
Media Publikasi Pameran Pengarsipan Karya Seni Setiawan Sabana: Aku Kembali pada Kertas

Rahmiati Aulia*¹, Ligar Muthmainnah², Nabila Alifah Putri³

^{1,2} Afiliasi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Indonesia

Email: ¹raulia@telkomuniversity.ac.id, ²ligaaarm@telkomuniversity.ac.id,
³nabilalifaa@student.telkomuniversity.ac.id

Received : Jun 9, 2025; Revised : Nov 20, 2025; Accepted : Nov 22, 2025

Abstrak

Pendokumentasian karya seni memiliki peran penting karena seni adalah manifestasi kebudayaan yang bernilai tinggi. Arsip seni memainkan peran strategis dalam pelestarian, penelitian, dan penyebaran informasi tentang karya seni. Dalam penelitian ini, Setiawan Sabana dipilih sebagai subjek karena kontribusinya yang signifikan dalam seni rupa Indonesia. Setiawan Sabana adalah seorang seniman kontemporer Indonesia yang karya-karyanya, yang inovatif dan brilian, telah dipamerkan di berbagai pameran seni baik nasional maupun internasional. Civas ITB, bekerja sama dengan tim Abdimas Telkom University, berinisiatif untuk mempublikasikan arsip karya Setiawan Sabana melalui pameran keliling, berjudul “Aku Kembali Pada Kertas: Pameran Arsip Setiawan Sabana”. Untuk mendukung pameran keliling ini, diperlukan media publikasi yang menggambarkan pameran arsip yang menampilkan sejarah berkarya Setiawan Sabana secara menyeluruh, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Umpan balik terhadap hasil kegiatan pengabdian masyarakat pada media publikasi pameran pengarsipan karya seni Setiawan Sabana ini sangat baik dengan umpan balik 100% sesuai dengan apa yang diharapkan oleh mitra dan berharap adanya kegiatan berkelanjutan pada masa yang akan datang.

Kata Kunci : *Brand Communication, EGD, Media Publikasi , Pameran Arsip, Setiawan Sabana*

1. PENDAHULUAN

CIVAS atau Center for Indonesian Visual Art Studies, sebuah inisiasi dari Aesthetics & the Sciences of Art Research Group (ASARG), Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB. Didirikan pada tahun 2017 dengan dukungan dari Program Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat, dan Inovasi (P3MI). CIVAS awalnya dimulai sebagai repositori arsip seni digital yang berbasis pada sejarah seni Indonesia dan akan dikembangkan menjadi pusat keunggulan serta memperluas bidang studinya.



Gambar 2. Logo CIVAS

CIVAS memiliki misi untuk menjadi pusat keunggulan dalam hal arsip seni visual di bidang akademik dan penelitian guna mendukung perkembangan seni di Indonesia. Mereka telah mulai mendigitalkan dan mengumpulkan beberapa arsip sejarah seperti karya seni, foto-foto lama,

dokumen, gambar, materi pengajaran, poster, dan sebagainya yang berkaitan dengan sekolah seni Bandung untuk melacak perkembangan awal seni visual di ITB.

Berkaitan dengan topik besar kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat di periode 2024-2 ini, Setiawan Sabana adalah salah satu seniman yang berperan besar dalam perkembangan seni visual di ITB. Dalam hal ini, para peneliti, terutama CIVAS dan tim abdimas Telkom University mengalami kesulitan dalam menemukan dan merekrut tenaga ahli berkualitas dalam berbagai bidang senirupa dan bidang keilmuan yang berkaitan dengan ilmu tersebut, seperti seniman, desainer grafis, arsitek, kurator, dan spesialis lainnya.



Gambar 2. Foto Bersama mitra & masyarakat sasaran

Yang dikhawatirkan dari kurangnya tenaga ahli dapat merugikan kualitas proyek-proyek seni dan desain yang dihasilkan oleh perkumpulan ini, serta membatasi jangkauan dan dampak dari inisiatif mereka. Padahal, kolaborasi sangat diperlukan dalam mewujudkan pengarsipan karya Setiawan Sabana dalam bentuk output akhir berupa pameran yang diperuntukkan bagi masyarakat umum dan penikmat seni untuk mengetahui dan mengapresiasi karya-karya beliau.

Potensi/Peluang dari kegiatan ini sendiri yaitu dengan menyusun dan mengarsipkan karya seni seniman Setiawan Sabana secara sistematis, melakukan klasifikasi berdasarkan gaya, tema, teknik, periode dan signifikansi historisnya dalam perancangan media publikasi pameran arsip arsip visual, yang diperuntukkan bagi masyarakat umum dan penikmat seni untuk mengetahui dan mengapresiasi karya-karya Setiawan Sabana.

