

**PERANCANGAN PENGALAMAN PENGUNJUNG
DALAM PAMERAN SENI DARING**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM PENELITIAN

Felicia Natania

00000053757

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

PERANCANGAN PENGALAMAN PENGUNJUNG

DALAM PAMERAN SENI DARING



LAPORAN MBKM PENELITIAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Felicia Natania

0000053757

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Felicia Natania

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053757

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

PERANCANGAN PENGALAMAN PENGUNJUNG DALAM PAMERAN SENI DARING

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Laporan Cluster MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Juni 2024



Felicia Natania

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
**PERANCANGAN PENGALAMAN PENGUNJUNG
DALAM PAMERAN SENI DARING**

Oleh
Nama : Felicia Natania
NIM : 00000053757
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024
Pukul 10.00 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/023899

Penguji



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/038953

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Felicia Natania
NIM : 00000053757
Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV)
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN PENGALAMAN PENGUNJUNG
DALAM PAMERAN SENI DARING**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 21 Juni 2024

Yang menyatakan,



(Felicia Natania)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan mbkm cluster penelitian ini dengan judul *Perancangan Pengalaman Pengunjung dalam Pameran Seni Daring* dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Desain Komunikasi Visual Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Tanpa bantuan dari berbagai pihak, saya menyadari sulit menyelesaikan tugas akhir ini, dari masa perkuliahan hingga penyusunan.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis banyak mempelajari hal seperti tata cara penulisan yang baik dan benar serta mampu mengatur waktu untuk bekerja lebih cepat dan efektif. Proposal ini telah disusun dengan maksimal dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancar pembuatan proposal ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

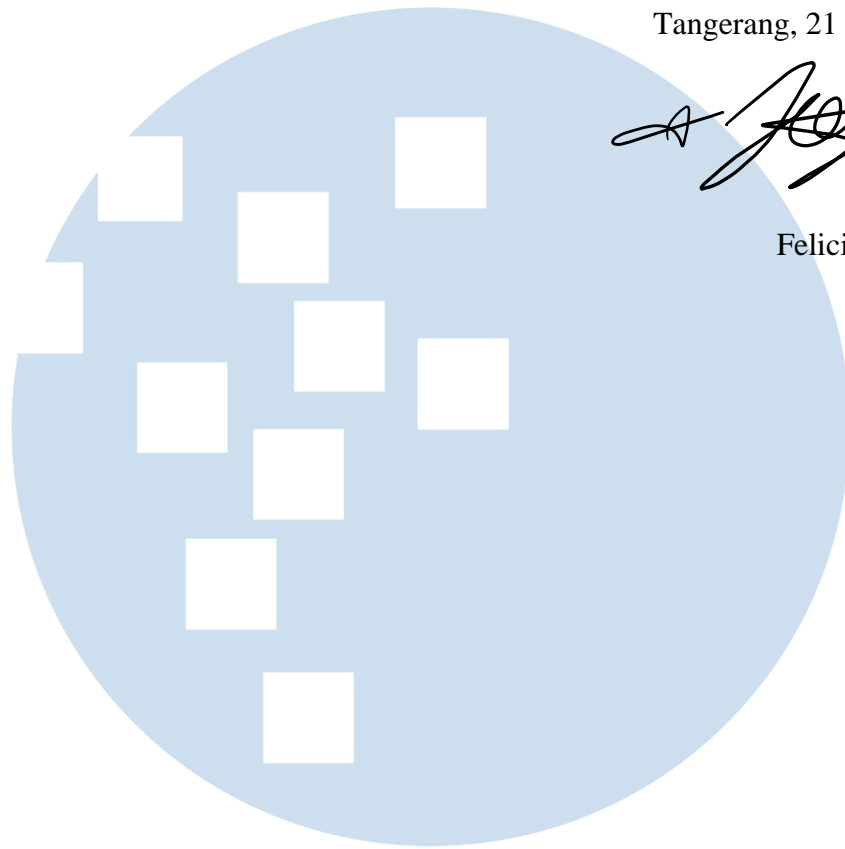
1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Ratna Cahaya Rina Wirawan Putri, S.Sos., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Dr. Harry Nuriman, sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.

Penulis mengakui bahwa laporan ini belum sempurna dan memiliki kekurangan. Kritik dan saran dari pembaca akan diterima dengan senang hati, dengan harapan karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi.

