



## “SISTEM DARING” TRADISI BARU DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA POST-PANDEMI COVID19

**Sukarman<sup>1\*</sup>, Satriadi<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Jurusan seni Rupa dan Desain, Universitas Negeri Makassar, <sup>2</sup>Desain Komunikasi Visual, Jurusan seni Rupa dan Desain, Universitas Negeri Makassar

<sup>1</sup>email: sukarmanb@email.ac.id

<sup>2</sup>email: satriadi@email.ac.id

\*Corresponding author

**Dikirim: 24-05-2023**

**Direvisi: 04-06-2023**

**Diterima: 04-06-2023**

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengungkapkan penggunaan sistem daring dalam pembelajaran seni rupa sebagai sebuah tradisi baru, terutama di Indonesia. Pandemi Covid-19 memaksa sistem pembelajaran luring untuk bergeser ke sistem pembelajaran daring. Berbagai aplikasi ditawarkan untuk memfasilitasi pembelajaran daring. Pembelajaran seni rupa dengan berbagai kompetensi dan bentuk kegiatannya pun harus pula dilaksanakan secara daring. Kebiasaan melaksanakan pembelajaran seni rupa secara daring yang dikondisikan oleh pandemi Covid-19 ternyata terus berlanjut meski pembelajaran secara tatap muka langsung di kelas (luring) tidak lagi dibatasi. Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah metode pustaka. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa Kegiatan pembelajaran seni rupa mulai dari yang bersifat konseptual, praktik berkarya dan berapresiasi, hingga pameran karya semuanya dikondisikan agar dapat dan tetap efektif dilaksanakan secara daring. Akhirnya, sistem daring pada Post-Pandemi Covid-19 menjadi tradisi baru dalam pembelajaran seni rupa.

**Kata Kunci:** sistem daring; pembelajaran seni rupa; post-pandemi Covid-19

### **Abstract**

*This study aims to reveal the use of online systems in art learning as a new tradition, especially in Indonesia. The Covid-19 pandemic forced the offline learning system to shift to an online learning system. Various applications are offered to facilitate online learning. Learning fine arts with various competencies and forms of activities must also be carried out online. The habit of carrying out online art learning conditioned by the Covid-19 pandemic has continued even though face-to-face learning directly in class (offline) is no longer restricted. The research method used in writing this article is the library method. In this study, it was found that fine art learning activities ranging from conceptual, work, and appreciation practices, to work exhibitions are all conditioned so that they can and remain effectively carried out online. Finally, the online system in the Post-Covid-19 Pandemic has become a new tradition in fine arts learning.*

**Keywords:** online systyem; visual arts learning; post-pandemic covid-19

## 1. PENDAHULUAN

Pandemi Corona Virus Diseases-19 (selanjutnya disebut Covid-19) memaksa terjadinya perubahan secara drastis dan dramatis berbagai tatanan yang sudah mapan dalam banyak sektor kehidupan, tidak terkecuali sektor Pendidikan (Desindy Karunia Putri, 2022). Pandemi Covid-19 mengganggu sistem pembelajaran tatap muka secara langsung di ruang kelas (luring), yang boleh dikatakan sudah sangat mapan terutama di Indonesia. Sistem pembelajaran luring dipaksa untuk bergeser ke sistem pembelajaran daring yang biasa pula disebut pembelajaran secara virtual.

Sistem pembelajaran daring sesungguhnya sudah lama diperkenalkan dengan berbagai bentuknya, terutama di negara maju. Namun, sistem pembelajaran luring yang sudah mapan, terutama di tanah air seolah sulit tergoyahkan oleh sistem pembelajaran daring sebelum Pandemi Covid-19. Akan tetapi, situasi Pandemi Covid-19 yang membatasi orang untuk berkumpul, harus menjaga jarak (*social distancing*) secara dramatis memaksa sistem pembelajaran luring yang nyaris tidak tergoyahkan itu berubah ke sistem pembelajaran daring hingga menjadi kebiasaan baru bagi banyak praktisi pembelajaran (Romando, 2022).