2. METODE

Program Pengabdian Masyarakat ini menawarkan solusi dengan merancang proses pengarsipan karya seni Setiawan Sabana secara terstruktur. Program studi Desain Komunikasi Visual hadir menawarkan solusi untuk menambah wawasan dalam memanfaatkan perkembangan media dalam era digital (Aulia, R. & Razi, A.A, 2022). Arsip disusun dengan mengelompokkan karya berdasarkan gaya, tema, teknik, periode, serta nilai historisnya, lalu dituangkan dalam bentuk media publikasi untuk pameran arsip karya Setiawan Sabana. Tujuan utamanya adalah menghasilkan konten publikasi, baik dalam format cetak maupun digital, yang mendokumentasikan karya-karya Setiawan Sabana sebagai langkah awal dalam pengarsipan sejarah perkembangan seni rupa Indonesia.

Media Publikasi Pameran Pengarsipan Karya Seni Setiawan Sabana dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama: studi pustaka untuk memperoleh teori dan referensi terkait brand communication; serta observasi terhadap tiga pameran arsip yang memiliki kemiripan konsep sebagai bahan referensi dan perbandingan.

2.1. Arsip Karya Seni

Selepas kepergian mendiang Setiawan Sabana pada tahun 2023, kebutuhan dalam dokumentasi dan pengelolaan arsip karya beliau yang beragam. Jejak personal dalam berbagai media dokumentasi

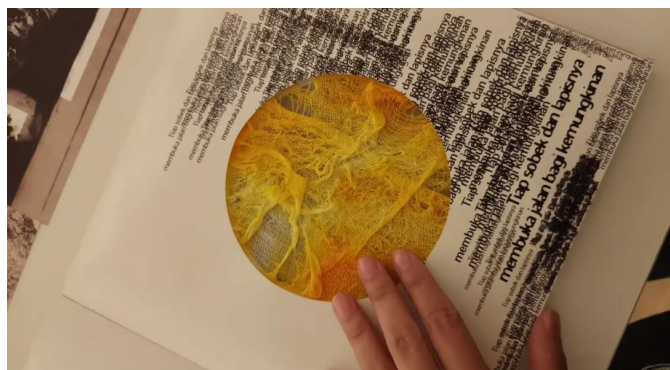
dan karya seni merupakan bagian penting dalam Sejarah seni rupa kontemporer Indonesia. Fathurrahman (2018) mengutarakan bahwa pentingnya arsip sebagai pusat ingatan dan sumber informasi, *Design Culture Lab* menginisiasi inisiatif pengelolaan arsip Setiawan Sabana melalui gagasan penyelenggaraan pameran arsip. Gagasan ini berkesinambungan dengan upaya yang dilakukan lembaga kearsipan dalam mempublikasikan dan pemanfaatan arsip statis salah satunya dapat diselenggarakan melalui pameran (Pambudi 2017).

2.2. Brand Communication

Brand communication berfungsi dalam pembentukan citra dan identitas visual melalui elemen desain sebagai identitas pameran (Wheeler 2017). Pada identitas warna berkaitan erat dengan identitas visual sekaligus alat komunikasi. Warna dalam desain memiliki kemampuan untuk mencitrakan suatu makna tertentu dan mempengaruhi persepsi audiens (Swasty 2017),, sehingga pemilihan warna yang sebagai alat komunikasi dapat memperkuat perancangan *brand communication* pada pameran arsip Setiawan Sabana.

3. HASIL

Pameran arsip “Aku Kembali Pada Kertas: Pameran Arsip Setiawan Sabana” dirancang sebagai langkah awal dalam pengarsipan karya seni Setiawan Sabana secara representatif, guna menjangkau audiens yang lebih luas. Kegiatan ini diawali dengan koordinasi bersama ahli waris untuk memastikan legalitas dan etika pengarsipan, dilanjutkan dengan proses klasifikasi dan pendataan material karya yang kompleks, mengingat banyaknya eksplorasi dan fase artistik Setiawan Sabana selama hidupnya. Melalui pendekatan visual dan naratif, pameran ini tidak hanya menjadi ruang apresiasi, tetapi juga ruang edukasi atas perjalanan kreatif seorang seniman besar Indonesia. Hasil dari kegiatan ini difokuskan pada perancangan media publikasi pameran, dengan katalog pameran sebagai luaran utamanya. Katalog ini disusun secara komprehensif untuk mendokumentasikan arsip karya sekaligus menyampaikan narasi kuratorial secara komunikatif, baik dalam format cetak maupun digital. Media publikasi ini diharapkan dapat memperluas jangkauan pameran, menjangkau publik di luar lingkaran seni konvensional, serta menjadi kontribusi awal dalam pengarsipan seni rupa Indonesia melalui pendekatan desain yang terstruktur dan representatif.



Gambar 3. Katalog pameran dirancang dengan pendekatan visual dan material untuk merepresentasikan eksplorasi karya Setiawan Sabana.



Gambar 4. Rangkaian media publikasi pameran sebagai luaran pengarsipan karya Setiawan Sabana secara komprehensif dan komunikatif.



Gambar 5. Media Publikasi Online dan Cetak

Media publikasi sebagai media promosi acara pameran arsip karya seni. Perancangan tersebut meliputi pada media publikasi online *platform* sosial media instagram, maupun offline seperti X-banner dan Outdoor banner yang dapat dilihat oleh pengunjung dan calon pengunjung dalam ruang publik yang lebih pada aspek keterjangkauan informasi terselenggaranya pameran.

4. DISKUSI

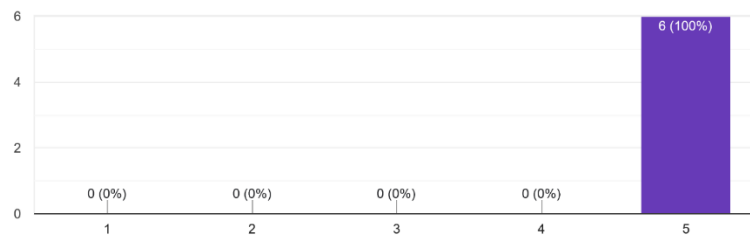
Umpan Balik Hasil Kegiatan Masyarakat:

Tabel .1 Umpan Balik Hasil Kegiatan Masyarakat

No	Pertanyaan	STS (%)	TS (%)	N (%)	S (%)	SS (%)
1	Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta					100%
2	Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup					100%
3	Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami					100%
4	Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan					100%
5	Masyarakat menerima dan berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang					100%

Apakah materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta?

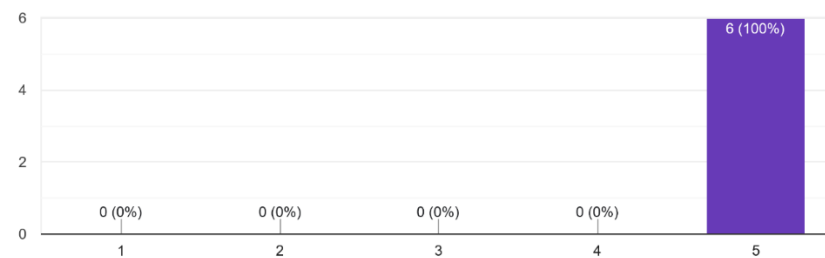
6 responses



Gambar 6. Umpan Balik Hasil Kegiatan Masyarakat

Apakah materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami?

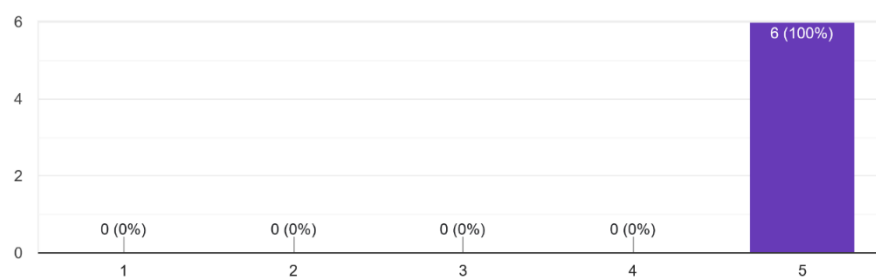
6 responses



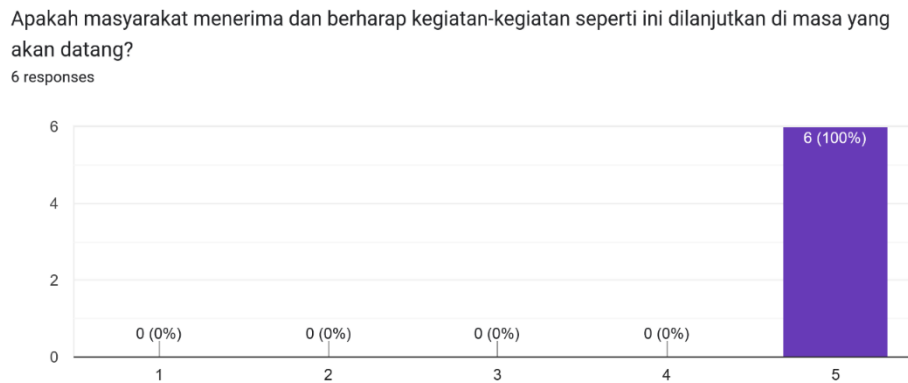
Gambar 7. Umpan Balik Hasil Kegiatan Masyarakat

Apakah panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan?