Tangerang, 21 Juni 2024



Felicia Natania



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN PENGALAMAN PENGUNJUNG DALAM

PAMERAN SENI DARING

(Felicia Natania)

ABSTRAK

Pelaksanaan pameran seni mengalami keterbatasan akibat penyebaran penyakit COVID-19, yang memaksa diterapkannya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) serta kemajuan teknologi yang memadai, mendorong pameran seni untuk beralih ke dalam bentuk pameran virtual atau daring. Setelah berakhirnya penyebaran penyakit COVID-19, pameran seni daring mengalami perubahan fungsi dari pengganti menjadi media pendukung tambahan bagi pameran seni luring. Namun, pameran seni daring memiliki keterbatasan interaksi pengunjung, karya seni, dan ruang pameran, yang menjadi salah satu dampak pengunjung kesulitan menghayati karya seni pada pameran daring. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisa dan membuat perancangan pengalaman pengunjung dalam pameran seni daring. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Human centered design*, sebuah metode desain yang berdasar oleh empati, menempatkan desainer sebagai pengguna desain dengan tujuan untuk memahami dan memecahkan masalah yang dialami mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman interaksi yang akan terjadi dalam pameran seni cukup berkubungan dengan *personality assessment* pengunjung. Orang yang merasa *extrovert* cenderung untuk menggunakan *chat* baik lebih dulu atau merespon orang lain, sedangkan orang yang merasa dirinya *ambivert* dan *introvert* mayoritas hanya akan menjawab orang lain. Hasil data dari penelitian ini nantinya akan menjadi dasar perancangan desain antarmuka fitur ruang obrolan pameran seni daring.

Kata kunci: Pameran seni daring, Penghayatan seni, Interaktivitas, *Human centered design*, Pengalaman pengunjung

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DESIGNING VISITORS EXPERIENCE IN ONLINE ART

EXHIBITIONS

(Felicia Natania)

ABSTRACT (English)

The implementation of art exhibitions faced limitations due to the spread of COVID-19, which necessitated the enforcement of Large-Scale Social Restrictions (PSBB) and the advancement of adequate technology, driving art exhibitions to shift into virtual or online formats. After the end of the COVID-19 outbreak, virtual art exhibitions transformed from being a substitute to becoming an additional supporting medium for offline art exhibitions. However, virtual art exhibitions have limitations in terms of visitor interaction with the artworks and the exhibition space, making it difficult for visitors to fully appreciate the artworks in virtual exhibitions. This research was conducted to analyze and design the visitor experience in virtual art exhibitions. The method used in this research is Human-Centered Design, a design method based on empathy, placing the designer as the user to understand and solve the problems they experience. The research results show that the interaction experience in art exhibitions is quite related to the visitor's personality assessment. Extroverted individuals tend to use chat either by initiating or responding to others, while ambivert and introverted individuals mostly only respond to others. The data collected in this research will be use for user interface designers to design chatroom feature in a virtual art exhibition.

Keywords: *Virtual art exhibition, Art appretiation, Interativity, Human centered design, User Experience*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Penelitian	2
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Penelitian	4
1.5 Urgensi MBKM Cluster Penelitian	4
1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian	4
1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Penelitian	4
1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian sebelumnya	6
2.2 Pameran seni daring	7
BAB III METODE PENELITIAN	10
3.1 Metode Penelitian	10
3.1.1 Penjelasan Metode Penelitian	10
3.2 Tahapan Penelitian	11
3.2.1 <i>Inspiration</i>	11
3.2.2 <i>Ideation</i>	15
3.2.3 <i>Implementation</i>	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 <i>Timeline</i> dan Uraian Tahapan Pelaksanaan Penelitian	19

4.2 Hasil Penelitian	21
4.2.1 Hasil Perancangan.....	65
4.2.2 Pembahasan Hasil Perancangan.....	65
4.3 Kendala yang Ditemukan	68
4.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	69
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	70
5.1 Simpulan.....	70
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
LAMPIRAN.....	xiii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Batasan Masalah	4
Tabel 1. 2 Tabel <i>Timeline</i> Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian.....	5
Tabel 3. 1 Tabel Daftar Pertanyaan Kuesioner	14
Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Kegiatan Penelitian	19
Tabel 4.2 Tabel Uraian Kegiatan Penelitian	20
Tabel 4. 3 Tabel hasil preferensi responden ketika pergi ke pameran seni luring dan <i>personality assessment</i> mereka.	50
Tabel 4. 4 Tabel penggunaan responden pada fitur <i>chatroom</i> pameran seni daring dan <i>personality assessment</i> mereka	53
Tabel 4. 5 Tabel tanggapan responden pada fitur <i>chatroom</i> pameran seni daring dan <i>personality assessment</i> mereka	55
Tabel 4. 6 Tabel Profil Informan.....	56