Selama masa Pandemi Covid-19 dengan pembatasan berkumpul secara ketat, sistem pembelajaran daring menjadi satu-satunya pilihan untuk menjalankan proses pembelajaran. Berbagai aplikasi pembelajaran daring pun ditawarkan dengan segala kelebihan dan kekurangannya, baik yang sifatnya *synchronous* maupun yang *asynchronous* seperti Zoom (Prastanti et al., 2021) (Masyarakat et al., 2022), Cakap, Bahaso, Google Meet, Google Classroom, Skype, Google Duo, Google Hangouts, Face Time, Lifesize, Microsoft Teams, Qualitiva, WA. Selain itu juga ditawarkan media *online* lainnya yang bekerjasama dengan kementerian pendidikan seperti Rumah Belajar, Meja Kita, Icando, IndonesiaX, Google for Education, Kelas Pintar, Microsoft Office 365, Quipper School, Ruangguru, Sekolahmu, Zenius, dan Cisco Webex (Astini, 2020). Situasi yang memaksa

agar tidak melaksanakan pembelajaran secara tatap muka di kelas disertai tersedianya beragam aplikasi di atas otomatis mengalihkan kegiatan pembelajaran ke sistem daring yang sebelumnya belum digandrungi oleh sebagian besar praktisi pembelajaran, bahkan banyak di antaranya belum mengenal aplikasi tersebut.

Perkembangan teknologi komunikasi dan multimedia yang menyuguhkan beragam perangkat lunak maupun perangkat keras memfasilitasi berbagai kepentingan untuk melaksanakan kegiatan secara daring, termasuk untuk kegiatan pembelajaran. Fasilitasi dari kemajuan teknologi tersebut semakin memudahkan kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring seiring dengan semakin terbiasanya praktisi pembelajaran melaksanakan tugasnya secara daring yang semula dikondisikan oleh Pandemi Covid-19. Kebiasaan melaksanakan pembelajaran dengan sistem daring pun pada akhirnya menjadi tradisi baru dalam dunia pendidikan saat ini, terutama di Indonesia. Berbagai inovasi pun dilakukan oleh praktisi pendidikan untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan pembelajarannya. Kecenderungan menggunakan sistem daring dalam pembelajaran di tengah situasi sudah normal karena dipandang memiliki beberapa keunggulan meski memiliki pula beberapa kelemahan (Lisman dkk. 2021). Beberapa keunggulan pembelajaran berbasis daring seperti dikemukakan oleh Mustakim (2020) yakni: (1) dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu; (2) dapat menggunakan materi pelajaran dari berbagai sumber di internet; (3) bahan ajar relatif mudah untuk diperbaharui.

Tradisi pembelajaran sistem daring Post-Pandemi Covid-19 tidak mengecualikan pembelajaran seni rupa yang umumnya dikenal dengan kegiatan praktiknya. Bentuk kegiatan pembelajarannya yang memberikan pengalaman estetik melalui kegiatan berkarya disamping kegiatan berapresiasi seringkali dipandang sulit dilaksanakan

secara daring. Namun, berbagai inovasi pembelajaran seni rupa yang didukung oleh teknologi menemukan caranya untuk mengatasi masalah itu sehingga tidak lagi dipandang sulit dilaksanakan secara daring. Bahkan, pembelajaran seni rupa secara daring terus berlanjut meski tidak ada lagi pembatasan untuk berkumpul (*social distancing*). Post-Pandemi Covid-19 ini, sistem daring pun menjadi tradisi baru dalam pembelajaran seni rupa di tanah air, meski di negara lain seperti di Leeward Community College, Honolulu, Hawaii sudah dipraktikkan sejak 2002, (Saromines & Leong, 2002).

