

# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

*Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan*

### Inovasi Pengalaman Estetik Berbasis Refleksi Diri Melalui Gamifikasi Personal Taste pada Pameran Seni Rupa di UYCC Gallery

Dessy Rachma Waryanti<sup>1</sup>, Varatisha Anjani Abdullah<sup>2</sup>,  
Dwi Putri Nugrahaning Widhi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Dessy Rachma Waryanti, ISI Surakarta

<sup>1</sup>[dessyrachms@gmail.com](mailto:dessyrachms@gmail.com)

<sup>2</sup>Varatisha Anjani Abdullah, <sup>3</sup>Dwi Putri Nugrahaning Widhi

<sup>2</sup>[varatisha.anjani@gmail.com](mailto:varatisha.anjani@gmail.com)<sup>2</sup>, [dwi Putri Nugrahaning Widhi@gmail.com](mailto:dwi Putri Nugrahaning Widhi@gmail.com)<sup>3</sup>

#### Abstrak

Arena seni rupa dan beragam sajiannya seperti pameran, diskusi hingga seminar tidak selalu menjamin keterhubungan makna antara penikmat dan objek estetik yang dihadirkan terlebih jika pengunjung adalah masyarakat umum yang tidak memiliki latar belakang Pendidikan seni. Situasi tersebut menjadi semakin relevan dalam konteks Surabaya dengan dinamika pendidikan yang umumnya berorientasi pada bidang non-seni dan teknis. Oleh karena itu, industri kreatif kerap dilandasi tuntutan-tuntutan berbasis komersial yang pada akhirnya membuat generasi muda kreatif kerap berada dalam posisi rentan yang dapat kehilangan ruang kritis dan reflektif akibat dominasi logika kapitalisasi, tren, dan produktivitas instan yang menggeser fungsi seni sebagai medium kesadaran diri dan pembacaan sosial. Merespon kondisi tersebut, Galeri UYCC membuat pameran seni rupa yang berkonsep tentang bagaimana karya seni dapat menjadi penghubung antara karakter diri diri pengunjung pameran. Rancangan pameran ini menggunakan pendekatan tipologi kepribadian ala MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) dalam kerangka teoretis konseptual psikologi seni yang dirumuskan dengan studi pustaka mengenai pemetaan karakter manusia dan preferensi estetika pilihannya dalam konteks sosial budaya pada penelitian-penelitian sebelumnya.

**Kata kunci:** apresiasi, gamifikasi, kepribadian, pameran seni, refleksi diri



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan

### 1. PENDAHULUAN

Galeri seni tidak hanya berfungsi sebagai ruang presentasi karya, tetapi juga memiliki potensi besar sebagai ruang pengabdian kepada masyarakat hal ini karena Pameran seni rupa merupakan ruang pertemuan antara karya, seniman, dan publik. Meski demikian, pertemuan tersebut tidak selalu menghasilkan keterhubungan makna yang setara. Bagi publik non-seni, karya seni kerap dipersepsi sebagai objek yang "asing", elitis, atau sulit dipahami, sehingga jarak antara pengalaman personal pengunjung dan makna yang ditawarkan karya semakin melebar. Dalam konteks Surabaya, situasi ini diperkuat oleh orientasi masyarakat yang lebih menekankan perspektif hidup pada bidang teknis, sains, dan vokasi. Seni dan humaniora cenderung berada di posisi perifer, sehingga literasi estetik masyarakat umum berkembang secara terbatas. Kondisi ini berdampak pada cara publik mengakses, menafsirkan, dan merasakan karya seni.

Di sisi lain, industri kreatif yang berkembang pesat sering kali dibingkai oleh logika komersial, tren, dan tuntutan produktivitas instan. Generasi muda kreatif berada dalam tekanan untuk menghasilkan karya yang "laku", mengikuti algoritma selera pasar, dan menyesuaikan diri dengan siklus tren yang cepat. Akibatnya, fungsi seni sebagai medium refleksi diri, kritik sosial, dan pembacaan realitas kerap tereduksi. Berangkat dari kondisi tersebut, pengabdian kepada masyarakat ini berupaya merancang pameran seni rupa sebagai ruang yang lebih personal, reflektif, dan relevan bagi masyarakat Surabaya. Pendekatan psikologi seni yang terhubung dengan tipologi kepribadian populer, digunakan untuk menjembatani jarak antara pengunjung dan karya seni dalam praktik pameran dan uji keterhubungan karakter antara karya seni dengan pengunjung pameran.

### 2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program pengabdian ini dilakukan melalui beberapa tahapan berbasis pendekatan studi pustaka dan desain berbasis praktik (*practice-led research*) yang fokus utamanya adalah *praktik itu sendiri* (misalnya praktik seni, desain, kurasi, atau praktik kreatif lain) (Holmes, 2006). Melalui pendekatan tersebut, kegiatan ini berarti menggabungkan perspektif praktik penulisan seni rupa seperti analisis visual, psikologi seni, serta perancangan kuratorial. Peruntutannya dikuatkan dengan landasan studi pustaka mengenai psikologi seni, tipologi kepribadian, dan preferensi estetik, sementara desain berbasis praktik digunakan untuk menerjemahkan temuan teoretis tersebut ke dalam perancangan kuratorial dan karakter visual yang aplikatif bagi masyarakat. Sementara itu, prinsip *practice-led research* mengacu



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan

pada prinsip bahwa pengetahuan lahir dari “proses membuat” dan semua permasalahan riset dimulai dari kebutuhan praktik (Gray, 1966, dalam Murwanti, 2017).

Pendekatan *practice-based research* dalam kegiatan ini dipahami sebagai proses di mana perumusan masalah, strategi, dan produksi pengetahuan berangkat dari kebutuhan praktik kuratorial UYCC Gallery. Dalam hal ini, kebutuhan galeri dari masalah kuratorial dalam merancang pameran yang komunikatif dan partisipatif adalah kebutuhan praktik dan strategi risetnya ada dalam praktik itu sendiri dengan tahapan seperti: merancang pameran, membuat avatar MBTI-Like dengan pendekatan seni rupa, dan menyusun karakter visual tiap karakter. Adapaun tahapan pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

### 1. Kategorisasi Aliran Seni Rupa Berbasis Studi Pustaka dan Psikologi Seni

Tahap awal dilakukan melalui pemetaan dan kategorisasi aliran serta gaya seni rupa (misalnya representasional, abstrak, pop-art, surealis, impresionis, dan gaya tradisional) berdasarkan studi pustaka dan kajian psikologi seni. Tahap ini menggunakan prinsip tipologi visual dan klasifikasi gaya dalam kajian seni untuk mengaitkan karakteristik visual dengan kecenderungan respons psikologis audiens. Pemetaan ini secara langsung didasarkan pada temuan-temuan dalam psikologi seni yang menunjukkan keterkaitan antara tipe kepribadian dan preferensi gaya visual. Studi pertama menjelaskan bahwa individu dengan kecenderungan ekstrovert umumnya lebih menyukai karya-karya surealis, sementara individu dengan kepribadian berhati lembut cenderung memilih karya seni impresionis (OZ, 2015). Studi kedua, seraya memberi saran bahwa terdapat empat gaya lukisan yang dapat digunakan sebagai representasional keberbedaan kecenderungan karakter penikmatnya yakni representasional, abstrak, pop-art, dan tradisional Jepang—sebagai instrumen untuk mengukur preferensi terhadap seni, yang menunjukkan bahwa perbedaan gaya visual berkorelasi dengan perbedaan karakter dan kecenderungan psikologis individu (Fumham, 2001). Studi ketiga menegaskan bahwa individu dengan kepribadian tertutup (introvert) cenderung memilih karya-karya yang bersifat impresif dan atmosferik seperti impresionisme, sementara individu yang lebih muda dan memiliki kecenderungan ekstrovert lebih menyukai gaya yang lebih dinamis dan terfragmentasi seperti kubisme (Chamorro-Premuzic, 2009). Dengan mengintegrasikan temuan-temuan tersebut, kategorisasi aliran dan gaya seni rupa dalam pameran 0–100 tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga berfungsi sebagai dasar



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

*Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan*

konseptual untuk menghubungkan karakter visual karya dengan struktur kepribadian pengunjung dalam kerangka program pengabdian kepada masyarakat.

### 2. **Penyusunan Deskripsi Karakter Visual Berdasarkan Literatur Preferensi Seni dan Kepribadian**

Pada tahap ini dilakukan penyusunan deskripsi karakter visual karya dengan merujuk pada studi pustaka mengenai relasi antara preferensi estetik dan struktur kepribadian. Karakter visual karya dibaca sebagai manifestasi dari kecenderungan psikologis dan afektif yang dapat memengaruhi cara pengunjung merespons dan memaknai karya. Proses analisis dan penyusunan deskripsi ini diterapkan pada korpus sebanyak 100 karya yang telah diseleksi oleh tim kuratorial UYCC Art Gallery. Melalui korpus tersebut, tim melakukan identifikasi pola-pola visual yang berulang, kecenderungan ekspresif dominan, serta variasi karakter visual yang kemudian dipetakan secara konseptual untuk mendukung perumusan kategori, avatar, dan narasi kuratorial. Tahap ini berfungsi sebagai instrumen analitis yang menjembatani temuan teoretis dari studi pustaka dengan praktik kuratorial dan desain berbasis karakter.

### 3. **Perancangan Nama, Avatar, dan Karakter Visual melalui Practice-Based Research**

Tahap akhir dilakukan melalui perancangan nama, identitas visual, dan karakter avatar sebagai representasi tipologi MBTI menggunakan pendekatan practice-based research. Dalam tahap ini, proses desain diposisikan sebagai bagian dari proses riset dan pengabdian, di mana eksplorasi visual, iterasi desain, dan uji keterbacaan oleh pengunjung menjadi sarana untuk menguji relevansi dan efektivitas penerjemahan teori ke dalam bentuk visual yang komunikatif. Eksplorasi visual, pengembangan konsep karakter, serta proses iterasi desain dilakukan secara reflektif untuk menguji bagaimana kerangka tipologi kepribadian dan temuan psikologi seni dapat diterjemahkan ke dalam bentuk visual yang memiliki keterbacaan, daya tarik, dan relevansi bagi pengunjung. Nantinya, Avatar diposisikan tidak hanya sebagai representasi simbolik tipologi MBTI, tetapi juga sebagai instrumen riset yang memungkinkan evaluasi terhadap efektivitas penerjemahan teori ke dalam medium visual. Dalam kerangka pengabdian kepada masyarakat, pendekatan ini memperkuat posisi desain sebagai sarana mediasi antara teori, praktik kuratorial, dan pengalaman estetik publik.



