

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lukisan legendaris adalah lukisan yang menjadi sangat terkenal dan diakui oleh masyarakat secara luas sebagai karya seni yang luar biasa dan memiliki nilai sejarah, kultural, atau artistik yang tinggi (Brigstocke, 2001). Indonesia memiliki banyak lukisan legendaris yang diletakkan pada museum (Resti, 2022). Lukisan-lukisan ini menceritakan kebudayaan, tradisi, dan sejarah yang sangat penting untuk dipelajari dan dipahami (Winedhar et al., 2021).

Dari data statistik Galeri Nasional, remaja adalah kelompok yang paling banyak mengunjungi museum. Namun, hanya sedikit Gen Z yang datang ke museum untuk mempelajari konten yang ada, kebanyakan hanya datang sekali untuk swafoto (Istina, 2022). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti metode pembelajaran yang kurang menyenangkan dan interaktif, serta keterbatasan waktu dan sumber daya. Selain itu Generasi Z juga lebih memilih untuk mempelajari sejarah melalui media digital yang lebih interaktif dan menyenangkan (Basuki, 2020).

Gen Z melihat museum sebagai tempat untuk menyimpan koleksi saja (Arlinta, 2019). Museum juga terlihat sebagai benda yang tidak menarik untuk dipelajari dikarenakan adanya pandangan-pandangan seperti kuno, kurang terawat, membosankan. Padahal mempelajari dan memahami seni seperti lukisan-lukisan di Indonesia dapat membentuk identitas, keterampilan kritis dan kreatif seperti memperkuat analisis, pandangan, serta pengembangan minat dan bakat dalam bidang seni dan desain (Kusmayati, 2018). Selain itu, minat dan apresiasi terhadap lukisan-lukisan dan pelukis Indonesia dapat membantu memperkenalkan budaya dan seni Indonesia kepada negara-negara lain, yang dapat meningkatkan popularitas dan kesadaran pada industri seni dan desain melalui ekspor dan pariwisata budaya (Pramutomo, Murtana, & Soemaryatmi, 2013: 258–259).

Menurut Grammatikopoulou (2016) peran masyarakat tidak lagi hanya melihat dan "menyembah" objek seni; mereka ingin menjadi bagian dari "ritual" dan proses kreatif di dalamnya. Melalui partisipasi, pengalaman yang didapat akan menjadi lebih luas. Maka dari itu, diperlukan perancangan media interaktif dari lukisan legendaris di Indonesia sehingga dapat membantu mengenalkan dan menambah *experience* masyarakat terhadap seni lukis dan budaya Indonesia. Teknologi *augmented reality* atau AR memungkinkan pengguna untuk melihat objek virtual 2D atau 3D yang ditempatkan dalam dunia nyata (Muda, 2022). *Augmented reality* juga mampu memberikan imersivitas yang tinggi, memberikan pengalaman yang lebih interaktif daripada hanya melihat informasi pada website (Pedersen et al., 2019). Penggunaan teknologi imersif juga terbukti memiliki dampak positif terhadap kinerja ingatan jangka panjang dibandingkan dengan pengalaman menggunakan teknologi yang non-imersif (Ventura dkk, 2019).

Selain itu, menurut Mustaqim & Kurniawan (2017), *augmented reality* memiliki keunggulan seperti interaksi yang lebih baik, efisiensi dalam penggunaan, implementasi yang luas dalam berbagai media, biaya pembuatan yang relatif rendah, dan mudah untuk digunakan. Hal ini sejalan juga dengan pemilihan Generasi Z sebagai target market karena mereka memiliki kecenderungan untuk mencari pengalaman yang interaktif dan menyenangkan, dan media interaktif *augmented reality* dapat memberikan pengalaman tersebut bagi mereka. Selain itu, menurut Basuki (2020) Gen Z juga memiliki rasa ingin tahu dan eksploratif yang tinggi, sehingga media interaktif *augmented reality* dapat menjadi alat bantu dalam memenuhi kebutuhan edukasi mereka. Selain itu, pengalaman imersif terbukti memiliki pengaruh positif terhadap niat beli ulang Gen-Z terhadap tur virtual warisan budaya di Indonesia (Patria dkk, 2023).

Kartu-kartu AR yang akan dihasilkan akan disusun dalam beberapa seri yang berbeda, masing-masing mengangkat topik atau tema yang unik. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang beragam dan menarik bagi pengguna. Terdapat beberapa seri antara lain pada tokoh-tokoh legendaris dalam sejarah seni, menggali kehidupan dan karya-karya mereka dengan detail yang

mendalam. Seri lainnya mungkin akan memusatkan perhatian pada pelukis wanita yang berpengaruh, memberikan penghormatan kepada kontribusi mereka yang sering kali terabaikan dalam narasi seni, kemudian dapat dirancang seri yang lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan media interaktif *augmented reality* pada lukisan-lukisan legendaris di Indonesia untuk generasi Z usia 17-25 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dicari solusinya harus dibatasi ruang lingkup agar pembahasan tidak menyimpang dari objektif perancangan, maka ditentukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
- b. Usia: 17-25 tahun (Usia Gen Z Remaja Akhir)

Pemilihan usia ini krusial, selain karena merupakan kelompok yang sering mengunjungi museum, juga merupakan kelompok yang paling aktif di media sosial dan teknologi. Dengan merancang media interaktif yang menarik dan mudah dibagikan di media sosial, mereka dapat membantu menyebarkan kesadaran dan minat pada seni dan budaya pada kelompok yang lebih luas, termasuk orang-orang di luar target usia.

- c. Tingkat Ekonomi: SES B-A
- d. Tingkat Pendidikan: SMA-Sarjana

2. Geografis

- a. Primer: Jabodetabek
- b. Sekunder: Jawa

3. Psikografis

- a. Masyarakat yang memiliki gaya hidup aktif dan cenderung memiliki waktu lebih banyak untuk berinteraksi dengan media dan teknologi dan mempunyai akses terhadap *smartphone*.
- b. Masyarakat yang memiliki minat dan antusiasme terhadap teknologi dan seni.
- c. Masyarakat yang memiliki rasa ingin tahu dan keingintahuan yang tinggi terhadap sejarah dan budaya Indonesia.
- d. Masyarakat yang memiliki orientasi pada masa depan dan ingin memahami bagaimana teknologi dapat membantu memperkenalkan dan mempertahankan warisan budaya.

4. Topik

5 Lukisan Legendaris: Lukisan legendaris berjumlah 5 dari 10 lukisan sebagai fokus awal tugas akhir ini yang dipilih dikarenakan keterbatasan waktu. Lukisan ini dipilih juga berdasarkan kurasi dari Galeri Nasional dan pelukis yang berbeda-beda. Lukisan tersebut antara lain “Ibu” oleh Affandi, “Meraba Diri” oleh Ivan Sagita, “Kucing” oleh Popo Iskandar, “Kapal Karam Dilanda Badai” oleh Raden Saleh, dan “Bandung” oleh Kartono Yudhokusumo.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk merancang media interaktif *augmented reality* dengan topik lukisan-lukisan legendaris di Indonesia.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Penulis

Dalam tugas akhir ini, penulis mempraktikkan ilmu yang dipelajarinya selama kuliah, termasuk *problem solving*, riset *user experience*, dan *human-centered design*. Melalui riset untuk tugas akhir, penulis juga memahami lebih dalam pengetahuan tentang lukisan-lukisan di Indonesia.

2. Universitas

Untuk universitas, laporan tugas akhir ini dapat memberikan sumber informasi bagi mahasiswa yang ingin mengetahui lebih banyak tentang lukisan-lukisan legendaris di Indonesia, dan perancangan media AR. Laporan juga dapat dijadikan sebagai acuan bagi mereka yang akan merancang tugas akhir.

3. Masyarakat

Terakhir, dengan diciptakannya laporan tugas akhir ini bagi masyarakat, dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, mempermudah aksesibilitas informasi dan mempromosikan budaya dan sejarah dibalik lukisan legendaris di Indonesia. Ini akan membantu masyarakat memahami dan menghargai kekayaan budaya negaranya dengan lebih baik.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized white graphic of a person's head and shoulders, composed of several rectangular blocks. The logo is semi-transparent, allowing the text behind it to be visible.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA