

FESTIVAL SENI BERBASIS REALITA VIRTUAL: STUDI KASUS TATA KELOLA PENYELENGGARAAN SUMONAR 2020

Oleh:

Dwi Oktala^{1*}

*Magister Tata Kelola Seni, Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta*

Syamsul Barry²

*Prodi Film dan Televisi Fakultas Budaya dan Media
Institut Seni Budaya Indonesia Bandung*

Dicky Hidayat³

*Prodi DKV Fakultas Industri Kreatif
Universitas Telkom Bandung*

safaridulu@gmail.com^{1*} ; syamsul_barry@isbi.ac.id² ; dickyhidayat@telkomuniversity.ac.id³

***)Corresponding Author**

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tata kelola festival seni virtual Sumonar 2020 dengan menggunakan pendekatan manajemen risiko. Festival yang diselenggarakan oleh Jogjakarta Video Mapping Project (JVMP) ini berfokus pada video mapping dan seni media baru, yang sebelumnya telah berlangsung secara luring sejak tahun 2019. Namun, pada tahun 2020, pelaksanaannya beralih ke format virtual berbasis web sebagai respons terhadap pandemi Covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keberhasilan Sumonar 2020 dalam memanfaatkan ruang virtual sebagai bentuk mitigasi risiko penyelenggaraan festival, sekaligus mengidentifikasi pertimbangan penyelenggara serta faktor-faktor kunci keberhasilan, seperti strategi teknis, inovasi kreatif, dan presentasi festival. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif untuk memperoleh wawasan yang mendalam. Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adopsi format virtual memungkinkan efisiensi biaya operasional dan mengurangi risiko pembatalan festival. Keberhasilan Sumonar 2020 mencerminkan kemampuan penyelenggara dalam menghadapi perubahan dan menegaskan pentingnya adaptabilitas dalam penyelenggaraan festival di berbagai kondisi.

Kata Kunci: COVID-19; Festival Seni Media; Manajemen Resiko; Realitas Virtual.

ABSTRACT

This study examines the governance of the Sumonar 2020 virtual art festival using a risk management approach. Organized by the Jogjakarta Video Mapping Project (JVMP), the festival focuses on video mapping and new media art, which has been offline since 2019. However, in 2020, the festival transitioned to a web-based virtual format in response to the Covid-19 pandemic. This study aims to analyze the success of Sumonar 2020 in utilizing virtual spaces as a form of risk mitigation for festival organization, as well as to identify the organizers' considerations and key factors contributing to its success, including technical strategies, creative innovations, and festival presentation. The research employs a qualitative approach to gain in-depth insights. Data collection was conducted through interviews and observations. The findings indicate that adopting a virtual format enables operational cost efficiency and reduces the risk of festival cancellation. The success of Sumonar 2020 reflects the organizers' ability to manage changes and highlights the importance of adaptability in festival management under various circumstances.

Keywords: COVID-19; Media Art Festival; Risk Management; Virtual Reality.

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sumonar merupakan festival tahunan yang diselenggarakan oleh Jogjakarta Video Mapping Project (JVMP). Kemunculan festival ini tidak dapat dipisahkan dari peran FKY ke-25 yang memfasilitasi dan menjadi ruang bertemu dalam mengeksplorasi seni media baru. Terhitung penyelenggaraan program video mapping show yang difasilitasi oleh FKY dilakukan sejak tahun 2013 - 2018. Selama delapan tahun berada dalam penyelenggaraan tersebut, JVMP mulai menggagas festival video mapping dengan nama Sumonar.

Pada perkembangannya, Sumonar tidak hanya menjadi ruang untuk seni video mapping namun berkembang pada eksplorasi seni yang memanfaatkan cahaya sebagai media. Sumonar sebagai festival video mapping dan instalasi seni cahaya, pertama kali diselenggarakan pada tahun 2019. Penyelenggaraan festival tersebut menggunakan fasad Museum Bank Indonesia dan Kantor Pos sebagai bidang proyeksi karya video mapping. Sedangkan untuk seni instalasi cahaya, Sumonar meminjam Loops Stasiun sebagai ruang untuk mendisplay karya. Pada penyelenggaraan festival pertamanya, Sumonar mengambil tema “My Place, My

Time” untuk menyatukan cerita dari setiap karya.

Beralih ke tahun selanjutnya, Sumonar telah memproyeksikan penyelenggaraan festival dengan tema “Mantra Lumina” yang rencananya akan diselenggarakan di kawasan 0 km. Namun perencanaan festival tersebut harus melakukan mitigasi penyelenggaraan. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh pandemi COVID-19 dan peraturan pemerintah yang mengeluarkan larangan untuk berkerumun. Sehingga penyelenggaraan Sumonar pada tahun 2020 tidak dapat dilaksanakan secara konvensional.

Berangkat dari pembatasan penyelenggaraan, Sumonar 2020 akhirnya melakukan pengelolaan festival dengan cara virtual. Meski bekerja dalam ruang domestik, masing-masing individu dalam tim mengupayakan peran untuk tetap merealisasikan penyelenggaraan Sumonar yang dilakukan di website resmi Sumonar 2020 dengan alamat www.sumonarfest.com. Keseriusan Sumonar 2020 dalam mengelola festival dapat dilihat dari keberhasilannya mengembangkan ruang realita virtual sebagai lokasi penyelenggaraan.

Respon positif terhadap meta semesta Sumonar 2020 berhasil mendapat perhatian berbagai pihak, salah satunya adalah partisipasi peserta. Melalui tiga program presentasi karya (Video Mapping, Instalasi

Cahaya, dan Monumen of Hope), Sumonar 2020 berhasil diikuti oleh 65 peserta dari 12 negara, yaitu Indonesia, Bulgaria, Cina, Polandia, Spanyol, Thailand, Macau, Jerman, Chili, Jepang, Brazil, dan Finlandia (Katalog Sumonar 2020, 2020). Selain itu terdapat lebih dari 18 pemberitaan terkait penyelenggaraan Sumonar 2020 yang diliput oleh media lokal dan nasional.

Bentuk respon yang lain dapat dilihat dari penyelenggaraan Sumonar yang diperpanjang. Program After Sumonar merupakan bentuk tanggapan dari penyelenggara dalam menyikapi antusias pengunjung. Program ini memberi tambahan waktu bagi pengunjung untuk menikmati kembali realita virtual Sumonar 2020. Durasi penyelenggaraan "After Sumonar" dilakukan selama satu bulan pada 22 Agustus – 22 September 2020. "After Sumonar" resmi dibuka setelah penyelenggaraan Sumonar 2020 pada 5 – 13 Agustus 2020 resmi ditutup.