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis difokuskan pada bagaimana pendekatan berbasis studi pustaka dan *practice-led research* diterjemahkan ke dalam sistem kuratorial, perancangan karakter visual, serta strategi interaksi pengunjung, dan bagaimana seluruh elemen tersebut membentuk pengalaman pameran sebagai ruang mediasi antara karya seni, struktur kepribadian, dan proses pemaknaan diri. Kegiatan pengabdian masyarakat melalui pameran “0–100” di UYCC Art Gallery menghasilkan sejumlah luaran yang tidak hanya bersifat visual-kuratorial, tetapi juga konseptual dan edukatif. Hasil utama dari kegiatan ini meliputi: (1) penyusunan deskripsi karya yang dirunut dari atmosfer visual dan interpretasi makna, (2) perumusan teks kuratorial bernada pengantar yang mengarahkan pengalaman pengunjung menuju pendekatan berbasis gamifikasi, (3) penyusunan teks *how to play* sebagai panduan interaksi pengunjung dengan sistem pameran, serta (4) perancangan dua belas karakter avatar lengkap dengan visual dan deskripsi sebagai representasi tipologi kepribadian berbasis MBTI. Keempat luaran ini membentuk satu kesatuan sistem kuratorial yang memosisikan pameran sebagai ruang interaksi psikologis, edukatif, dan reflektif yang dapat diakses oleh masyarakat luas.

#### Preferensi Visual dan Tipologi Kepribadian

Analisis terhadap seratus karya yang ditampilkan dalam pameran menunjukkan adanya pola keterkaitan antara karakter visual karya dan kecenderungan preferensi yang diasosiasikan dengan struktur kepribadian. Preferensi seni dalam spektrum realitas–ketidakrealistisan serta karakter visual statis–dinamis, berkorelasi dengan cara individu memproses stimulus visual dan membangun makna (Coffey, 1966). Dalam konteks pameran ini, karya-karya dengan kecenderungan surealis, ekspresif, dan simbolik cenderung diasosiasikan dengan karakter pengunjung yang memiliki orientasi keluar (ekstrovert), sementara karya-karya dengan pendekatan atmosferik dan emosional, seperti impresionisme, lebih sering dikaitkan dengan karakter yang menunjukkan sensitivitas afektif dan orientasi reflektif.



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



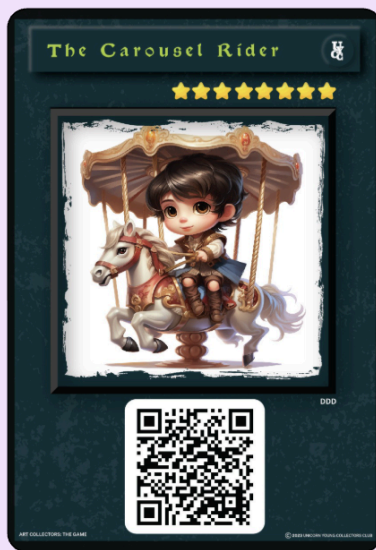
Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025

Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Menkuatkan yang Rentan



Character Name:  
**The Carousel Rider**

The Carousel Rider menjunjung tinggi kejujuran sangat rendah hati dan penuh kegembiraan juga memiliki semangat tinggi untuk menjelajahi dan mencoba hal-hal baru. Ia sangat menyayangi keluarga dan selalu berusaha sebaik mungkin untuk membantu dan melindungi mereka.

Code:

**DDD**

**Dominasi Naive**

Orang yang sangat meminati karya Naive cenderung ramah, ceria dan hangat. Mereka adalah seseorang yang gembira dengan keindahan, mendamba kehidupan surgawi dengan perdamaian, cinta dan kasih di berbagai sisi.

Penyuka karya ini biasanya memiliki kepribadian yang selalu membahagiakan sekitar, bersikap positif, empowering, unik dan kreatif. Mereka memiliki misi hidup untuk terus merasa bahagia sehingga cenderung bersikap impulsif dalam mengambil tindakan.



Gambar 1. Contoh elemen hasil deskripsi dan interpretasi karya seniman yang dipamerkan (dalam contoh di atas adalah karya Valentino Febri) berdasar pengkodean D: Naïve Art  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

Individu dengan kecenderungan ekstrovert umumnya lebih menyukai karya surealis, sedangkan individu dengan karakter berhati lembut cenderung memilih karya impresionis (ÖZ dan TAŞKESEN, 2015). Pola serupa juga muncul dalam konteks pameran “0–100”, di mana pengunjung menunjukkan ketertarikan yang berbeda terhadap karya berdasarkan kecenderungan karakter yang diidentifikasi melalui sistem avatar. Hal ini menegaskan bahwa preferensi seni dapat berfungsi sebagai indikator tidak langsung dari struktur kepribadian dan kecenderungan psikologis individu. Selain itu, klasifikasi gaya lukisan sebagaimana dirumuskan oleh yang mencakup representasional, abstrak, pop-art, dan gaya tradisional Jepang, pernah digunakan sebagai salah satu kerangka kategorisasi visual dalam proses kegiatan seni rupa yang terhubung dengan aspek psikologi kepribadian (Furnham, 2001). Kategori-kategori ini membantu memetakan kecenderungan visual karya terhadap spektrum preferensi audiens, sekaligus memperkaya proses pembacaan hubungan antara gaya visual dan respons psikologis. Dalam praktiknya, pengelompokan ini mempermudah proses pengaitan antara karakter visual karya dan tipologi avatar yang dikembangkan oleh tim



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

*Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan*

kuratorial. Sementara itu, individu dengan kepribadian tertutup cenderung memilih karya impresionis, sementara individu yang lebih muda dan ekstrovert lebih menyukai kubisme (Chamorro-Premuzic, 2009), juga menemukan relevansinya dalam konteks pameran ini. Karya-karya dengan pendekatan fragmentatif, eksperimental, dan geometris menunjukkan daya tarik yang lebih besar terhadap karakter avatar yang merepresentasikan orientasi eksploratif dan terbuka, sementara karya-karya dengan nuansa atmosferik dan emosional lebih sering diasosiasikan dengan karakter yang menunjukkan kecenderungan introspektif.

Pameran ini membagi 50 karya menjadi 4 genre; A: Abstract, B: Surrealist, C: Pop-Art, dan D: Naïve Art, dengan penjelasan klasifikasinya sebagai berikut:

### ***Abstract***

Jenis karya seni ini mengabaikan bentuk asli realitas dan fokus pada elemen simbol, warna, garis dan goresan. Komposisi pada karya seni abstrak dapat dinikmati dari bagaimana warna-warna saling beradu dan bidang bentuk yang seakan-akan menyerupai sebuah objek yang terkesan diperkecil atau diperbesar. Ke-tidak-konkritan karya seni abstrak membuka penafsiran bebas yang terbuka sehingga orang-orang yang menyukai abstrak lebih senang berfikir sederhana namun terstruktur.

### ***Surrealism***

Aliran ini telah menjadi metafora visual puisi-puisi para sastrawan Prancis abad 19 awal. Imajinasi mimpi adalah frase yang sering digunakan untuk menggambarkan aliran ini dengan singkat. Objek-objek di dalam karya ini diambil dari lingkungan alam nyata yang diolah dalam penempatan seaneh mungkin dengan melawan atau mengembangkan karakter aslinya sehingga memainkan psikologi manusia dengan mengasingkan hal-hal paling akrab untuk memunculkan pengalaman emosional dan dramatis yang tak hanya melibatkan perasaan namun juga pemikiran logis. Karakter penggemar karya jenis ini biasanya memandang sekitar secara simbolik dan Bagi mereka interaksi manusia memiliki keajaiban dunia yang dapat mempengaruhi hidup satu sama lain meski dalam hal-hal kecil dan biasa. Mereka cenderung intens dalam memahami makna sebuah hubungan antar manusia, juga manusia dengan alam lingkungan sekitarnya.

### ***Pop-Art***

Berkembangnya budaya konsumerisme pada tahun 1960-an memunculkan figur dan sosok penunjang untuk mendukung kelanggengan produk komersil, populer dalam kemasan warna-warna cerah dan menyenangkan. Objek-objek yang muncul dalam karya seni Pop Art tak hanya akrab di masyarakat, namun ia juga memancarkan energi, semangat zaman dan pengingat gaya hidup saat itu. Meski memancarkan kegembiraan yang meledak-ledak



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan

beberapa karya pop art memiliki pemaknaan ulang tentang kritik sosial, representasi budaya kelompok masyarakat hingga ironi kapitalisme dan konsumerisme. Aliran karya ini menggambarkan manusia dengan karakter yang menyenangkan namun penuh pemikiran kritis atas apa yang terjadi di sekitarnya. Beberapa dari mereka ada yang tenang dan ada yang ceria, namun mereka cenderung membiaskan “tujuan” hidup sebenarnya adalah tentang menikmati proses yang sedang dijalani saat ini, sekarang dan kini.

### *Naïve-Art*

Naïve Art memfokuskan fantasi dan ekspresi sederhana, murni dan jujur seperti dunia imajinasi anak-anak dimana mereka melihat dunia tanpa pengukuran dan penilaian dengan aturan tertentu. Karya naïve memberikan kita ruang visual untuk sejenak mengasingkan aturan dan kembali melihat gambaran dunia secara apa adanya. Naïve art menyederhanakan pemikiran rumit tentang dunia dan mengajak kita untuk menikmati satu proses: mengamati. Penyuka karya ini biasanya memiliki kepribadian yang selalu membahagiakan sekitar, bersikap positif, *empowering*, unik dan kreatif. Mereka memiliki misi hidup untuk terus merasa bahagia namun cenderung bersikap impulsif dalam mengambil tindakan.

### **Sistem Avatar sebagai Mediasi Psikologi dan Kuratorial**

Perancangan dua belas karakter avatar menjadi salah satu capaian utama kegiatan pengabdian ini. Avatar- avatar tersebut tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual yang menarik, tetapi juga sebagai medium mediasi antara teori tipologi kepribadian dan pengalaman kuratorial. Citra visual dapat digunakan sebagai instrumen untuk merepresentasikan dan mengukur aspek-aspek kepribadian (Hilliard, 2022) dan dalam konteks pameran “0–100”, avatar berfungsi sebagai representasi visual yang memudahkan pengunjung untuk mengenali kecenderungan diri melalui interaksi dengan karya seni. Penggunaan kerangka MBTI dalam perancangan avatar juga memperkuat dimensi partisipatif dan edukatif pameran. Meskipun MBTI memiliki keterbatasan dalam konteks psikometri akademik, pendekatan ini dipilih karena sifatnya yang komunikatif dan mudah diakses oleh masyarakat umum, sehingga efektif sebagai jembatan antara konsep psikologi dan pengalaman seni. Pemetaan populer mengenai hubungan antara tipe kepribadian dan kecenderungan artistik menunjukkan potensi tipologi kepribadian sebagai alat naratif dan reflektif dalam konteks seni (Storm, 2017).

Karya dibagi menjadi kode-kode penafsiran aliran dan diinterpretasi secara analitis deskriptif hingga diperoleh 12 kode karakter manusia berdasar karya seni pilihannya antara lain sebagai berikut:



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan

Type	Character Code & Names	Description	Icon Character
<b>Pure Blood</b>  Proporsi 1:1  Bisa satu pilihan karya	<b>The Essentialist</b> AAA – dominan abstrak	Selalu penasaran dengan teka-teki kehidupan dan fokus pada hal-hal yang paling mendasar dan penting dalam kehidupan. memiliki kemampuan untuk menyederhanakan kompleksitas dan mengambil inti dari situasi, masalah, atau konsep.	
	<b>The Journalist</b> BBB – dominan surrealist	Penikmat perjalanan, pencari kebenaran, informasi, dan cerita. memiliki sifat penuh rasa ingin tahu dan kemampuan untuk melihat melampaui permukaan. cenderung skeptis dan tidak langsung menerima informasi.	
	<b>The Radiance Citizen</b> CCC – dominan pop	Seseorang yang mampu menyinari lingkungan sekitarnya dengan kehadirannya yang cerah dan positif.	
	<b>The Carousel Rider</b> DDD – dominan Naive	Mereka memiliki semangat kekanak-kanakan yang menyenangkan dan penuh kegembiraan dalam menjalani kehidupan. Seperti anak-anak yang selalu ingin mencoba hal-hal baru, karakter ini selalu bersemangat menjelajahi dunia dengan rasa ingin tahu yang besar.	
<b>Half Blood</b>  Proporsi 1:2  Bisa 2 pilihan karya	<b>The Hue Hunter</b> xxA (bbA, ccA, ddA) sub abstrak	Hanya orang-orang yang mengenalnya sajalah yang mengetahui bahwa anda memiliki kemampuan analitis yang kuat, mampu mengamati detail kecil dan menghubungkannya	





Co-Host:



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA








Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan

	<b>The Odyssey</b> xxB (aaB, ccB, ddB) sub surreal	Seorang penjelajah yang tampak seperti individu biasa, namun sebenarnya memiliki kisah-kisah perjalanan yang menakjubkan yang disembunyikan di balik kesederhanaan atau keceriaan mereka. Menyembunyikan karakter pribadi yang rumit	
	<b>The Nomad</b> xxC (aaC, bbC, ddC) sub pop	jiwa yang suka berkeliling dan mengeksplorasi berbagai tempat dan pengalaman. Menikmati film-film atau musik populer, tetapi lebih berfokus pada hal-hal yang serius.	
	<b>The Altruist</b> xxD (aaD, bbD, ccD) sub Naïve	Cari adjective/ karakter Faded Toybox = seseorang yang menyembunyikan sifat kekanakannya, karena ingin orang lain selalu bahagia. Selalu menterakhirkan kebahagiaan dirinya sendiri	
<b>Muggle Born</b>  Proporsi kombinasi 1:1:1  harus 3 pilihan karya	<b>The Maverick</b> ABC - abstrak, surreal, pop	memiliki semangat yang kuat untuk meruntuhkan hal-hal konvensional dan menggali kemungkinan baru.	
	<b>The Theatrical</b> BCD - surreal, pop, naïve	Seseorang yang selalu merenungkan setiap pengalaman dalam perjalanan hidupnya secara dramatis, untuk menunjukkan emosi secara intens. dan selalu berusaha menyembunyikan innerchildnya dalam-dalam agar selalu tampak dewasa. Memiliki sifat kekanak-kanakan yang muncul dalam momen-momen santai atau dalam hubungan pribadi.	



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:





Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan

	<p><b>The Enigma Whispers</b> CDA – pop, naïve, abstract</p>	<p>Seseorang dengan puzzle2 tersembunyi yang belum terpecahkan di balik sikapnya yang selalu ceria, talkative dan mudah bergaul dengan siapa saja</p>	
	<p><b>The Curious Cheerleader</b> DAB – naïve, abstract, surreal</p>	<p>Karakter dengan sifat kekanak-kanakan yang tercermin dalam keseharian namun memiliki lapisan pemikiran yang kompleks dan mendalam yang sering kali diungkapkan dengan cara yang tak terduga mungkin membuat orang lain terkejut atau tertawa.</p>	

Tabel 1. Pengkodean 12 karakter manusia Berdasar karya seni pilihannya  
Sumber: Penulis, 2023

### Pameran sebagai Laboratorium Sosial dan Psikologis

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pameran “0–100” berfungsi tidak hanya sebagai ruang presentasi karya, tetapi juga sebagai laboratorium sosial dan psikologis yang memfasilitasi pembacaan diri melalui pengalaman estetis. Pendekatan ini mengafirmasi pandangan yang menjelaskan bahwa persepsi visual merupakan proses aktif dalam pembentukan makna (Arnheim, 1997) dan pengalaman estetis merupakan bagian dari proses kognitif dan kesadaran (Solso, 2003). Dalam konteks masyarakat urban Surabaya yang hidup dalam ritme keseharian yang berorientasi pada fokus aktivitas dan praktik hidup, sistem kuratorial berbasis avatar dan gamifikasi membuka ruang alternatif bagi pengunjung untuk melakukan refleksi diri melalui jalur visual yang lebih kontekstual dan komunikatif.

Bentuk teks kuratorial yang tercipta:

#### **The Mirror and Me**

#### **Sebuah kaca dan Seorang Saya**

Ide tentang pameran ini berangkat dari bagaimana kita, sebagai manusia kini menyukai beragam cara untuk memahami dan dipahami karakternya. Cara dan konsep untuk mengenal diri seperti konsep personality dalam astrologi, golongan darah dan MBTI terus disajikan dan diangkat dalam media populer. Bahkan, tak jarang kita membagikan kode empat huruf karakter diri dari hasil tes personality dalam bio sosial media.

Kondisi kekinian ini secara erat terkait dengan konsep kehendak kuasa individu (*a will to power*) yang mengajak kita untuk memandang diri ini sebagai manusia dengan cara-cara baru<sup>1</sup>. Pameran ini dihadirkan untuk memberikan cara baru menikmati karya seni secara proyektif; di mana penikmat dapat lebih memahami



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan

diri melalui ide bentuk dan keindahan yang disajikan seniman pada karya-karya yang ada di sini. Memahami karya seni kemudian tak hanya soal seniman dan karyanya namun pentingnya menyertakan konteks sosio-historis dari sisi penikmatnya<sup>2</sup>. Hal ini semakin memperjelas betapa ajaibnya hubungan antara manusia dan karya seni, serta bagaimana sebuah “objek” dapat mencipta ikatan mendalam bagi manusia.

Selamat menikmati pameran dan bersiaplah pada peluang kebaruan pemahaman diri.

*Mirror-mirror on the wall show me who I REALLY am!*

<sup>1</sup> Nietzsche, F. W., & Kaufmann, W. (1967). *The will to power*. New York, Random House.

<sup>2</sup> Suryajaya, Martin. (2016). *Sejarah Estetika*. Jakarta: Gang Kabel.

### “The Collector Game”

Selamat datang!

Permainan ini adalah simulasi yang mengajak Anda menjadi kolektor seni dengan anggaran 100 juta rupiah. Setiap keputusan atas pilihan yang Anda ambil akan mengungkapkan karakter dan kepribadian Anda. Bersiaplah untuk memahami diri Anda lebih dalam melalui karya seni. Berhati-hatilah karena permainan ini merupakan cara baru untuk memahami, mengeksplorasi dan mengenali diri Anda berdasar nilai, prinsip hidup, minat dan pandangan Anda sendiri. Bersenang-senanglah karena setiap pemain akan mendapatkan reward yang akan mengingatkan Anda tentang perjalanan, keputusan dan penemuan diri Anda yang penuh makna.

Langkah-langkah bermain

1. Lihat koleksi karya seni dalam galeri kami, lalu perhatikan kode warna/angka yang ada. Kode tersebut akan membimbing Anda untuk mengetahui jenis karya lukis yang Anda pilih.
2. Pilih karya seni yang paling Anda minati dengan melihat pemilihan warna, permainan tekstur, detail hingga karakter dan ekspresi objek dalam karya. Anda dibebaskan untuk menebak pemaknaan dan tema dalam karya dari atmosfer emosional atau perasaan yang muncul dari dalam diri Anda setelah melihat karya seni.
3. Tukarkan hasil penelusuran Anda kepada tim/panitia kami dan bersiaplah pada peluang-peluang kebaruan pemahaman diri.

\*Note: jika terjadi ketidakcocokan dengan prinsip diri Anda, mungkin sisi diri Anda yang lain telah terungkap di sini. *Bon Voyage!*

Tabel 2. Hasil Penulisan konsep kuratorial dan Langkah-langkah permainan dalam game pameran  
Sumber: Penulis, 2023

Tulisan tersebut kemudian didesain dalam bentuk booklet mini yang nantinya dapat ditukar untuk mendapat reward berupa postcard berupa karya-karya pilihan dan kartu avatar.



# SPORA 2025 SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Menkuatkan yang Rentan



Gambar 2. Pengkodean 12 karakter manusia Berdasarkan karya seni pilihannya  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

Pameran ini telah merefleksikan dinamika kehendak individu untuk membangun dan memahami diri melalui cara-cara baru, yang dalam konteks budaya kontemporer dapat dipahami sebagai dorongan untuk membentuk narasi identitas yang lebih personal dan reflektif. Melalui sistem avatar, teks kuratorial bernada pengantar, serta mekanisme *how to play*, pameran ini memperluas fungsi galeri sebagai ruang pembelajaran dan eksplorasi diri.



# SPORA 2025 SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



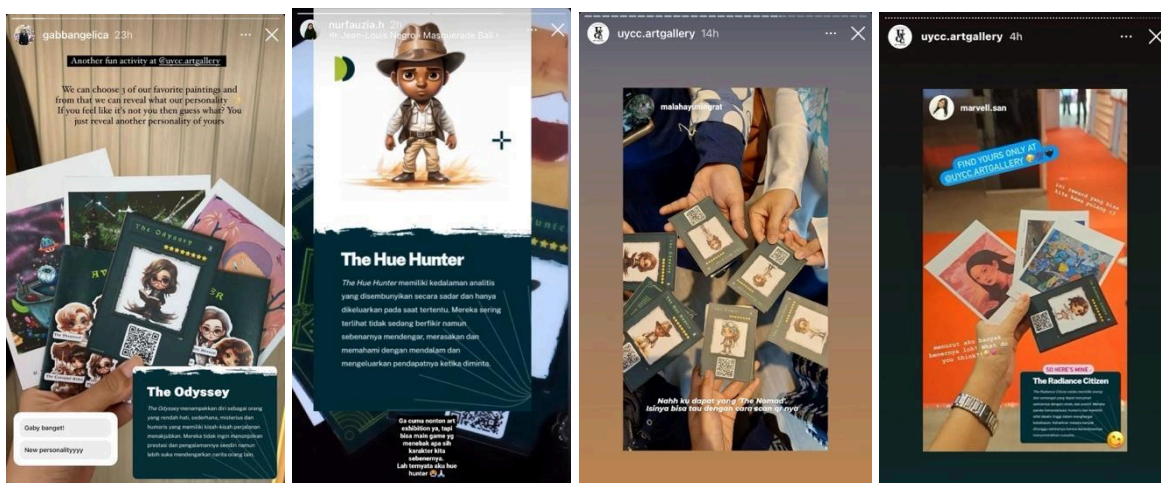
Rabu, 17 Desember 2025

Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan


Dalam konteks ini, karya seni berfungsi sebagai “cermin simbolik” yang memungkinkan pengunjung membaca kembali dirinya melalui bentuk, warna, atmosfer visual, dan muatan ekspresif yang dihadirkan oleh karya. Hubungan antara manusia dan karya seni menjadi relasi yang bersifat afektif dan psikologis, di mana objek visual tidak hanya diposisikan sebagai artefak estetis, tetapi sebagai pemicu terbentuknya ikatan makna yang mendalam. Hal ini terbukti dari bagaimana aktifnya masyarakat antusias dengan proses gamifikasi dalam pameran.

Selain sebagai ruang refleksi individual, pameran ini juga berfungsi sebagai arena negosiasi makna secara sosial, di mana preferensi visual dan identifikasi terhadap avatar tidak hanya merepresentasikan kecenderungan personal, tetapi juga dipengaruhi oleh konteks budaya, generasi, dan lingkungan sosial pengunjung. Proses interaksi pengunjung dengan karya, sistem klasifikasi, dan mekanisme gamifikasi membentuk pengalaman kolektif yang memungkinkan terjadinya pertukaran narasi, diskusi informal, serta perbandingan pengalaman antarindividu. Dinamika ini memperluas fungsi pameran dari sekadar pengalaman personal menjadi ruang produksi makna bersama, di mana identitas, selera, dan pemahaman diri dinegosiasikan dalam relasi sosial. Dalam konteks ini, pameran tidak hanya memfasilitasi hubungan antara individu dan karya, tetapi juga membentuk ruang sosial yang memungkinkan seni berperan sebagai medium komunikasi, interaksi, dan pembentukan kesadaran kolektif.



Gambar 3. Pengkodean 12 karakter manusia Berdasarkan karya seni pilihannya



The banner features a background of terraced rice fields with a person in a conical hat working. At the top right, there are logos for 'Co-Host' (a green circular logo with a network diagram), a university emblem, and 'TAFARA'. The main text is in large, bold, white letters on a dark green background.

# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA

 Rabu, 17 Desember 2025

 Via Zoom Meeting

*Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan*

Sumber: Tangkapan layar dari akun Instagram UYCC dan yang tersebut dalam cerita digital, 2023

Pameran ini seharusnya dapat mendorong terbentuknya interaksi sosial antar pengunjung melalui proses berbagi hasil identifikasi karakter, diskusi ringan mengenai preferensi visual, serta perbandingan pengalaman interpretasi diri. Dinamika ini memperkuat fungsi pameran sebagai ruang dialog sosial, di mana seni menjadi medium untuk membangun percakapan, mempertemukan perspektif yang beragam, dan memperluas jejaring kultural. Dalam konteks ini, seni berfungsi tidak hanya sebagai objek apresiasi, tetapi juga sebagai sarana komunikasi sosial yang memperkuat kohesi, keterhubungan, dan pertukaran pengalaman antar individu. Selain itu, secara sosial, kegiatan pengabdian melalui pameran “0–100” memberikan dampak dalam bentuk terbukanya ruang partisipasi kultural yang lebih inklusif bagi masyarakat urban. Pameran ini menghadirkan format pengalaman seni yang lebih komunikatif dan mudah diakses, sehingga memungkinkan pengunjung dari berbagai latar belakang untuk terlibat tanpa harus memiliki pengetahuan seni rupa yang formal.

Melalui sistem avatar, teks pengantar, dan mekanisme interaktif, pengunjung didorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pemaknaan, bukan sekadar sebagai penonton pasif. Hal ini memperkuat peran galeri sebagai ruang publik kultural yang memfasilitasi keterlibatan masyarakat dalam praktik seni sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Dampak lainnya terlihat pada penguatan literasi visual dan kesadaran terhadap hubungan antara visual, emosi, dan karakter personal. Pameran ini menyediakan ruang bagi pengunjung untuk mengenali pola respons visualnya sendiri dan mengaitkannya dengan pengalaman hidup serta identitas personal. Proses ini berkontribusi pada pengembangan kesadaran diri dan sensitivitas terhadap pengalaman estetik sebagai bagian dari praktik hidup urban, sehingga seni tidak diposisikan sebagai aktivitas terpisah dari kehidupan, melainkan sebagai bagian dari cara individu memahami diri dan lingkungannya. Dalam kerangka pengabdian, dampak sosial ini menunjukkan bahwa model pameran berbasis psikologi seni dan gamifikasi memiliki potensi sebagai strategi pemberdayaan kultural, yang memperluas akses, meningkatkan partisipasi, serta memperkuat peran galeri sebagai ruang belajar sosial yang relevan dengan kebutuhan dan ritme kehidupan masyarakat kontemporer.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pameran dan metode pelaksanaan yang menggabungkan kategorisasi aliran seni rupa dengan pendekatan psikologi berbasis art style mendapatkan sambutan yang sangat

# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Co-Host:



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan

positif dari pengunjung. Antusiasme yang tinggi tercermin dari jumlah pengunjung yang signifikan serta keterlibatan aktif audiens dalam mengikuti alur pengalaman yang ditawarkan. Namun, Untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang, disarankan agar perancangan konsep dan metode pelaksanaan dilakukan secara kolaboratif bersama psikolog kepribadian. Keterlibatan disiplin psikologi diharapkan dapat memperkuat landasan teoretis, meningkatkan akurasi pemetaan karakter, serta memperdalam kualitas pengalaman reflektif pengunjung, sehingga kegiatan ini menjadi semakin komprehensif, valid, dan berdampak berkelanjutan.

### REFERENSI

- Arnheim, Rudolf. (1997). *ART and Visual Perception A Psychology of The Creative Eye (The New Version)*. UNIVERSITY OF CALIFORNIA PRESS: Berkeley, Los Angeles, London.
- Chamorro-Premuzic, T., Reimers, S., Hsu, A., & Ahmetoglu, G. (2009). Who art thou? Personality predictors of artistic preferences in a large UK sample: The importance of openness. *British Journal of Psychology*, 100(3), 501-516.
- Coffey, M. K. (1966). Personality correlates of art preferences along the reality-unreality and the stillmoving dimensions.
- Furnham, A., & Walker, J. (2001). The influence of personality traits, previous experience of art, and demographic variables on artistic preference. *Personality and Individual Differences*, 31(6), 997-1017.
- Hilliard, A., Kazim, E., Bitsakis, T., & Leutner, F. (2022). Measuring personality through images: validating a forced-choice image-based assessment of the big five personality traits. *Journal of Intelligence*, 10(1), 12.
- Holmes, A. (2006). 'Reconciling Experimentum and Experientia: Ontology for Reflective Practice Research in New Media', *Speculation and Innovation: applying practice led research in the creative industries.*, Queensland University of Technology.
- Minisalle, Gregory. (2013). *The Psychology of Contemporary Art*. United States of America by Cambridge University Press, New York.
- Murwanti, A. (2017). Pendekatan Practice-led Research Sebuah Upaya Fundamental untuk Mengatasi Ketimpangan antara Praktik Penciptaan Seni Rupa dan Publikasi Akademik di Indonesia. In *Seminar Nasional Seni dan Desain 2017* (pp. 16-23). State University of Surabaya.
- ÖZ, R., ÖZPOLAT, A. R., & TAŞKESEN, O. (2015). A study on individuals' art preferences according to their personality traits via computer-aided web site. *American Journal of Educational Research*, 3(8), 1052-1056.
- Solso, Robert L. (2003). *The Psychology of Art and the Evolution of the Conscious Brain*. The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England.





Co-Host:



# SPORA 2025

## SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Rabu, 17 Desember 2025



Via Zoom Meeting

*Tema: Merawat Alam, Memperkuat yang Rentan*

Storm, Susan. (2017). Which Famous Artist Has Your Myers-Briggs® Personality Type?.  
[www.psychologyjunkie.com/famous-artist-myers-briggs-personality-type/](http://www.psychologyjunkie.com/famous-artist-myers-briggs-personality-type/)

Jurnal Mitra:



Idea Pengabdian Masyarakat

Organized by:

Infermia  
Publishing