif dari galeri maupun seniman itu sendiri. Meski demikian, menyelenggarakan pameran lukisan secara konvensional bukanlah hal yang mudah dan sering kali melibatkan biaya yang tidak kecil [4]. Tidak jarang meskipun berhasil diselenggarakan dengan baik, sebuah pameran lukisan belum tentu memberikan dampak finansial yang memadai. Tan Art Space adalah salah satu contoh galeri seni di Semarang yang mencoba mengatasi tantangan tersebut dengan menawarkan konsep unik, yaitu menggabungkan galeri seni dengan rumah makan [5]. Konsep ini tidak hanya menambah daya tarik pengunjung tetapi juga menjadi solusi kreatif dalam menyediakan ruang gratis bagi para pelukis untuk berpameran [6]. Namun demikian, Tan Art Space memiliki beberapa keterbatasan, seperti area pameran yang tidak terlalu luas, promosi yang masih bersifat lokal, serta lokasi yang tidak strategis secara umum. Meskipun memiliki keterbatasan, galeri ini tetap diminati oleh berbagai komunitas

seni dari berbagai aliran di Indonesia, yang dapat terlihat dari padatnya jadwal pameran yang diselenggarakan [7].

Sebagai upaya untuk mendukung dan memperluas jangkauan pameran seni, aplikasi GaYa dikembangkan untuk Tan Art Space sebagai solusi modern berbasis teknologi. Aplikasi ini dirancang untuk menjadi portal yang menghubungkan tiga elemen penting dalam sebuah pameran lukisan, yaitu pelukis, kurator, dan peminat lukisan (pembeli). Dengan GaYa, setiap orang dapat mendaftar sebagai pelukis, kurator, atau pembeli, meskipun keanggotaan mereka akan diverifikasi terlebih dahulu oleh pengelola Tan Art Space. Fitur utama aplikasi ini adalah memungkinkan seorang pelukis untuk mengadakan pameran secara mandiri dengan lebih mudah, tetapi dengan tetap melalui tahap kurasi oleh kurator yang telah tergabung dalam aplikasi. Pengenalan dan pelatihan penggunaan aplikasi ini menjadi langkah penting agar komunitas pelukis dapat menerima kehadiran GaYa secara positif. Pengalaman yang dirasakan pengguna dalam menggunakan aplikasi, terutama kemudahan dalam mengelola pameran dan interaksi dengan pihak lain, akan menjadi faktor penentu keberlanjutan aplikasi ini. Oleh karena itu, langkah promosi dan edukasi yang efektif perlu dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi GaYa benar-benar mampu memberikan manfaat nyata bagi komunitas pelukis, kurator, dan peminat seni secara luas.

## 2. METODE

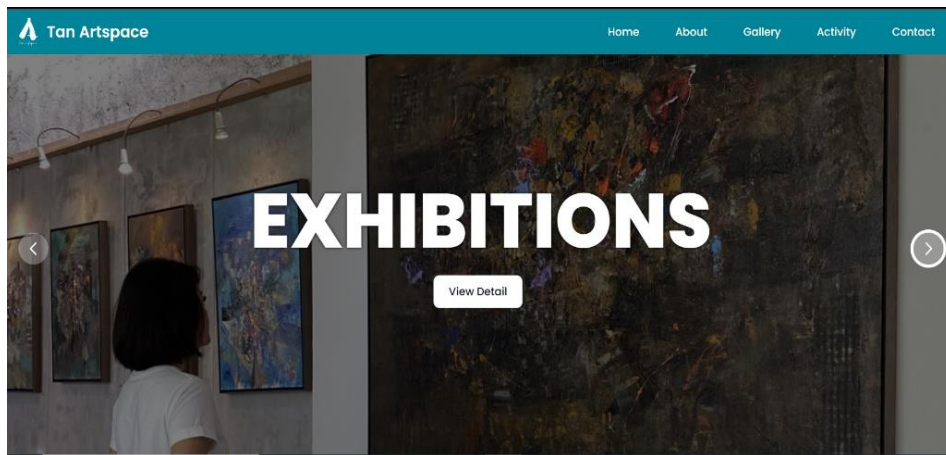
Launching aplikasi GaYa dilakukan bersamaan dengan adanya pameran lukisan dan serangkaian workshop yang diselenggarakan oleh CSAC Udinus. Maka dihadapan komunitas pelukis dan kurator lukisan yang hadir saat itu, peserta diajak untuk langsung mencoba menggunakan aplikasi ini dengan perangkat laptop, tablet maupun handphone yang dibawa.