Penelitian ini bertujuan mengungkap keberhasilan Sumonar 2020 dalam mengembangkan ruang virtual sebagai mitigasi dan upaya mengurangi risiko terhadap penyelenggaraan festival. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pertimbangan penyelenggara serta aspek-aspek yang mendorong keberhasilan tersebut, termasuk strategi teknis, inovasi kreatif, dan presentasi festival.

Permasalahan

Keberhasilan Sumonar 2020 dalam mengembangkan realita virtual sebagai ruang penyelenggaraan festival menjadi fokus dalam penelitian ini, dengan permasalahan: Bagaimana pengelolaan festival berbasis realita virtual, dan pertimbangan apa saja yang dilihat pengelola dalam penyelenggaraan Sumonar 2020?

B. TINJAUAN PUSTAKA

Seni dan Perkembangan Teknologi Digital

Perkembangan penggunaan media dalam mengeksplorasi seni semakin lama semakin beragam. Hal ini dipengaruhi oleh banyak faktor, di antaranya kemajuan teknologi, perkembangan budaya, serta gagasan eksplorasi seniman itu sendiri. Kemajuan teknologi telah menjadi katalis utama dalam perkembangan seni media baru.

Pada wacana seni, penggunaan istilah seni media baru digunakan secara arbitrer untuk mengidentifikasi berbagai kecenderungan praktik seni yang berbasis perangkat teknologi seperti kamera, komputer, internet, video, synthesizer, proyektor, dan lain-lain. Pernyataan ini mencerminkan dinamika dan evolusi dalam dunia seni kontemporer, di mana batas-batas tradisional terus diuji dan diperluas oleh kemajuan teknologi (Oktorina, 2022).

Penemuan dan inovasi dalam teknologi komputer, perangkat lunak, dan internet telah memberikan seniman alat baru untuk berekspresi. Perkembangan teknologi

memungkinkan seniman untuk menciptakan, memodifikasi, dan mendistribusikan karya mereka dengan cara yang sebelumnya tidak mungkin.

Di Indonesia, seni media baru telah mengalami pertumbuhan yang signifikan. Menurut Darmawan et al (2006), pengalaman seniman Indonesia yang belajar atau bekerja di luar negeri telah membawa pengaruh besar dalam pengembangan seni media baru. Mereka membawa pulang pengetahuan dan keterampilan baru yang kemudian diterapkan dalam konteks lokal. Selain itu, workshop dan pelatihan yang sering diadakan oleh institusi dan komunitas seni telah memberi ruang bagi seniman muda untuk belajar dan bereksperimen dengan teknologi baru.

Kemudahan teknis yang diberikan teknologi komputer dan informasi juga telah memainkan peran kunci. Komputer dan perangkat lunak pengeditan yang semakin canggih dan terjangkau memungkinkan lebih banyak seniman untuk mengakses dan menggunakan teknologi dalam berkarya. Seni digital memungkinkan seniman untuk menciptakan karya yang dapat dilihat dan berinteraksi secara online, serta menjangkau audiens global. Manipulasi digital memberikan kemampuan untuk menciptakan efek visual yang kompleks dan dinamis. Internet tidak hanya sebagai alat distribusi tetapi juga sebagai platform kreatif itu sendiri. Seniman dapat membuat karya

yang hanya ada dalam ruang digital, seperti pemanfaatan karakteristik unik dari web untuk menciptakan pengalaman artistik yang baru (Dolah, 2015).

Kolaborasi antara seniman dan teknologi semakin menjadi hal yang biasa. Proyek-proyek yang melibatkan seniman, programmer, dan desainer dapat menghasilkan karya yang menggabungkan keindahan artistik dengan inovasi teknis. Ini membuka peluang bagi seni media baru untuk terus bereksplorasi pada media.

Pameran Seni Virtual

Perkembangan teknologi yang diaplikasikan pada penyelenggaraan acara mampu membuka peluang baru dalam mengeksplorasi berbagai bentuk kemungkinan. Teknologi digital seperti *augmented reality* (AR), *virtual reality* (VR), dan internet telah merevolusi cara kita mengakses dan menikmati pameran. Sehingga memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi dengan karya seni secara langsung melalui perangkat mereka, memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan personal. Teknologi ini tidak hanya memperkaya pengalaman visual tetapi juga memungkinkan pengunjung untuk mengakses informasi tambahan dan interaktif mengenai karya seni.

Penggunaan realitas virtual menawarkan potensi besar dalam menciptakan pengalaman pameran yang interaktif dan imersif. Teknologi

memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi dengan karya seni secara virtual, menambahkan dimensi baru pada pengalaman pameran. Hal ini memberi cara baru untuk menikmati pameran seni, terutama dalam konteks keterbatasan ruang fisik dan aksesibilitas. Pameran berbasis AR atau teknologi virtual tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memperkaya pengalaman pengguna, membuat seni lebih mudah diakses dan dinikmati oleh khalayak yang lebih luas (Damara et al., 2018).

Pameran virtual mampu menghilangkan keterbatasan ruang dan jarak, memberikan akses yang lebih luas bagi pengunjung dari berbagai lokasi. Teknologi digital yang semakin canggih mendukung perkembangan ini, memungkinkan penyelenggaraan pameran tanpa batasan fisik (Budiyanto et al., 2020). Seiring dengan meningkatnya aksesibilitas internet dan perangkat digital, lebih banyak orang dapat menikmati karya seni dari ruang domestik masing-masing. Ini membuka peluang bagi seniman dan pengelola untuk menjangkau audiens global tanpa harus mengkhawatirkan biaya dan logistik yang terkait dengan pameran fisik (Renzina & Afandi, 2022).

Inovasi teknologi ini juga memungkinkan seniman untuk bereksperimen dengan bentuk dan media baru, menciptakan karya yang mungkin tidak dapat direalisasikan dalam pameran fisik. Menurut Budiyanto et.al (2020), metode

pameran virtual juga memberikan manfaat besar bagi UMKM, memungkinkan mereka untuk tetap mempromosikan produk mereka meskipun ada pembatasan fisik. Pameran virtual membantu bertahan di masa sulit, seperti selama pandemi COVID-19, ketika pertemuan fisik dan pameran konvensional menjadi tidak memungkinkan. Selain itu, pameran virtual membuka peluang baru dalam pemasaran digital. Teknologi ini menyediakan alat yang efektif dan efisien untuk menghubungkan pameran dengan konsumen secara global, mengurangi hambatan geografis dan biaya operasional

Efektivitas Komunikasi dalam pameran virtual telah ditunjukkan oleh Sumonar 2020. Meskipun diadakan secara virtual, Sumonar 2020 berhasil menjaga kualitas dan efektivitas komunikasi, memberikan pengalaman yang berarti bagi peserta dan audiens, serta menetapkan standar baru dalam penyelenggaraan festival seni di masa pandemi. Menurut Wibowo et al. (2022), festival ini memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan menarik, menggunakan platform seperti streaming video dan media sosial untuk berinteraksi dengan audiens. Sumonar 2020 menunjukkan bahwa pameran virtual dapat menggabungkan elemen-elemen interaktif dan visual yang kuat untuk menciptakan pengalaman yang mendekati pameran fisik. Ini menunjukkan bahwa dengan perencanaan dan pelaksanaan

yang tepat, pameran virtual dapat memberikan dampak yang signifikan dan berkesan, bahkan dalam format online (Budiyanto et al., 2023)

Pengelolaan Pameran

Keberhasilan penyelenggaraan pameran sangat dipengaruhi oleh manajemen atau tata kelola yang baik. Pengelolaan yang baik mencakup berbagai aspek, mulai dari perencanaan, eksekusi, hingga evaluasi pasca-acara. Manajemen adalah rangkaian proses yang bertujuan untuk mencapai sasaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian terhadap individu serta sumber daya lainnya. Proses ini memastikan bahwa setiap elemen bekerja secara efisien dan efektif untuk mencapai hasil yang diinginkan (Sule & Saefullah, 2010).

Perencanaan yang matang adalah langkah awal yang krusial. Ini mencakup penentuan tema pameran, pemilihan karya, pengaturan logistik, penetapan anggaran, serta konsep pelaksanaan. Pengelola harus memastikan semua aspek direncanakan dengan detail untuk menghindari masalah yang mungkin timbul saat pameran berlangsung. Sebagai catatan, proses perencanaan perlu memperhatikan fleksibilitas untuk dapat menyesuaikan dengan situasi kondisi baru secara cepat dan efektif (Handoko, 2019). Fleksibilitas membuka kemungkinan untuk beradaptasi dengan perubahan lingkungan, mengatasi

tantangan tidak terduga, dan memanfaatkan peluang baru.

Pengelolaan pameran membutuhkan koordinasi yang efektif antara berbagai pihak, seperti seniman, kurator, tim teknis, dan staf pendukung. Tata kelola yang baik berarti memastikan setiap individu memahami peran dan tanggung jawab mereka, serta memiliki akses ke sumber daya yang dibutuhkan untuk melaksanakan tugas. Delegasi wewenang adalah aspek penting dalam pengorganisasian. Efektivitasnya melibatkan, penentuan pekerjaan yang akan didelegasikan, pemilihan individu yang tepat untuk tugas, proses pemberian tugas, dan penetapan mekanisme *feedback* untuk memastikan tugas terlaksana dengan baik (Hanafi, 2011). Selain itu, komunikasi yang lancar dan terbuka antara semua pihak sangat penting untuk mengatasi tantangan penyelenggaraan acara.

Evaluasi pasca-acara adalah langkah penting lainnya dalam pengelolaan pameran. Ini melibatkan pengumpulan umpan balik dari pengunjung, seniman, dan staf, serta analisis kinerja pameran berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan. Fungsi evaluasi atau *controlling* adalah dapat membantu menilai apakah pekerjaan telah dilaksanakan secara efektif (Handoko, 2019). Evaluasi ini tidak hanya membantu mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, tetapi juga memberikan wawasan berharga untuk penyelenggaraan pameran di masa depan.

Manajemen Risiko

Penyelenggaraan acara yang baik tidak hanya berhenti pada perencanaan, pengorganisasian, aktualisasi, dan *controlling* yang dilakukan dengan tepat. Aspek lain seperti kemampuan pengelola dalam mengatasi berbagai masalah juga ikut menentukan keberhasilan acara, bahkan jika hal tersebut mengharuskan pengelola untuk mengubah konsep secara signifikan.

Tantangan tidak dapat dihindari dalam penyelenggaraan acara. Masalah teknis, kendala logistik, perubahan kebijakan, hingga situasi darurat dapat mengancam kelancaran acara. Oleh karena hal tersebut, kemampuan pengelola untuk beradaptasi dan merespons situasi secara efektif menjadi hal penting. Salah satu indikator kesuksesan suatu organisasi adalah kemampuannya dalam mengantisipasi kejadian-kejadian merugikan dan memanfaatkan kesempatan untuk memberi nilai tambah terhadap sasaran yang dituju (Rose, 2023). Kemampuan ini mencerminkan efektivitas manajemen risiko dan kesiapan dalam menghadapi tantangan dan peluang.

Menurut Noor (Noor, 2013) risiko merupakan peluang bisnis yang tepat bagi penyelenggara event, karena tanpa risiko, keunggulan bersaing tidak akan muncul di antara pengelola. Pengelolaan risiko yang efektif merupakan aspek penting dalam penyelenggaraan acara, karena memungkinkan penyelenggara untuk

mengidentifikasi dan memitigasi ancaman serta memanfaatkan peluang.

Kesadaran akan pentingnya mitigasi dalam pengelolaan acara tidak timbul secara spontan. Hal ini terwujud melalui pemahaman yang mendalam dari pengelola terkait manajemen risiko dalam penyelenggaraan acara. Tujuan mitigasi risiko adalah merancang dan menerapkan strategi yang efektif untuk mengurangi risiko yang terkait dengan kebijakan yang diambil hingga ke tingkat terendah yang mungkin dicapai (Subagyo et al., 2020).

Lebih lanjut menurut Fahmi (2018), terdapat beberapa langkah untuk mengatasi risiko secara efektif. Langkah pertama adalah mengidentifikasi dan memetakan risiko yang ada, sehingga dapat dipahami secara menyeluruh. Setelah itu, penting untuk menyusun berbagai alternatif solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi risiko tersebut.