## 2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah metode pustaka. metode studi kepustakaan, adalah pendekatan penelitian yang menggunakan bahan pustaka atau literatur yang telah ada sebagai sumber data utama. Metode ini melibatkan pencarian, pengumpulan, dan analisis literatur yang relevan dengan topik penelitian yang sedang diteliti. Peneliti melakukan pencarian literatur melalui sumber-sumber seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, laporan, atau sumber informasi online lainnya. Literatur yang relevan dengan topik penelitian dikumpulkan dan dievaluasi secara kritis.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Tradisi Baru Pembelajaran Seni Rupa Post-Pandemi Covid-19

F. Robert Sabol dalam tulisannya "*Art education during the COVID-19 pandemic*" (2022) mengungkapkan bahwa bidang pendidikan seni telah dipengaruhi oleh pandemi Covid-19 dengan cara yang kompleks. Pendidik seni ditantang mengajarkan keterampilan, praktik, dan konsep seni visual kepada siswa di ruang kelas virtual dengan menggunakan cara non-konvensional. Mereka pun kemudian meresponsnya dengan menggunakan media sosial, konferensi video, dan teknologi digital lainnya untuk menyampaikan materi dan instruksi.

Pengalaman seperti seperti digambarkan di atas boleh dikatakan terjadi di seluruh dunia. Di Indonesia, beberapa bentuk kegiatan pembelajaran seni rupa secara daring yang boleh dikatakan tidak lazim sebelum Pandemi Covid-19 kemudian menjadi kebiasaan yang diteruskan setelah Pandemi Covid-19, baik sifatnya konseptual maupun yang praktik. Beberapa bentuk kegiatan pembelajaran seni rupa yang lazim dilaksanakan dengan sistem daring pada situasi normal saat ini, yang pada tulisan ini disebut sebagai tradisi baru diuraikan berikut ini.

### Tradisi Baru dalam Pembelajaran Materi bersifat Konseptual

Pembelajaran dengan sistem daring yang mengedepankan penguasaan materi bersifat konseptual seperti pemahaman tentang teori, unsur, prinsip, teknik, sejarah, dan semacamnya pada dasarnya bukanlah hal baru sejak teknologi informasi berkembang dan memungkinkan pembelajaran jarak jauh dilaksanakan secara daring. Namun, dalam banyak praktik pembelajaran sebelum Pandemi Covid-19, sistem luring dimana pengajar dan peserta ajar berhadapan langsung di kelas masih menjadi idola bagi mayoritas praktisi pembelajaran, terutama dalam pembelajaran seni rupa. Pasca Pandemi Covid-19, praktisi pembelajaran seni rupa terutama di perguruan tinggi tampak semakin nyaman melaksanakan pembelajaran tentang materi yang sifatnya konseptual secara daring setelah berpengalaman melaksanakan selama masa pandemi. Praktisi pembelajaran seni rupa, terutama di perguruan tinggi banyak meneruskan kebiasaan tersebut dalam situasi normal saat ini dengan mengombinasikan antara *synchronous* dengan *asynchronous*. Hal itu tentu terjadi karena kelebihan pembelajaran sistem daring seperti disebutkan di atas disamping karena tugas-tugas lain yang harus pula dikerjakan pada saat yang bersamaan dengan tugas mengajar. Apalagi sistem dari memang telah ditekankan pelaksanaannya diperguruan tinggi sebelum pandemi dengan disiapkannya aplikasi pembelajaran dalam bentuk Learning Management System (LMS) dengan nama

yang khas diberikan di setiap perguruan tinggi, seperti di Universitas Negeri Makassar dengan nama “Syam-Ok”, di Universitas Hasanuddin dengan nama “Sikolah”, dan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar dengan nama “Lentera”. Penggunaan LMS serta aplikasi *video conference* seperti *zoom* dan *googlemeet* dalam pembelajaran seni rupa yang bersifat konseptual semakin marak.



Gambar 1. LMS Syam-Ok UNM Makassar



Gambar 2. LMS Lentera UINAM Makassar

Pembelajaran sistem daring dalam bentuk *asynchronous* melalui LMS memungkinkan menyampaikan program perkuliahan, materi (berupa teks, gambar, audio, dan video), lembar kerja, dan presensi yang tersimpan dan dapat diakses kapan dan di mana saja sesuai settingan. Pembelajaran sistem daring dalam bentuk *synchronous* melalui atau tidak melalui LMS dengan menggunakan aplikasi seperti Zoom, GoogleMeet, dan semacamnya dapat pula dilakukan di berbagai waktu dan tempat, serta memudahkan presentasi materi ke peserta tanpa membutuhkan lagi alat bantu seperti proyektor karena langsung dapat dilihat pada perangkat seperti komputer, tablet, atau handphone milik peserta. Kemudahan itu menjadikan pembelajaran sistem daring untuk materi seni rupa yang

bersifat konseptual banyak dipilih pada masa Post-Pandemi Covid-19.

### Tradisi Baru dalam Pembelajaran Praktik Berkarya

Pembelajaran praktik seni rupa sebelum Pandemi Covid-19 lazim dilaksanakan dalam bentuk klasikal yang berlangsung di kelas atau di studio. Sesuai skenario pembelajaran yang telah disiapkan oleh pengajar, peserta didik lazim diberikan penjelasan secara klasikal tentang proses berkarya seni rupa, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan praktik berkarya oleh peserta didik di bawah bimbingan langsung pengajarnya. Tradisi pembelajaran klasikal di kelas atau di studio seni rupa untuk pembelajaran praktik berkarya derastis berubah pada saat Pandemi Covid-19.

Sistem daring satu-satunya pilihan untuk melaksanakan pembelajaran praktik seni rupa meski banyak tenaga pengajar mengeluhkan karena merasa sulit dilaksanakan. Penelitian yang dilakukan I Kadek Anggardana Yasa, Hardiman, dan Luh Suartini (2022) pada program studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSA) mengungkapkan bahwa, pembelajaran seni rupa kebanyakan menggunakan media daring seperti whatsapp, google meet, zoom, e-ganesha, YouTube, dan google classroom dikarenakan fitur-fitur yang terdapat pada media daring tersebut mudah diakses.

Pada pelaksanaan pembelajaran praktik seni rupa, beberapa diantara aplikasi tersebut di atas seringkali dipadukan sesuai kebutuhan. Misalnya, menggunakan aplikasi *whatsapp* untuk koordinasi dan penyampaian informasi secara cepat, menggunakan LMS untuk menyampaikan materi, instruksi tugas/latihan, serta mengunggah rekaman proses dan hasil pekerjaan mahasiswa, menggunakan aplikasi *video conference* (*zoom* dan semacamnya) untuk pertemuan tatap maya, presentasi, dan diskusi. Praktik pembelajaran seni rupa sistem daring seperti itu yang mulanya terbangun dalam suasana Pandemi Covid-19 berlanjut dipraktikkan oleh banyak pengajar seni rupa hingga saat ini tanpa meninggalkan pembelajaran sistem luring.



Peristiwa Covid-19 ternyata tidak hanya memacu berkembangnya sistem pembelajaran seni rupa secara daring, namun juga menjadi arena baru bagi penjelajahan imajinasi seniman maupun para pelajar yang sedang belajar seni rupa. Bayang-bayang Covid-19 menginspirasi seniman maupun pelajar dalam proses kreatifnya menghasilkan karya seni rupa. Contohnya dapat dilihat pada karya seniman dalam pameran bertema *art in the age of Covid-19 to give hope, to inform, to inspire*, yang digelar oleh Dewan Kesenian Jawa Timur pada tanggal 22 hingga 27 Agustus 2020 di Jember, (<https://regional.kompas.com>, 2020). Contoh lainnya, dapat pula dilihat pada karya anak dalam pameran secara online yang mengusung tema ‘Kisah Anak-Anak tentang Pandemi Covid-19’, (<https://jogjadisabilityarts.com>, 2022).