Gambar 1. Peserta Pelatihan

Aplikasi ini mempunyai alamat [tanartspace.com](http://tanartspace.com). Pada halaman awal akan memunculkan deskripsi tentang tan art space, koleksi kegiatan dan pameran yang sedang berlangsung. Untuk melihat pameran dan koleksi lukisan user dapat memilih tombol View Detail yang tersedia di bagian header. Inilah halaman inti dari aplikasi Gaya yang mempunyai alamat [gaya.tanartspace.com](http://gaya.tanartspace.com). Di halaman ini ada informasi tentang pameran lukisan yang sedang berlangsung dan koleksi lukisannya, ada fasilitas untuk bergabung atau mendaftar sebagai pelukis, sebagai curator atau sebagai calon pembeli. Jika seorang user akan bergabung dalam komunitas dan dapat memanfaatkan fasilitas yang ada maka tinggal pilih tombol masuk.

Sampai tahapan ini seluruh peserta diminta untuk mendaftar sebagai anggota komunitas. Ada yang bergabung sebagai pelukis, ada yang bergabung sebagai kurator dan ada yang bergabung sebagai user biasa. Kemudian yang bergabung sebagai pelukis diminta untuk membuat pameran dan mengupload koleksi lukisannya dalam bentuk foto atau gambar. Karena koleksi gambar lukisan baru bisa dimunculkan dipameran setelah dikurasi maka para pelukis diminta untuk mengajukan permohonan kurasi kepada kurator yang sudah ada. Sehingga dalam tahapan ini para kurator juga sudah mempraktekkan melakukan kurasi terhadap sebuah lukisan (gambar). Pada akhir pertemuan para peserta diminta untuk mengisi kuesioner singkat untuk menilai sejauh mana peserta merasakan kemudahan untuk membuat pameran lukisan dengan aplikasi GaYa ini.



Gambar 2. Halaman awal tanartspace.com



Gambar 3. Halaman beranda tanartspace.com

Pertanyaan untuk kuesioner diambil dari indikator dalam variabel persepsi Kemudahan dan variabel persepsi Kegunaan dari model penerimaan teknologi (Technology Acceptance Model) dari Davis [3] dan jawaban diukur dengan menggunakan 5 pilihan pada skala Likert yaitu: SS: sangat Setuju, S: setuju, RR; Ragu-ragu, TS: Tidak setuju, STS: Sangat tidak setuju. Variabel persepsi kemudahan penggunaan adalah sejauh mana seorang pengguna percaya bahwa aplikasi ini mudah digunakan. Seorang pelukis akan merasa terbantu bila ada teknologi yang mampu membantu mengenalkan karya lukisnya dengan menciptakan galeri yang murah dan memfasilitasi transaksi pembelian. Untuk mengukur variable ini maka digunakan indikator-indikator seperti dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan dari variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan

No.	Indikator/Indikator	Pertanyaan
1.	Mudah dipahami	Percaya bahwa aplikasi GaYa ini sangat mudah dipahami
2.	Mudah dalam menggunakan	Percaya bahwa aplikasi GaYa sangat mudah digunakan
3.	Memudahkan operasional	Percaya bahwa aplikasi GaYa sangat mudah dioperasikan

Persepsi kegunaan atau kemanfaatan adalah kepercayaan seseorang bahwa menggunakan teknologi tertentu akan memberikan manfaat bagi penggunanya. Dampaknya adalah penggunaan teknologi tersebut dapat meningkatkan kualitas pekerjaannya. Variabel ini diukur dengan menggunakan indikator yang terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Daftar pertanyaan dari variabel Persepsi Kegunaan

No.	Indikator/Item	Pertanyaan
1.	Bermanfaat menyelesaikan pekerjaan	Aplikasi GaYa bermanfaat untuk mempermudah menyelesaikan pekerjaan
2.	Mempercepat penyelesaian pekerjaan	Dengan aplikasi GaYa mempercepat penyelesaian pekerjaan karena frekwensi kunjungan semakin sering
3.	Menghasilkan pekerjaan dengan tepat	Dengan aplikasi GaYa menghasilkan pekerjaan dengan tepat yaitu meningkatnya jumlah transaksi penjualan / pameran
4.	Upaya yang semakin efisien	Dengan aplikasi GaYa pelukis merasakan upaya yang lebih efisien

### 3. PEMBAHASAN HASIL

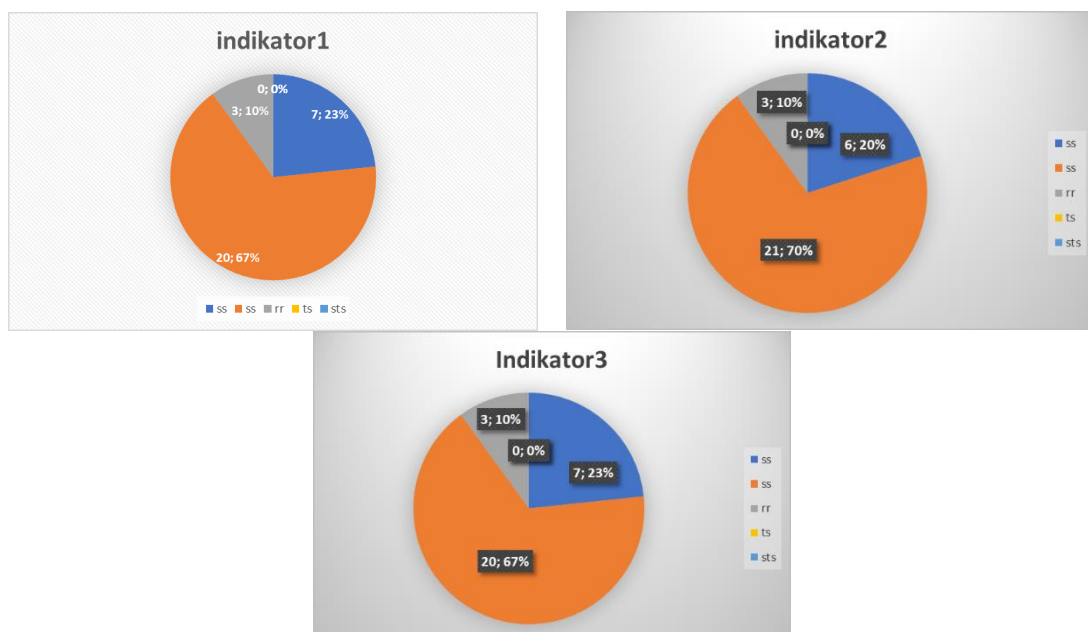
Setelah peserta diminta memberikan jawaban dari kuesioner yang dibagikan diakhir pelatihan, maka dari 30 peserta diperoleh hasil sebagai berikut:

#### 3.1 Persepsi Kemudahan Penggunaan

Tabel 3. Persepsi Responden terhadap Persepsi Kemudahan

Indikator ke-	SS	S	RR	TS	STS
1	7	20	3	0	0
2	6	21	3	0	0
3	7	20	3	0	0

Tabel 3. menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan positif terhadap kemudahan aplikasi. Pada indikator pertama (mudah dipahami), 7 responden sangat setuju, 20 responden setuju, dan 3 responden ragu-ragu, tanpa ada responden yang tidak setuju. Pola tanggapan serupa juga terlihat pada indikator kedua (mudah dalam menggunakan) dan indikator ketiga (memudahkan operasional), di mana mayoritas responden menunjukkan tingkat setuju dan sangat setuju. Data ini mengindikasikan bahwa secara umum, aplikasi GaYa dianggap memiliki kemudahan dalam penggunaan oleh para responden, meskipun ada beberapa responden yang masih ragu. Hal ini mencerminkan kepercayaan yang cukup tinggi terhadap user-friendliness aplikasi GaYa.



Gambar 4. Prosentase per indikator Persepsi Kemudahan

Dari tabel 3 dan Gambar 4 terlihat bahwa mayoritas responden memberikan jawaban SS (sangat setuju) pada setiap indikator variable Persepsi Kemudahan. Mayoritas responden sangat setuju terhadap

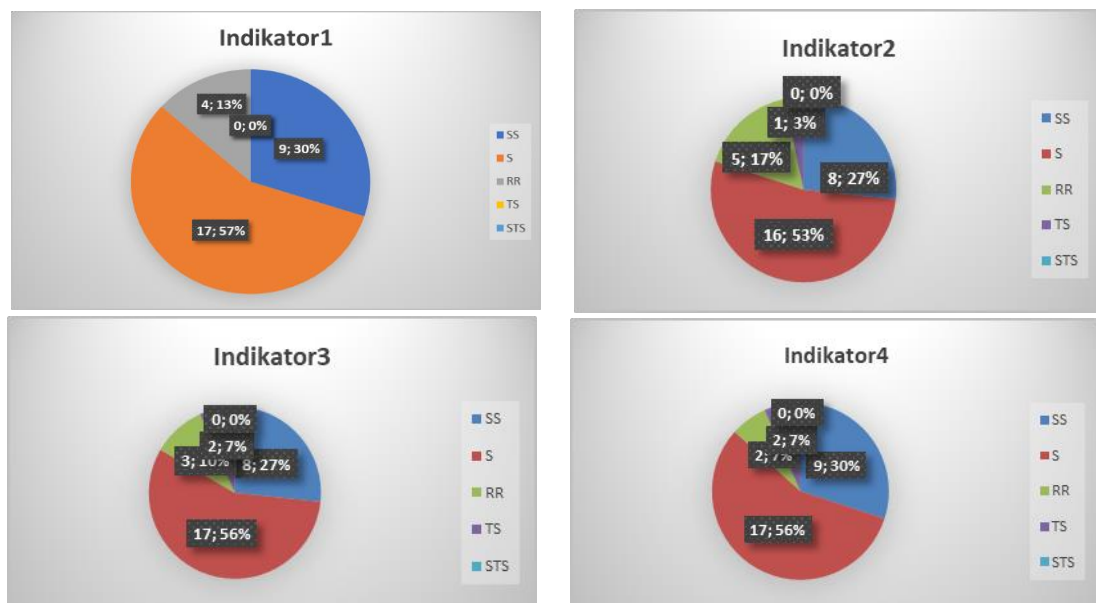
pernyataan dari indikator1 (67%), terhadap indikator2 mayoritas responden juga menjawab sangat setuju (70%) demikian pula pada indikator3 diperoleh bahwa mayoritas responden juga memilih jawaban sangat setuju (67%). Dari hasil ini maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa Aplikasi GaYa mudah digunakan untuk membuat pameran atau galeri virtual.

### 3.2 Persepsi Kemudahan Penggunaan

Tabel 4. Persepsi Responden terhadap Persepsi Kemudahan

Indikator ke-	SS	S	RR	TS	STS
1	9	17	4	0	0
2	8	16	5	1	0
3	8	17	3	2	0
4	9	17	2	2	0

Tabel 4 menggambarkan persepsi responden terhadap variabel kemudahan penggunaan aplikasi GaYa berdasarkan empat indikator, dengan jawaban diukur pada skala Likert. Data menunjukkan mayoritas responden memberikan tanggapan positif pada setiap indikator. Pada indikator ke-1, 9 responden sangat setuju, 17 setuju, dan 4 ragu-ragu. Indikator ke-2 dan ke-3 mencatat beberapa tanggapan negatif, dengan 1 responden menyatakan tidak setuju pada indikator ke-2 dan 2 responden menyatakan tidak setuju pada indikator ke-3. Indikator ke-4 menunjukkan hasil yang hampir serupa, dengan sebagian besar responden setuju atau sangat setuju, sementara 2 responden tidak setuju. Secara keseluruhan, persepsi terhadap kemudahan aplikasi cukup positif, meskipun terdapat sedikit keraguan dan ketidaksepakatan pada beberapa indikator.



Gambar 5. Prosentase indikator dari Persepsi Kegunaan

Dari hasil kuesioner yang terlihat dalam tabel 4 dan Gambar 5 mayoritas responden memilih Sangat Setuju untuk semua indikator. Pada indikator1, sebanyak 9 (30%) orang memilih Sangat Setuju, sebanyak 17 responden memilih Setuju atau 57%, sedangkan yang memilih Ragu Ragu 4 orang atau 13%. Pada indikator2 yang memilih Sangat Setuju, yaitu sebanyak 8 orang atau 27%, yang menjawab Setuju sebanyak 16 orang atau 53%, yang memilih Ragu Ragu sebanyak 5 orang atau 17% dan yang memilih Tidak Setuju sebanyak 1 orang atau 3%. Pada indikator3, sebanyak 9 orang atau 30% memilih Sangat Setuju, 17 orang atau 56% memilih Setuju, 3 orang atau 10% memilih Ragu Ragu dan 2 orang memilih Tidak Setuju atau 7%. Pada indikator4, ada sebanyak 9 orang atau 30% memilih Sangat Setuju, 17 orang atau 56% memilih Setuju, 2 orang atau 7% memilih ragu-ragu dan 2 orang atau 7% memilih Tidak Setuju. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa mayoritas responden setuju bahwa aplikasi GaYa mempunyai kegunaan dalam profesi mereka.



#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis persepsi responden terhadap aplikasi GaYa, dapat disimpulkan bahwa mayoritas pengguna menganggap aplikasi ini mudah digunakan. Hal ini terlihat dari hasil pada variabel persepsi kemudahan penggunaan, di mana sebagian besar responden memilih jawaban Sangat Setuju dan Setuju pada indikator mudah dipahami, mudah digunakan, dan memudahkan operasional. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi GaYa berhasil memberikan pengalaman pengguna yang baik dengan antarmuka yang intuitif dan fitur yang dapat dioperasikan dengan mudah, sehingga mempermudah pelukis dalam membuat pameran atau galeri virtual.

Selain itu, persepsi terhadap kegunaan aplikasi GaYa juga menunjukkan hasil yang positif. Mayoritas responden menilai aplikasi ini bermanfaat untuk mempermudah penyelesaian pekerjaan, mempercepat proses kerja, menghasilkan pekerjaan dengan tepat, dan meningkatkan efisiensi. Sebagian besar responden memberikan jawaban Setuju dan Sangat Setuju terhadap keempat indikator persepsi kegunaan. Data ini mengindikasikan bahwa aplikasi GaYa mampu memberikan nilai tambah bagi penggunanya, terutama dalam mendukung aktivitas profesional mereka sebagai pelukis, kurator, maupun pembeli. Dengan demikian, aplikasi GaYa telah menunjukkan potensi sebagai solusi teknologi yang relevan dan mendukung komunitas seni lukis.

#### REFERENCES

- [1] H. M. Adham Putra, Z. Hidayati, and M. S. D. Bunayya, "PERENCANAAN PUSAT KEBUDAYAAN DAN KESENIAN KALTIM DI TENGGARONG DENGAN PENEKANAN PADA AKUSTIK," *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri dan Arsitektur*, vol. 9, no. 2, p. 9, Oct. 2021, doi: 10.46964/jkdpia.v9i2.190.
- [2] S. Gunalan, C. Satria, and H. Haryono, "Besiru sebagai Konsep Desain Poster Pameran Art Mandalika," *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, vol. 5, no. 1, pp. 27–36, Jun. 2023, doi: 10.30812/sasak.v5i1.2941.
- [3] E. Venter, "Challenges for meaningful interpersonal communication in a digital era," *HTS Teologiese Studies / Theological Studies*, vol. 75, no. 1, 2019, doi: 10.4102/hts.v75i1.5339.
- [4] I. W. P. Admojo, T. Widodo, and A. R. Prasetyo, "Kesenian Rengganis sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Surealistik," *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, vol. 3, no. 1, pp. 1–14, Jan. 2023, doi: 10.17977/um064v3i12023p1-14.
- [5] N. T. H. A. Intan, E. Sugiarto, and W. Wibawanto, "Batik Semarang on Cultural Ecology Perspective: Characteristic of Visual Expression," *Catharsis*, vol. 12, no. 2, pp. 117–127, 2023.
- [6] C. A. Sari *et al.*, "Membangun Media Pembelajaran Animasi 3D dengan Plotagon untuk Guru SMA-SMK," *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 2, pp. 73–80, 2023, doi: 10.12487/JNPMIK.v1i1.xxxxx.
- [7] Syed Alwi Syed Abu Bakar, Aznan Omar, Hilal Mazlan, and Azian Tahir, "ARCA RAMLAN ABDULLAH: PELANCONGAN KESENIAN ARCA AWAM," *Jurnal Gendang Alam (GA)*, vol. 12, no. 2, Dec. 2022, doi: 10.51200/ga.v12i2.4294.