Manajemen risiko adalah proses sistematis yang melibatkan identifikasi, analisis, evaluasi, dan penanganan risiko yang mungkin mempengaruhi pencapaian tujuan suatu acara. Dalam konteks pengelolaan pameran, manajemen risiko membantu pengelola untuk mempersiapkan diri menghadapi berbagai kemungkinan yang tidak terduga dan memastikan bahwa acara dapat berlangsung dengan lancar meskipun ada hambatan. Proses manajemen risiko menurut Hanafi (2021), dibagi menjadi:

a. Identifikasi risiko

Identifikasi risiko bertujuan untuk mengenali berbagai risiko yang mungkin dihadapi. Teknik-teknik yang digunakan dalam proses ini meliputi penelusuran sumber risiko hingga terjadinya peristiwa yang tidak diinginkan, serta penggunaan analisis data dan *brainstorming* untuk mengidentifikasi potensi ancaman.

b. Evaluasi dan pengukuran risiko

Tujuan evaluasi risiko adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai karakteristik risiko melalui pengukuran yang sistematis. Salah satu teknik yang digunakan adalah mengukur probabilitas risiko, yang memungkinkan pengelola untuk memprioritaskan risiko. Dengan cara ini, perhatian dapat difokuskan pada risiko yang memiliki kemungkinan tinggi untuk terjadi, sehingga penanganannya dapat dilakukan dengan lebih efektif.

c. Pengelolaan risiko

Pengelolaan risiko dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti penghindaran, penahanan risiko (*retensi*), diversifikasi, transfer risiko, pengendalian risiko, dan pendanaan risiko. Pengendalian risiko berkaitan erat dengan manajemen risiko yang bertujuan untuk mencegah atau mengurangi kemungkinan terjadinya risiko. Pendekatan ini memastikan bahwa dampak negatif potensial dapat diminimalkan.

Pemahaman yang mendalam tentang

manajemen risiko memungkinkan pengelola pameran untuk mengambil langkah proaktif dalam mengelola potensi ancaman. Hal ini bukan hanya tentang memitigasi kerugian, tetapi juga tentang kemampuan melihat potensi dan mengelolanya. Kemampuan mengelola risiko dengan baik juga meningkatkan kepercayaan dari pemangku kebijakan, termasuk peserta, sponsor, dan mitra kerja. Secara keseluruhan, manajemen risiko adalah bagian integral dari pengelolaan pameran.

C. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif memungkinkan memperoleh pemahaman mendalam tentang fenomena melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dan analisis konten (Sugiyono, 2016). Penelitian berupa studi kasus ini menganalisis pengelolaan festival yang diselenggarakan oleh Sumonar pada tahun 2020. Tujuan studi kasus adalah untuk memahami isu, masalah, atau kekhawatiran tertentu secara mendalam agar masalah tersebut dapat dipahami dengan baik (Creswell, 2015; Nunes et al., 2020).

Pengumpulan data primer dilakukan dengan cara wawancara dan observasi. Wawancara cenderung bersifat asimetris, di mana peneliti memiliki peran lebih kuat dalam mengarahkan wawancara untuk menggali perasaan, persepsi, dan pemikiran dari pihak yang diwawancarai (Barry, 2024; Sutopo, 2006). Narasumber yang diwawancarai adalah enam orang pengelola

yang dianggap kompeten serta dapat mewakili semua individu yang terlibat dalam tim kerja penyelenggaraan Sumonar 2020 dengan tujuan mendapatkan wawasan mendalam yang relevan sesuai dengan topik.

Penelitian pengelolaan festival yang diselenggarakan oleh Sumonar 2020 menggunakan studi dokumen dan arsip untuk memperkuat pengumpulan data melalui wawancara, selain itu juga bertujuan untuk menghasilkan penelitian yang kredibel (Sugiyono, 2016). Validasi data dilakukan dengan kajian kebenaran isi dokumen atau arsip, serta kajian terkait keaslian arsip dan dokumen. Dengan demikian, dapat dipastikan bahwa data yang diperoleh valid dan dapat diandalkan untuk mendukung temuan penelitian.

Pengumpulan data primer dilakukan dengan cara wawancara dan observasi. (Barry, 2024; Sutopo, 2006). Triangulasi bersifat multi-perspektif sehingga dalam penarikan simpulan memiliki kredibilitas yang kuat dan valid, oleh karenanya diperlukan lebih dari satu sudut pandang sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai fenomena yang diteliti. Pada penelitian ini perspektif yang digunakan adalah manajemen risiko dengan membandingkan pandangan suatu hal yang ditanyakan pada tiga narasumber.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Awal penyelenggaraan Sumonar 2020, direncanakan akan diadakan di luar ruangan dengan memusatkan festival di kawasan 0 Km Yogyakarta. Mengulang keberhasilan pada tahun sebelumnya, Sumonar 2020 akan menggunakan fasad gedung Bank BNI dan Kantor Pos sebagai media proyeksi karya video mapping. Sedangkan gedung Loop Station digunakan kembali untuk ruang presentasi karya instalasi cahaya. Pada catatan evaluasi, jangkauan penyelenggaraan Sumonar dinilai dapat dikembangkan lebih maksimal. Hal ini dilatarbelakangi oleh respon positif pengunjung dan peserta festival pada penyelenggaraan Sumonar di tahun sebelumnya.

Sebagai upaya memaksimalkan penyelenggaraan, Sumonar 2020 direncanakan akan menambah satu gedung untuk mempresentasikan karya instalasi cahaya. Sehingga presentasi karya akan dilakukan di ruang Loops Station dan bekas gedung KONI sebagai lokasi tambahan. Penambahan bekas gedung KONI bertujuan untuk meningkatkan jumlah peserta dan menghadirkan lebih banyak karya instalasi seni cahaya. Namun karena pandemi COVID-19, penyelenggaraan Sumonar 2020 akhirnya dialihkan ke dalam *website*.

Keputusan untuk memindah festival ke format virtual didorong oleh situasi pandemi yang melarang pengumpulan massa

dalam jumlah besar. Sebelum memutuskan penyelenggaraan secara virtual, pengelola masih mencari kemungkinan Sumonar 2020 dihadirkan dengan format *hybrid*. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh pengalaman menonton video mapping yang kurang bisa dinikmati jika dilakukan secara virtual. Suasana penayangan di ruang publik tidak dapat dirasakan dalam ruang domestik pengunjung yang melihat video mapping secara *online*.

Latar belakang tersebut akhirnya mendorong Sumonar untuk menghadirkan suasana yang mirip dengan lokasi penyelenggaraan konvensional. Tawaran tersebut mereka implementasi dengan format 360 derajat dan binaural dalam penciptaan ruang realitas virtual 0 Km. Selain itu banyaknya festival video mapping yang membatalkan acara, ancaman penutupan paksa, potensi pelanggaran hukum dan peraturan, bayangan terbatasnya jumlah pengunjung, biaya operasional yang tinggi, fleksibilitas yang kurang dan ancaman reputasi Sumonar menjadi alasan lain penyelenggaraan konvensional tidak praktis untuk dilakukan.

