

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian sebelumnya

Penelitian mengenai pengalaman pengguna dalam pameran seni daring telah dilakukan. Rina (2021) melakukan penelitian dengan 3 orang informan yang berusia 35-45 tahun, pernah mengunjungi pameran seni luring, tidak bekerja dalam bidang seni, tidak pernah terlibat dalam proyek penyelenggaraan pameran seni, dan menggunakan komputer atau ponsel pintar untuk membantu pekerjaan sehari-hari. Rina meminta ketiga informan tersebut untuk menjelajahi dua pameran seni daring, yaitu Art Jakarta 2020 dan Manifesto VII. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah ketiga informan kehilangan fitur interaksi, kehilangan fitur *surprise* dan realitas nyata.

Rina (2022) melakukan wawancara pengalaman perupa dalam berpartisipasi pada pameran seni daring. Informan yang dipilih merupakan 2 orang perupa trimatra dalam bentuk keramik dan seni instalasi, dan seorang dwimatra dalam bentuk karya cetak. Penelitian Rina dilakukan dengan mengamati dokumen-dokumen karya seni dan pameran serta melakukan wawancara secara daring dengan narasumber. Rina menemukan bahwa perupa merasa karyanya tidak dapat ditampilkan secara utuh sehingga mempengaruhi estetika karya untuk diapresiasi secara lengkap. Belum ada upaya untuk membantu perupa dalam mengatasi masalah ini. Selain demikian, ada perupa yang mengaku merasa kehilangan interaksi dengan audiensnya, namun juga ada perupa yang tidak. Rina juga menemukan bahwa fitur video dapat membantu perupa dalam menyampaikan karya-karya mereka secara lebih menyeluruh, sehingga pengunjung dapat menikmati dan menghayati karya perupa dengan secara meluruh.

Riset tentang pengguna dalam ruang pameran daring telah dilakukan oleh Rina (2023) yaitu dengan memancing pendapat responden terkait dengan perencanaan fitur-fitur yang akan diadakan dalam *platform* pameran karya seni

daring. Fitur yang dibicarakan dengan responden merupakan peta (ruang, karya, perupa, galeri), video kolase perupa, laman profil dan karya perupa, *synchronous chat*, *asynchronous chat*, dan *scheduled dialogue* dengan perupa. Dari penelitian yang dilakukan, Rina menemukan bahwa responden mengharapkan interaksi dengan perupa untuk melihat karakteristik dan gaya mereka, serta menyimpan karya dan penjelasannya untuk dibahas dengan orang lain melalui fitur *chat asynchronous*. Rina juga menemukan bahwa jenis kepribadian responden mempengaruhi bagaimana mereka berinteraksi dengan sekitarnya. *Introvert* memiliki minat yang terarah ke dalam dirinya sendiri dan berpikir, merasakan, dan bertindak dengan cara yang menunjukkan bahwa subjek adalah faktor pendorong utama. *Extrovert* mengarahkan minat mereka keluar ke lingkungan sekitar mereka. Mereka berpikir, merasakan, dan bertindak dalam kaitannya dengan faktor eksternal daripada subjektif. Seorang *ambivert* adalah seseorang yang menunjukkan kualitas baik introversi maupun ekstroversi (Petric, 2022). Pengunjung yang merasa dirinya *introvert* tidak akan memulai percakapan terlebih dahulu, cenderung menghindari fitur *chat synchronous* namun tetap menginginkan interaksi dengan perupa dalam pameran seni daring, sedangkan responden yang memiliki kepribadian *extrovert* cenderung antusias terhadap fitur *chat synchronous*.

2.2 Pameran seni daring

Pameran merupakan kegiatan yang menyajikan berbagai informasi atau produk kepada masyarakat secara luas, dan dalam konteks seni, pameran seni adalah pada pertemuan antara karya seni dan pengunjung di suatu tempat (Widjono & Geraldine, 2022). Pameran karya seni memiliki kemiripan dengan museum dalam menampilkan benda, namun pameran seni memiliki durasi yang lebih singkat, sehingga memerlukan efisiensi biaya dan usaha perlu dipertimbangkan dalam penyajian karyanya (Rina, et al., 2023).

Menurut UNESCO (2020), 90% GLAMs (*galleries, libraries, archives, and museums*) di seluruh dunia ditutup dan tidak menerima pengunjung secara luring pada saat pandemi COVID-19. Hal ini mengakibatkan aktivitas dalam

pameran seni diubah menjadi daring. Pameran *virtual* merupakan koleksi replika digital dari peristiwa atau objek nyata yang dikembangkan dengan alat multimedia dan *virtual reality*, disajikan melalui web, sehingga memberikan pengguna pengalaman yang serupa dengan melihat atau menggunakan benda fisik (Khairunnisa, et al., 2021). Platform digital berupa website dianggap fleksibel karena dapat digunakan untuk berbagai tujuan, namun yang jauh lebih penting daripada presentasi objek dalam website adalah kemampuan untuk mengkontekstualisasikan dan menjelaskan signifikansi suatu objek atau kumpulan objek tertentu dalam konteksnya dalam cara yang mudah dimengerti, dapat diakses, dan menyenangkan bagi pengguna (Marsh, 2023).

Pameran seni secara daring memberikan dengan suasana yang berbeda dari pameran tatap muka, dapat memiliki dampak terhadap kualitas layanan, terutama jika memberikan pengalaman kurang memuaskan dan menurunkan minat partisipan untuk berpartisipasi kembali (Hazmi, et al., 2021). Keterbatasan kognitif dalam pengalaman online terus-menerus dipecahkan oleh adegan *virtual*, interaksi manusia-komputer, dan perluasan sensorik (Yuan, 2023). Penggunaan ruang daring untuk memamerkan karya seni memiliki kelemahan, terutama terkait dengan keterbatasan interaksi pengunjung, karya seni, dan ruang pameran, seperti yang ditemukan dalam penelitian Rina (2021), yang menunjukkan bahwa pengunjung kesulitan menghayati karya seni pada pameran daring, baik yang meniru ruang luring maupun yang tidak, dan hal ini menjadi landasan untuk penyelidikan lebih lanjut mengenai pelaksanaan pameran seni daring.

Penghayatan seni merupakan kegiatan seseorang melakukan pengamatan terhadap nilai keindahan dan nilai lainnya yang terkandung dalam suatu karya yang bertujuan untuk memberikan apresiasi kepada perupanya (Salam, et al., 2020). Karya seni seringkali menjadi media yang menampilkan perjuangan pribadi seorang seniman, dan beberapa seniman menggunakan teori psikologi dan mimpi untuk mencoba mewakili dunia bawah sadar dalam karya mereka kepada orang lain (DeWitte, et al., 2015). Penghayatan seni setiap orang berbeda, dikarenakan setiap orang memiliki "*statement of preference*" dalam hal

menanggapi suatu karya seni tidak dapat diperdebatkan, untuk membedakan apakah ia hanya sekedar pernyataan selera sempit atau suatu penilaian yang maten adalah bagaimana argumentasi yang dapat dikemukakan (Damarsasi, 1984). Menurut Salam, et al., (2020), penafsiran karya seni mencakup beberapa tahapan: (1) Pengamatan terhadap berbagai elemen visual seperti titik, garis, warna, tekstur, volume, dan ruang, komposisi, makna simbolis, serta konteks karya seni; (2) Penafsiran karya seni dengan mempertimbangkan pengetahuan, pengalaman, dan preferensi personal, serta kesan yang diperoleh untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang makna karya; dan (3) Penarikan kesimpulan mengenai kualitas artistik karya berdasarkan kriteria tertentu, baik secara personal maupun umum.

Banyak faktor yang mempengaruhi penghayatan seni, salah satunya jarak dalam mengamati karya. Menurut Fuch (1997), Judd dan Wyszecy menyampaikan bahwa manusia memiliki keterbatasan dalam menangani sejumlah warna pada ukuran tertentu, sehingga ini menjadi faktor yang menyebabkan orang lebih memilih untuk menjauh dari lukisan yang besar demi mendapatkan tampilan yang lebih baik. Carbon (2017) dalam percobaannya mengamati rata-rata jarak pandang sebesar 1,75m pada pandangan awal terhadap lukisan dalam pameran, dengan rentang antara 1,49m hingga 2,12m, sedangkan seseorang duduk di depan layar komputer memiliki jarak pandang yang sangat pendek sekitar 50 hingga 60cm. Namun, seperti yang diungkapkan oleh Sherman (2003), proses transmisi informasi dalam format digital belum dapat sepenuhnya menggambarkan seluruh aspek yang ada pada karya seni, yang akhirnya mengurangi ketajaman persepsi mata terhadap objek-objek estetis.

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