Gambar 3. Pameran lukisan tentang Covid-19 tanggal 22 hingga 27 Agustus 2020 di Jember, Jawa Timur (Sumber: <https://regional.kompas.com/read/2020/08/27>)



Gambar 4. Karya anak bertema “Kisah Anak-Anak tentang Pandemi Covid 19” dipamerkan secara online melalui kanal Youtube Ons TV pada 15 Januari 2021 (Sumber: <https://gudeg.net/read/17025/pesta>)

### Tradisi Baru dalam Pembelajaran Pameran dan Penanggapan Karya

Pameran karya merupakan salah satu kegiatan penting dalam dunia seni rupa. Karya yang dihasilkan oleh seniman

berkepentingan untuk dipublikasikan kepada publik melalui kegiatan pameran untuk mendapatkan tanggapan. Oleh karena itu, pembelajaran seni rupa baik di sekolah maupun di perguruan tinggi, pameran karya menjadi salah satu materi yang diberikan. Sebelum Pandemi Covid-19, pameran karya seni rupa lazim dilaksanakan dengan cara konvensional yakni menata karya dalam gedung kemudian dikunjungi dan diamati langsung oleh publik. Karena itu, ketersediaan ruang pameran merupakan salah satu sarana penunjang yang dibutuhkan untuk pembelajaran seni rupa.

Pada saat Pandemi Covid-19, penyelenggaraan pameran secara konvensional seperti memajang karya kemudian dikunjungi secara langsung dalam gedung tidak dapat lagi dilaksanakan karena pelarangan berkumpul (*social distancing*). Kondisi ini kemudian menantang untuk menemukan cara baru dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Penyelenggara pameran pun kemudian menemukan dan mengembangkan cara berpameran secara virtual. Ada yang melakukannya dengan menata karya dalam ruang nyata kemudian direkam dengan video lalu selanjutnya dipublikasikan secara *online* melalui media sosial. Ada yang merekam karya dengan foto kemudian menata dalam bentuk *slide-slide presentasi* yang disimpan dalam *file* tertentu lalu dibagikan secara *online* melalui media sosial. Ada pula yang merekam karya dengan foto kemudian rekaman foto tersebut ditata dalam ruang virtual lalu dipublikasikan secara *online* dengan membagikan link ke publik melalui berbagai media sosial. Cara baru berpameran ini menciptakan berbagai kemungkinan untuk mengeksplorasi realitas baru tanpa batas ruang dan waktu. Pinandita, Nofrizaldi, dan Shabiriani (2021) mengungkapkan bahwa pameran dalam ruang virtual telah menjadi bagian penting bagi kreator untuk beradaptasi dengan publiknya yang apresiatif.

Kegiatan berpameran secara virtual seperti digambarkan di atas tampaknya makin menarik pasca Pandemi Covid-19, banyak dilakukan baik terkait maupun yang tidak terkait dengan kegiatan pembelajaran. Salah satu contohnya pameran seni rupa secara virtual pada tanggal 24 Agustus 2022

atas kerjasama Jurusan Seni Rupa dan Desain Universitas Negeri Makassar dengan *The International Group of L'Art*, Teheran Iran dengan menampilkan karya seniman dari kedua negara tersebut.



Gambar 5. Pameran online bertajuk “Kisah Anak-Anak tentang Pandemi Covid-19” diselenggarakan oleh *Perspektif* Yogyakarta (Sumber: <https://jogjadisabilityarts.com>)

Ruang pamer virtual telah menghasilkan reproduksi tanda, tidak lagi sekadar untuk mampu beradaptasi dengan pandemi covid, tetapi menciptakan identitas semu 'virtual' yang akhirnya menjadi penanda di era digital tanpa kehilangan esensi utamanya. Jangkauan ruang dan waktu yang luas pada akhirnya juga membuat pameran virtual menjadi lebih interaktif sekaligus menarik baik bagi kreator maupun pengunjung pameran.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

##### 4.1 Kesimpulan

Bermula dari Pandemi Covid-19, sistem pembelajaran luring bergeser ke sistem pembelajaran daring sebagai tradisi baru dalam pembelajaran seni rupa. Berbagai aplikasi teknologi hadir untuk memfasilitasi pembelajaran sistem daring. Pembelajaran seni rupa dengan berbagai kompetensi dan bentuk kegiatannya pun dapat dilaksanakan secara daring sehingga menjadi pilihan bagi pengajar seni rupa Post-Pandemi Covid-19 tanpa

meninggalkan sama sekali sistem pembelajaran tatap muka langsung (luring) di kelas atau di studio. Kegiatan pembelajaran seni rupa secara daring mulai dari materi yang sifatnya konseptual, praktik berkarya dan berapresiasi, hingga pameran karya menjadi tradisi baru pada Post-Pandemi Covid-19.