Penggunaan website dengan alamat www.sumonarfest.com merupakan situs resmi yang digunakan sebagai pusat penyelenggaraan Sumonar 2020 (lihat gambar 1 di bawah). Meski dilakukan secara *online*, Sumonar 2020 tetap berusaha

menghadirkan suasana penyelenggaraan konvensional.

Hal tersebut dapat dilihat dari tampilan website yang menghadirkan suasana 0 Km. Visualisasi 0 Km, Museum Sonobudoyo, Kraton, Bank BNI, dan Kantor Pos dihadirkan sebagai upaya membangun suasana lokasi festival. Meskipun dilakukan secara virtual, beberapa ciri khas yang menunjukkan lokasi penyelenggaraan penting diperlihatkan untuk menjaga identitas dan suasana penyelenggaraan festival.



Gambar 1. Halaman muka website
Sumber: Website Sumonar 2020

Sebelum memutuskan tampilan meta semesta, Sumonar 2020 melakukan pengamatan pada beberapa galeri virtual. Referensi tersebut menampilkan berbagai tawaran termasuk pada penyajian grafis yang mengagumkan. Namun pembuatan visual dalam resolusi tinggi membutuhkan perangkat tertentu dan anggaran yang tidak sedikit. Selain itu tampilan tersebut memiliki kelemahan pada penggunaan gawai, sehingga tidak aksesibel bagi pengguna. Pengamatan tersebut membawa Sumonar untuk mengeksplorasi bagaimana membuat visual yang ringan, tidak ribet, tidak terlalu banyak

loading, serta dapat diakses semua orang dan semua gawai.

Ismoyo Adhi (39 tahun) dalam wawancara memberikan informasi bahwa Sumonar 2020 menggunakan sistem website yang dapat diakses oleh hampir semua jenis gadget, termasuk desktop, iOS, dan Android tanpa spesifikasi khusus. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan kemudahan akses bagi pengunjung. Konten ditampilkan dalam format 360 derajat untuk memastikan tampilan yang immersive namun tetap ringan dan mudah diakses. Warna yang digunakan dalam website dibatasi untuk memperkecil ukuran file gambar, menghasilkan tampilan yang menyerupai matrix digital. Kode biner digunakan untuk menggambarkan cahaya, memberikan kesan futuristik dan modern.

Ikon-ikon seperti projection mapping, exhibition, lounge, artist, dan monument of hope diletakkan di homepage secara berdekatan. Keputusan ini diambil setelah melakukan beberapa percobaan seperti meletakkan ikon pada gedung-gedung tertentu. Namun hal tersebut dinilai menyulitkan pengunjung dalam mengeksplorasi ruang realita virtual Sumonar 2020. Oleh karena pertimbangan kenyamanan dan kemudahan akses pengguna, ikon-ikon tersebut akhirnya diletakkan berdekatan. Selanjutnya dalam menata ikon dilakukan secara alfabetik dari A ke Z dan dari kiri ke kanan. Hal ini juga diterapkan pada penyusunan nama-nama

seniman di ruang exhibition dan video mapping (wawancara: Bambang "Ibenk" Untoro, 35 tahun).



Gambar 2. Tampilan nama-nama seniman di ruang exhibition.

Sumber: Website Sumonar 2020

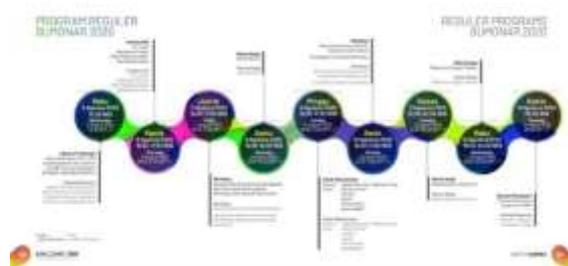
Menyelenggarakan festival secara virtual merupakan tantangan pertama yang dihadapi oleh penyelenggara, tetapi juga memberikan beberapa dampak yang baik. Salah satu dampak baiknya adalah peningkatan partisipasi seniman internasional.

Pada masa normal, banyak seniman mungkin sibuk dengan kegiatan lainnya dan tidak memiliki waktu untuk berpartisipasi dalam acara Sumonar. Namun, pandemi memberi kesempatan kepada seniman untuk berpartisipasi lebih aktif karena ketersediaan waktu yang lebih fleksibel. Sehingga pada Sumonar 2020, partisipasi seniman internasional meningkat dibanding penyelenggaraan sebelumnya (wawancara: Roby Setiawan, 43 tahun).

Upacara pembukaan Sumonar 2020 dilakukan dengan format tapping yang disiarkan pada 5 Agustus 2020. Sri Sultan HB X sebagai Gubernur DIY memberi sambutan sekaligus meresmikan Sumonar

yang diselenggarakan secara virtual pada 5 - 13 Agustus 2020. Pelaksanaan festival yang berdurasi sembilan hari tersebut memiliki beragam program pendukung. Program-program Sumonar 2020 terbagi atas program harian dan program reguler, perbedaan dua program tersebut terdapat pada ketentuan kunjungan.

Program harian dapat diakses gratis dan tanpa batasan waktu kecuali program video mapping yang diputar setiap hari pada pukul 08.00 WIB dan 20.00 WIB. Sedangkan seluruh program reguler memiliki keterbatasan pada durasi akses seperti tanggal dan jam. Selanjutnya untuk detail jadwal program reguler dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 3. Jadwal program reguler sumonar 2020
Sumber: Katalog Sumonar 2020

Pada program reguler juga terdapat dua program berbayar yang terdiri dari pertunjukan Papermoon Puppet Theater dengan harga tiket Rp. 60.000,- dan workshop audio visual dengan harga tiket Rp. 150.000,- untuk dua hari pelaksanaan. Dalam program pementasan teater Papermoon Puppet, penjualan tiket dilakukan sebanyak dua kali. Hal tersebut merupakan dampak dari tingginya

antusiasme penonton. Andreas memberikan penjelasan:

Pada tahap pertama, Sumonar berhasil menjual 200 tiket dan tahap kedua 150 tiket habis terjual. Sehingga jika dijumlahkan sebanyak 350 tiket berhasil terjual untuk pementasan teater Papermoon Puppet. Antusiasme tersebut juga berdampak pada teknis pertunjukan yang harus melakukan kloning pada dua akun google meet untuk memenuhi kapasitas penonton (wawancara: Andreas Praditya Eka Putra, 35 tahun).

Menurut Ishari Sahida (45 tahun) dalam wawancara menyampaikan, penciptaan pertunjukan berbayar terinspirasi dari aplikasi penyewaan film pada beberapa platform. Meskipun dalam pementasan daring, pertunjukan Papermoon Puppet belum memiliki jaminan keberhasilan. Namun cara ini memungkinkan menjadi solusi bagi pemain untuk tetap bisa tampil dan mendapat penghasilan. Selain itu pertimbangan lain yang dilihat adalah bagaimana pertunjukan ini dapat hadir dan dinikmati meski dalam situasi pandemi.

Pengelolaan Sumonar 2020 dilakukan oleh lebih dari 34 pesonil yang bekerja di belakang layar. Pada masing-masing personil memiliki tanggung jawab khusus di bawah arahan direksi mereka. Keragaman individu dalam tim memiliki keahlian masing-masing yang bekerja secara

sinergi untuk memastikan kesuksesan setiap aspek festival. Setiap anggota tim memainkan peran krusial, mulai dari pengelolaan teknis, kurasi konten, pemasaran, koordinasi acara, hingga komunikasi dengan seniman dan peserta. Kerjasama dan koordinasi yang efektif diantara tim, memungkinkan Sumonar untuk beradaptasi dengan perubahan dan tantangan.



Gambar 4. Susunan Komite Sumonar 2020
 Sumber: Katalog Sumonar 2020

Sedangkan dalam penetapan pembagian tugas dilakukan melalui diskusi antar board, dimana setiap board mengkoordinasi aspek tertentu dari festival dan mencari staf untuk membantu mereka. Sebagai contoh, board A mengkoordinasi aspek artistik dan mencari staf secara mandiri untuk menyelesaikan pekerjaannya. Menurut Setyo Harwanto (40 tahun) pada wawancara, sebelum tahun 2020, Sumonar hanya memiliki empat board yang terdiri dari Roby, Tyo, Wulu, dan Raphael. Namun, dalam proses penyelenggaraan Sumonar, para pendiri JVMP yang terdiri dari 10 orang menyadari potensi yang dapat dikembangkan pada masing-masing individu. Oleh karena itu, pada penyelenggaraan Sumonar

setelahnya, semua pendiri JVMP menjadi board dengan tugas dan tanggung jawab sesuai kompetensi yang dimiliki. Berikut merupakan nama-nama board yang diurutkan secara alfabet, Anung Srihadi, Fani Putra, Gilang Kusuma W, Ismoyo Adhi, Ishari Sahida (Wulu), Kevin Rajabuan, Raphael Dony, Roby Setiyawan, Setyo Harwanto, Yohanes Catur N.

Selanjutnya dalam penyelenggara Sumonar 2020 proses evaluasi dilakukan dengan menggunakan beberapa mekanisme, mengikuti permasalahan yang dihadapi. Jika permasalahan tersebut berhubungan dengan kebijakan dan keputusan, biasanya akan didiskusikan antar board dengan hasil keputusan yang disampaikan kepada seluruh anggota tim kerja. Jika permasalahan berada di salah satu divisi, board pada divisi tersebut akan mengevaluasi bersama tim dan mencari solusi atas permasalahan yang terjadi. Pada jangka waktu tertentu, semua tim akan dikumpulkan dalam rapat pleno untuk membicarakan kinerja serta hubungan kerja antar divisi. Rapat pleno ini penting dilakukan untuk menjaga komunikasi, distribusi pekerjaan, dan mencari sistem kerja yang efektif di setiap divisi.

Pembahasan

Isi pembahasan “Bagaimana pengelolaan festival berbasis realita virtual, dan pertimbangan apa saja yang dilihat pengelola dalam melakukan transformasi penyelenggaraan Sumonar 2020” dilihat dari data hasil

dengan pertimbangan manajemen resiko.

Keputusan untuk memindahkan Sumonar ke format virtual pada tahun 2020 merupakan langkah strategis yang diambil oleh penyelenggara dalam menghadapi tantangan pandemi COVID-19. Pandemi mengakibatkan larangan pengumpulan massa dalam jumlah besar, yang membuat penyelenggaraan Sumonar menjadi kurang fleksibel dan berisiko tinggi. Keberhasilan Sumonar 2020 dalam mengidentifikasi, mengukur, dan mengelola risiko menunjukkan kemampuan penyelenggara dalam menghadapi tantangan pandemi.

a. Konvensional ke Virtual

Sumonar 2020 berhasil mengidentifikasi berbagai risiko yang mengancam penyelenggaraan festival. Identifikasi risiko yang dilakukan meliputi ancaman pembatalan festival, kemungkinan penutupan paksa oleh otoritas, pelanggaran hukum dan peraturan, jumlah pengunjung yang terbatas, biaya operasional yang tidak tepat guna, kurangnya fleksibilitas penyelenggaraan, serta ancaman terhadap reputasi Sumonar.

Setelah melakukan identifikasi risiko, Sumonar 2020 melakukan pengukuran risiko untuk menentukan prioritas dan tingkat risiko. Pengukuran yang dilakukan meliputi analisis probabilitas dan dampak risiko terhadap festival, menilai kapasitas manajemen atau tim penyelenggara dalam mengelola risiko tersebut, serta mengevaluasi keterlibatan dengan cara memahami pers-

pektif seniman, pengunjung dan pihak terkait lainnya dalam menghadapi risiko.

Keputusan Sumonar 2020 dalam menyelenggarakan festival secara web-based merupakan langkah dari pengelolaan risiko yang dipilih penyelenggara. Pengelolaan risiko yang dilakukan melalui mitigasi risiko penutupan dan pelanggaran dengan cara membuat meta semesta lokasi penyelenggaraan festival. Pemindahan lokasi penyelenggaraan Sumonar 2020 merupakan upaya menghindari risiko penutupan paksa dan pelanggaran hukum karena tidak berpotensi melakukan pengumpulan massa dalam jumlah besar.