6 responses



Gambar 8. Umpan Balik Hasil Kegiatan Masyarakat



Gambar 9. Umpan Balik Hasil Kegiatan Masyarakat

5. KESIMPULAN

Hasil Pameran Arsip Setiawan Sabana sebelumnya belum memiliki sistem komunikasi visual yang terstruktur, baik dalam aspek identitas visual maupun navigasi ruang. Melalui penerapan prinsip *brand communication* dan media publikasi pameran berhasil merancang identitas visual dan sistem grafis yang tidak hanya komunikatif tetapi juga memperkaya pengalaman pengunjung secara afektif.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan sistem komunikasi visual berpotensi besar untuk diterapkan dalam pameran arsip lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih tim dosen dan mahasiswa sampaikan kepada lembaga Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Telkom yang telah memberi dukungan finansial terhadap kegiatan pengabdian ini. Tidak lupa kepada pihak mitra yaitu CIVAS atau *Center for Indonesian Visual Art Studies*, sebuah inisiasi dari *Aesthetics & the Sciences of Art Research Group* (ASARG), Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aulia, R. and Razi, A.A. 2022. Pelatihan Media Digital dan Workshop Design Thinking bagi Pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) pada Koperasi Mandiri Unggulan Bandung (SIMAUNG). *Charity : Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 5, 1 (Feb. 2022), 48–55. DOI:<https://doi.org/10.25124/charity.v5i1.3724>.
- [2] Arsip IVAA. (n.d). "Pelaku Seni: Setiawan Sabana." <https://archive.ivaaonline.org/khazanahs/artist/137>. (Diakses pada, 18 Desember 2024)
- [3] Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and wayfinding design: a complete guide to creating environmental graphic design systems*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- [4] Clara, S., & Swasty, W. (2017). *Pictogram on signage as an effective communication*. *Jurnal Sosioteknologi*, 16(2), 167-176.
- [5] Damayanti, Nuning Y. "PERAN PENDIDIKAN TINGGI DALAM MENGEMBANGKAN SENI GRAFIS DI INDONESIA." *Jurnal Budaya Nusantara* 3.1 (2019): 46-51.

-
- [6] Fathurrahman, M. (2018). Pentingnya arsip sebagai sumber informasi. *JlPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi)*, 3(2), 215-225.
- [7] Faustina, A.R. (2-02-2012). "Galeri Soemardja Dukung Perkembangan Seni di Indonesia." <https://itb.ac.id/berita/galeri-soemardja-dukungperkembangan-seni-di-indonesia/3489>. (Diakses pada, 18 Februari 2025)
- [8] Oktafiani, A. et al. 2022. Pelatihan Google Classroom pada Guru SDITQ Imam Malik Bandung untuk Mendukung Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Charity: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 5, 2a (Jul. 2022), 47-54. DOI: <https://doi.org/10.25124/charity.v5i2a.5109>.
- [9] Pambudi, Adhie Gesit. "Dari Sumber Informasi ke Galeri Pengetahuan Pendekatan Kearsipan pada Penyelenggaraan Pameran Arsip Statis." *Khazanah: Jurnal Pengembangan Kearsipan* 10.1 (2017): 7-17.
- [10] Pustanto, P (2021). KITAB: Jagat Kertas dalam Renungan. Bandung: ITB Press.
- [11] Ridwan, A.Y. 2020. Implementasi E-Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah Ar-Ruhama. *Charity : Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 3, 2 (Aug. 2020). DOI: <https://doi.org/10.25124/charity.v3i2.2546>.
- [12] Swasty, W., & Utama, J. (2017). Warna sebagai identitas merek pada website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 1-16.
- [13] Wheeler, A., 2012. *Designing brand identity: an essential guide for the whole branding team*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- [14] Wikantari, K. (22-01-2010). "Pameran Sejarah di Balik Pendidikan Seni Rupa ITB." <https://itb.ac.id/berita/pameran-sejarah-di-balikpendidikan-seni-rupa-itb/2693>. (Diakses pada, 10 Juni 2025)