##### 4.2. Saran

Sebagai bahan pembelajaran, sistem daring menjadi penting untuk dijadikan rujukan dalam mempermudah pekerjaan. Di sisi lain, pembelajaran luring juga penting untuk tetap dilaksanakan.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *JURNAL LAMPUHYANG*, 11(2), 13–25.
- Desindy Karunia Putri, D. (2022). Sosialisasi Kebiasaan Baru ( New Normal) Di Sdn Wudi Sambeng. *ABADI: JURNAL AHMAD DAHLAN MENGABDI*, 1(1 Maret 2022), 1–6.
- Masyarakat, J. P., Siagian, Y., Putra, G. M., & Syah, A. Z. (2022). Pemanfaatan Zoom Meeting Sebagai Solusi Pembelajaran Interaktif Di Masa Pandemi. *ZADAMA JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 1(1), 69–75.
- Lisman, Fenda dkk. *Kelebihan dan Kekurangan Sistem Pembelajaran Daring dari Perspektif Guru dan Siswa di SMK Negeri 2 Payakumbuh*. *Jurnal VOMEK* Vol.3, No.1, Februari 2021e-ISSN: 2656-1697.
- Prastanti, P., Kusuma, A. B., & Purwokerto, U. M. (2021). Aplikasi Pendukung Pembelajaran Matematika Pada Masa Covid-19. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*,

4(2), 170–188.

Pinandita, Nofrizaldi, Shabiriani. *Virtual Exhibition Room in the Pandemic Era*. Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal) Volume 4, No 3, August 2021, Page: 5331-5338e-ISSN: 2615-3076 (Online), p-ISSN: 2615-1715 (Print)

Romando, F. S. (2022). Bela Negara Masyarakat Melalui Social Distancing Saat Pandemi Covid-19. *SOCIOLOGIE: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sosiologi*, 1(1), 54–67.

Sabol, F. Robert. *Art education during the COVID-19 pandemic: the journey across a changing landscape*. Juournal: Arts Education Policy Review, Volume 123, 2022 - Issue 3: COVID-19, policy, and P-12 school arts programs.

Saromines & Leong. (2002). *The "Art" of Online Learning: Teaching Visual Art Virtually*. [http://www2.hawaii.edu/~peterleo/Electronic\\_Portfolio/Online\\_VisualArt.pdf](http://www2.hawaii.edu/~peterleo/Electronic_Portfolio/Online_VisualArt.pdf). (Online, 6 Agustus 2022)

Syarifudin, Albitar Septian. *Impelementasi Pembelajaran Daring untuk*

*Meningkatkan Mutu Pendidikan sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing*. Jurnal METALINGUA Volume 5 No. 1 April 2020.

Yasa, I Kadek Anggardana, Hardiman, Luh Suartini. *Penggunaan Media Daringdalam Pembelajaran Seni Rupa pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha Vol. 12(1), pp.62-68, 2022.

<https://jogjadisabilityarts.com/berita/detail/sambilan-karya-terpilih-pesta-gambar-anak-anak-tentang-pandemi-covid-19-20022021spuk>. (Online, 6 Agustus 2022)

<https://regional.kompas.com/read/2020/08/27/18271401/puluhan-lukisan-tentang-covid-19-karya-30-seniman-jatim-dipamerkan-di-jember>. (Online, 6 Agustus 2022)

<https://disbudpar.batam.go.id/2020/12/12/60-lukisan-bertema-covid-19-ditampilkan-di-kepri-mall/>. (Online, 6 Agustus 2022)

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_eDx98TTJuY](https://www.youtube.com/watch?v=_eDx98TTJuY) (Part 1)

<https://www.youtube.com/watch?v=DwrFJsCOy-U> (Part 2)