Selain itu penggunaan biaya operasional menjadi tepat guna karena peluang penyelenggaraan Sumonar 2020 yang lebih besar. Penyelenggaraan secara virtual juga memberikan fleksibilitas yang lebih tinggi pada situasi pandemi yang tidak menentu. Keputusan untuk menyelenggarakan festival secara virtual tidak hanya mempertahankan keberlangsungan festival di tengah pandemi, tetapi juga membuka peluang baru untuk pengembangan di masa depan, sekaligus menjaga reputasi Sumonar sebagai festival yang adaptif dan kreatif.

b. Desain Website

Dalam upaya menyelenggarakan festival secara virtual, Sumonar 2020 melakukan identifikasi risiko yang mencakup berbagai aspek penting. Salah satu risiko utama adalah ketidakmampuan menghadirkan suasana

penayangan di ruang publik dalam ruang domestik pengunjung. Festival video mapping biasanya dinikmati di ruang terbuka dengan suasana interaktif yang sulit direplikasi secara online. Risiko lain adalah menurunnya kualitas pengalaman pengunjung ketika festival dipindahkan ke format online, dimana pengalaman visual dan audio yang dinikmati di lokasi asli sulit ditransfer sepenuhnya melalui layar perangkat.

Tantangan teknis dalam menciptakan visual berkualitas tinggi yang dapat diakses oleh berbagai jenis perangkat tanpa mengorbankan kualitas dan kecepatan loading juga menjadi perhatian. Selain itu, pembuatan konten visual dan audio berkualitas tinggi memerlukan anggaran yang signifikan, menambah risiko dalam aspek biaya operasional yang perlu diatur dengan hati-hati. Meningkatkan partisipasi seniman internasional dan keterlibatan pengunjung dalam format virtual juga merupakan tantangan yang harus diatasi.

Setelah mengidentifikasi risiko-risiko tersebut, Sumonar 2020 kemudian mengukur probabilitas dan dampak dari masing-masing risiko. Dalam analisis probabilitas dan dampak, penyelenggara menilai kemungkinan setiap risiko terjadi dan dampaknya terhadap festival. Misalnya, ketidakmampuan menghadirkan suasana publik dinilai memiliki dampak besar pada pengalaman pengunjung. Penyelenggara juga menilai

kapasitas tim dalam mengatasi risiko-risiko tersebut, termasuk kesiapan teknologi, sumber daya manusia, dan dukungan finansial. Keterlibatan stakeholder, seperti seniman dan pengunjung, juga dievaluasi untuk memastikan bahwa perubahan ini dapat diterima dan didukung oleh semua pihak yang terlibat.

Untuk mengelola risiko yang telah diukur, Sumonar 2020 mengambil beberapa langkah strategis. Salah satunya adalah penerapan teknologi 360⁰ dan audio binaural untuk mengatasi risiko ketidakmampuan menghadirkan suasana ruang publik. Teknologi ini digunakan dalam penciptaan ruang realitas virtual 0 Km, yang memberikan pengalaman lebih imersif dan mendekati suasana asli penyelenggaraan festival. Penyelenggara juga menyajikan visualisasi lokasi ikonik seperti 0 Km, Museum Sonobudoyo, Kraton, Bank BNI, dan Kantor Pos untuk membangun suasana festival meskipun secara virtual. Visualisasi ini penting untuk menjaga identitas dan pengalaman konvensional festival.

Sebelum memutuskan tampilan meta semesta, Sumonar 2020 melakukan pengamatan pada beberapa galeri virtual. Meskipun referensi tersebut menampilkan grafis mengagumkan, Sumonar memilih visual yang lebih ringan dan dapat diakses semua gawai. Hal tersebut dipilih karena mempertimbangkan aksesibilitas pengunjung, sehingga memilih untuk

menggunakan sistem website yang dapat diakses oleh hampir semua jenis gadget tanpa spesifikasi tertentu seperti sistem operasi dan perangkat terbaru.

Sumonar menampilkan konten dalam format 360 derajat untuk memberikan tampilan yang imersif namun tetap ringan dan mudah diakses. Pilihan warna yang digunakan dibatasi untuk memperkecil ukuran file gambar, menghasilkan tampilan menyerupai matrix digital sehingga memberikan kesan futuristik dan modern. Peletakan ikon dilakukan secara berdekatan untuk kenyamanan dan kemudahan akses pengguna, dengan penataan alfabetik dari A ke Z dan dari kiri ke kanan sehingga memudahkan navigasi.

Dengan pengelolaan risiko yang tepat, Sumonar 2020 tidak hanya berhasil menghadapi tantangan pandemi tetapi juga membuka peluang baru untuk pengembangan festival di masa depan. Beberapa dampak positif dari pengelolaan risiko ini antara lain peningkatan partisipasi seniman internasional. Pandemi memberi kesempatan kepada seniman internasional untuk lebih mudah berpartisipasi dalam festival karena ketersediaan waktu yang lebih fleksibel, sehingga berdampak meningkatkan jumlah seniman yang ditampilkan di Sumonar 2020. Penggunaan teknologi 360 derajat dan audio binaural menciptakan pengalaman yang lebih imersif bagi

pengunjung, meskipun acara dilakukan secara virtual.

Dengan mengadopsi format virtual, biaya operasional dapat lebih tepat guna, karena menurunkan risiko pembatalan festival. Keberhasilan Sumonar 2020 menunjukkan kemampuan penyelenggara dalam mengelola perubahan. Hal tersebut menunjukkan bagaimana sebuah festival harus adaptif dalam segala situasi. Sehingga dapat terus berinovasi dalam melihat kemungkinan serta peluang dari kondisi yang tidak menguntungkan.

c. Program

Ketidakpastian mengenai penerimaan publik terhadap program berbayar secara online, seperti pertunjukan Papermoon Puppet Theater, menambah kompleksitas risiko penyelenggaraan Sumonar 2020. Hal tersebut hadir dikarenakan pertunjukan online berbayar belum banyak dilakukan sehingga Sumonar 2020 tidak memiliki indikator keberhasilan penyelenggaraan. Setelah mempertimbangkan segala aspek dan melakukan proyeksi pendapatan dari program berbayar dengan melakukan pertimbangan minat dan daya beli pengunjung. Sumonar 2020 menetapkan hasil penjualan tiket untuk Papermoon Puppet Theater. Sehingga menjadi indikator awal tawaran dari penerimaan publik terhadap pertunjukan online berbayar. Keberhasilan pengelolaan risiko terhadap program berbayar dalam pertunjukan

Papermoon Puppet Theater berhasil menjual 350 tiket dengan harga Rp. 60.000,- untuk melihat pementasan. Sehingga hal tersebut menunjukkan penerimaan publik terhadap program berbayar meskipun dilakukan dalam format online. Selain itu tawaran format yang dilakukan menjadi solusi bagi penonton untuk menikmati pertunjukan dalam situasi pandemi, sekaligus memberi peluang bagi pemain untuk bisa tampil dan mendapat penghasilan.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Penyelenggaraan Sumonar 2020 menunjukkan keberhasilan karena mampu membuat solusi pelaksanaan festival di tengah pandemi. Dengan mengubah format festival menjadi virtual, Sumonar 2020 berhasil mengantisipasi dampak pandemi COVID-19 yang melarang pengumpulan massa dalam jumlah besar. Format virtual ini tidak hanya menjadi cara mempertahankan eksistensi festival, tetapi memberi peluang untuk tetap menghasilkan pendapatan, mendukung seniman untuk terus berkarya, dan memungkinkan pengunjung menikmati Sumonar 2020 tanpa batasan geografis.

Keberhasilan Sumonar 2020 dalam mengelola risiko menunjukkan pentingnya beberapa aspek kunci dalam manajemen risiko. Identifikasi, pengukuran, dan pengelolaan risiko yang dilakukan Sumonar 2020 merupakan bukti dari kemampuan penyelenggara dalam mengatasi tantangan

pandemi. Pengambilan langkah yang tepat dalam memutuskan format festival konvensional menjadi virtual, membawa Sumonar tidak hanya bertahan di situasi pandemi tetapi mampu mengembangkan potensi festival. Pendekatan ini menunjukkan bahwa risiko dapat dikelola dengan baik melalui identifikasi yang cermat, pengukuran yang akurat, dan strategi pengelolaan yang efektif.

Sumonar 2020 menjadi contoh bagaimana sebuah festival dapat beradaptasi dengan perubahan besar dan tetap menjaga kualitas serta reputasinya. Keberhasilan ini juga menunjukkan pentingnya adaptasi dan fleksibilitas dalam menghadapi perubahan. Hal ini merupakan kunci keberhasilan jangka panjang dalam industri kreatif. Dengan demikian, Sumonar 2020 telah menunjukkan bahwa melalui manajemen risiko yang efektif, tantangan besar seperti pandemi dapat diubah menjadi peluang untuk berinovasi dan peningkatan kualitas, menjaga festival tetap relevan dan menarik.

Saran

Website Sumonar 2020 yang dijadikan ruang realita virtual dalam menyelenggarakan festival dapat dikembangkan menjadi strategi baru penyelenggaraan festival. Mengingat media website tersebut berpeluang menjadi ruang promosi dan memudahkan melakukan evaluasi. Kemudahan evaluasi yang dimaksud adalah pengunjung dapat dengan mudah menulis saran, kritik di dalam website

tersebut sehingga penyelenggara akan dimudahkan dalam melihat proyeksi Sumonar kedepan.

F. DAFTAR PUSTAKA

Adhi, Ismoyo. (2024, 28 Juni). Wawancara.

Barry, S. (2024). *Penciptaan Film Berbasis Riset*. Penerbit Aseni.

Budiyanto, H., Poerwoningsih, D., Wibowo, A. P., & Triono, M. A. (2023). Pameran Virtual Interaktif untuk Meningkatkan Pasar Produk dan Jasa Startup Bisnis Mahasiswa. *Jurnal Darma Agung*, 31(1).

DOI:<https://doi.org/10.46930/ojsuda.v31i1.2956>

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).

DOI:<https://doi.org/10.26905/abdimas.v5i3.4811>

Creswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Pustaka Pelajar.

Damara, M. A., Kustiono, K., & Sukirman, S. (2018). Pengembangan Rancangan Pameran Virtual Berbasis Media Augmented Reality. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 6(1).

DOI:<https://doi.org/10.15294/ijcets.v6i1.21213>

Darmawan, A., Hujatnikajennong, A., Iskandar, G. H., Murti, K., Primadewi, N., & Barry, S. (2006). *Apresiasi Seni Media Baru*. Direktorat Kesenian Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.

Dolah, J. (2015). Masa Depan Karya Seni Media Baru. *International Journal of Creative Future and Heritage (TENLAT)*, 3(2).

DOI:<https://doi.org/10.47252/teniat.v3i2>

[329](#)

Fahmi, I. (2018). *Manajemen Risiko: Vol. Cetakan ke*. Alfabeta.

Hanafi, M. M. (2011). *Manajemen* (ketiga). UPP STIM YKPN.

Hanafi, M. M. (2021). *Manajemen Risiko: Vol. Cetakan ke* (Edisi keti). UPP STIM YKPN.

Handoko, Hani. T. (2019). *Manajemen: Vol. cetakan ke* (kedua). BPFE.

Harwanto, Setyo. (2024, 11 Juli). Wawancara.

Katalog Sumonar 2020. (2020). *Sumonar 2020 A Projection Mapping and Interactive Light Art Festival*. Summoner.

Noor, A. (2013). *Manajemen Event* (Cetakan ke). Alfabeta.

Nunes, A. K. F., de Cássia Amorim Barroso, R., Santos, J. F., & Santos, V. S. (2020). Triangulation resource as a data validation tool in qualitative educational research. *Fronteiras*, 9(3).

DOI:<https://doi.org/10.21664/2238-8869.2020v9i3.p441-456>

Oktorina, K. (2022). Pendekatan Bahasa Rupa dan Semiotika pada Karya Wayang Machine oleh Krisna Murti. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 8(1).

DOI:<https://doi.org/10.52969/jsnc.v8i1.163>

Putra, Andreas Praditya Eka. (2024, 31 Juli 2024). Wawancara.

Renzina, Y. D., & Afandi, H. R. (2022). Penggunaan New Media Dalam Pameran Virtual Website A Mild “a Space.” *Prosiding SNADES 2022 – Desain Kolaborasi Interdisipliner Di Era Digital*, 114–119.

Rose, A. (2023). *Manajemen Risiko Positif: Strategi Menangkap Kesempatan*. Deepublish.

Sahida, Ishari. (2024, 30 Agustus). Wawancara.

Setiawan, Roby. (2024, 27 Juni). Wawancara.

Subagyo, A., Simanjutak, R., & Bukit, A. I. (2020). *Dasar-dasar Manajemen Risiko*.

Mitra Wacana Media.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Manajemen* (Setiyawami, Ed.; cetakan ke). Alfabeta.
- Sule, E. T., & Saefullah, K. (2010). *Pengantar Manajemen* (Cetakan ke). Kencana.
- Sutopo, H. B. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (kedua). Universitas Sebelas Maret.
- Untoro, Bambang "Ibenk". (2024, 2 Juli). Wawancara.
- Wibowo, A. A., Saifuddin, W., Putri, C. P., Isnaini, F. N., & Salsabila, L. (2022). Audit Komunikasi Program Pertunjukan Seni Cahaya pada Masa Pandemi (Studi Kasus: Sumonar Festival 2020). *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 10, 429–435.