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Metode <i>Human centered design</i>	11
Gambar 3. 2 Tahapan Inspiration pada penelitian	11
Gambar 3. 3 Tahapan Ideation pada penelitian.....	16
Gambar 4. 1 <i>User persona</i> Chintya	23
Gambar 4. 2 <i>User persona</i> David	24
Gambar 4. 3 <i>User Persona</i> Steven.....	25
Gambar 4. 4 <i>User persona</i> Tiara.....	26
Gambar 4. 5 <i>User Persona</i> Hendri.....	27
Gambar 4. 6 <i>User persona</i> Ditto	28
Gambar 4. 7 <i>User persona</i> Sinta.....	29
Gambar 4. 8 <i>User journey mapping</i> Chintya	30
Gambar 4. 9 <i>User journey mapping</i> David	31
Gambar 4. 10 <i>User journey mapping</i> Steven.....	32
Gambar 4. 11 <i>User journey mapping</i> Tiara	33
Gambar 4. 12 <i>User journey mapping</i> Hendri.....	34
Gambar 4. 13 <i>User journey mapping</i> Ditto.....	35
Gambar 4. 14 <i>User journey mapping</i> Shinta.....	36
Gambar 4. 15 <i>Empathy map</i> Chintia	37
Gambar 4. 16 <i>Empathy map</i> David.....	38
Gambar 4. 17 <i>Empathy map</i> Steven.....	39
Gambar 4. 18 <i>Empathy map</i> Tiara	40
Gambar 4. 19 <i>Empathy map</i> Hendri.....	41
Gambar 4. 20 <i>Empathy map</i> Ditto	43
Gambar 4. 21 <i>Empathy map</i> Sinta	44
Gambar 4. 22 Usia responden kuesioner.....	45
Gambar 4. 23 Domisili responden kuesioner.....	46
Gambar 4. 24 Jenis kelamin responden kuesioner	46
Gambar 4. 25 Jurusan kuliah responden kuesioner.....	47
Gambar 4. 26 MBTI kuliah responden kuesioner.....	48
Gambar 4. 27 Pengalaman mengunjungi pameran luring responden kuesioner ...	49
Gambar 4. 28 Preferensi responden kuesioner ketika mengunjungi pameran seni	49
Gambar 4. 29 Kebiasaan membaca deskripsi karya responden ketika mengunjungi pameran luring	50
Gambar 4. 30 Pengalaman mengunjungi pameran seni daring responden	51
Gambar 4. 31 Ketertarikan responden pada pameran seni daring	51
Gambar 4. 32 Frekuensi berkunjung responden pada pameran seni daring	52
Gambar 4. 33 Penggunaan responden pada fitur <i>chatroom</i> pameran seni daring.	52
Gambar 4. 34 Tanggapan pada fitur <i>chatroom</i> Pameran seni daring.....	54
Gambar 4. 35 Jenis pameran seni daring yang disukai oleh responden.....	55
Gambar 4. 36 Sesi <i>Co-creation</i> bersama Informan 1, Informan 2, Informan 3....	57
Gambar 4. 37 <i>Co-creation session</i> bersama Informan 4.....	57
Gambar 4. 38 Laman utama ketika pertama kali membuka website	58

Gambar 4. 39 Laman ketika pertama kali memilih lukisan	58
Gambar 4. 40 Halaman <i>log-in</i> pada <i>prototype</i>	59
Gambar 4. 41 Halaman <i>Log-in</i> yang telah diisi	60
Gambar 4. 42 Halaman <i>exhibition</i> yang sedang berlangsung.....	60
Gambar 4. 43 Laman <i>exhibition</i> yang sudah diarsip.....	61
Gambar 4. 44 Laman <i>exhibition</i> “Holocaust survivors and Liberators”	62
Gambar 4. 45 Laman <i>prototype</i> ketika pertama kali memilih lukisan, terdapat fitur <i>chat</i> di bagian bawah kanan	63
Gambar 4. 46 Fitur <i>chatroom</i> terbuka setelah diklik oleh pengguna.....	63
Gambar 4. 47 Laman <i>chatroom</i> ketika pengguna melakukan <i>expand</i> dan memilih karya yang ingin dibahas.....	64
Gambar 4. 48 <i>Chatroom</i> dengan pembuat karya	64
Gambar 4. 49 Scenario penggunaan bot dengan pembuat karya.	65
Gambar 4. 50 Ikon <i>chat</i> yang sudah memiliki notifikasi setelah diperbaiki.....	66
Gambar 4. 51 <i>Chatroom</i> yang memiliki pesan baru juga diberi tanda notifikasi .	66
Gambar 4. 52 Penggantian nama <i>chatroom</i>	67
Gambar 4. 53 Penambahan slider untuk bagian <i>chatroom</i>	68
Gambar 4. 54 Penambahan slider untuk bagian karya.....	68



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Cover Letter</i> MBKM Penelitian	xvi
Lampiran 2 MBKM-02 MBKM Penelitian Card.....	xvii
Lampiran 3 MBKM-03 <i>Daily Task</i>	xviii
Lampiran 4 MBKM-04 <i>Verification Form of Research Report</i> MBKM <i>Research</i>	xxvii
Lampiran 5 <i>Letter of Acceptance</i>	xxviii
Lampiran 6 Turnitin	xxx
Lampiran 7 <i>Letter of Completion</i>	xxix
Lampiran 8 Transkrip <i>Co-creation session 1</i>	xxxi
Lampiran 9 Transkrip <i>Co-creation session 2</i>	xxxviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA