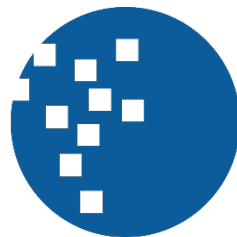


**PERANCANGAN PENGALAMAN PERUPA  
DALAM PAMERAN KARYA SENI DARING**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MBKM PENELITIAN**

**Albert Jonathan**

00000055774

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PERANCANGAN PENGALAMAN PERUPA  
DALAM PAMERAN KARYA SENI DARING**



**LAPORAN MBKM PENELITIAN**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Albert Jonathan**

**0000055774**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Albert Jonathan  
NIM : 00000055774  
Program studi : Design Komunikasi Visual

Laporan MBKM Penelitian dengan judul:

### **PERANCANGAN PENGALAMAN PERUPA DALAM PAMERAN KARYA SENI DARING**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

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

Tangerang, 12 Juni 2024



Albert Jonathan

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan MBKM Penelitian dengan judul

### PERANCANGAN PENGALAMAN PERUPA DALAM PAMERAN KARYA SENI DARING

Oleh

Nama : Albert Jonathan  
NIM : 00000055774  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

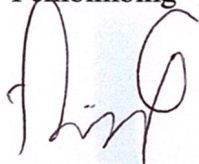
Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024

Pukul 09.30 s.d 10.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



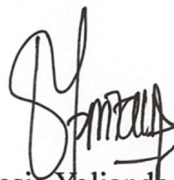
Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.  
0324087506/023899

Penguji



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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Albert Jonathan  
NIM : 00000055774  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : D3/S1/S2  
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN PENGALAMAN PERUPA  
DALAM PAMERAN KARYA SENI DARING**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

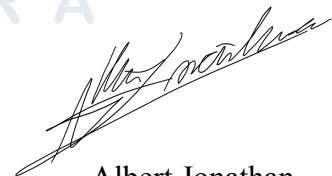
- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan 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*)\*\*.

Jakarta, 27 Mei 2024

Yang menyatakan,



Albert Jonathan

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR


Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan hikmat, kekuatan, dan kelancaran dalam bertindak dan berpikir selama penyusunan Laporan Cluster MBKM ini.

Mengucapkan terima kasih

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, M.Si., sebagai Pembimbing eksternal yang telah memberikan bimbingan dan Arahan hingga selesainya penulisan laporan cluster MBKM ini.
6. Dedy Arpan, S.Des., M.Ds. dan Rani Aryani, M.Ds. yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun selama penulisan laporan MBKM ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.

Saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca guna menjadi acuan agar penulis bisa menjadi lebih baik lagi di masa mendatang. Semoga laporan Cluster MBKM ini bisa menambah wawasan untuk pembaca dan menjadi manfaat untuk perkembangan dan peningkatan ilmu pengetahuan.

Jakarta, 21 Februari 2024



Albert Jonathan

# PERANCANGAN PENGALAMAN PERUPA DALAM PAMERAN KARYA SENI DARING

(Albert Jonathan)

## ABSTRAK

Pameran seni daring telah menjadi metode inovatif bagi perupa dalam mengekspresikan kreativitas secara global. Namun, tantangan seperti batasan interaksi ruang virtual dan keterbatasan teknologi masih ada menghambat perupa dalam memberikan pengalaman yang setara dengan pameran fisik. Proses kreatif perupa juga menjadi fokus penting dalam pengalaman seni secara keseluruhan, yang dapat disampaikan melalui media digital yang tepat seperti video dokumenter dan narasi interaktif. Penggunaan media digital yang imersif, seperti multimedia, *augmented reality* (AR), dan platform digital interaktif, menjadi krusial dalam meningkatkan pengalaman pengunjung dan memperdalam pemahaman serta apresiasi mereka terhadap seni. Dengan menggabungkan keindahan estetika, interaktivitas, dan kreativitas, media digital dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pengalaman perupa dengan pengunjung dalam pameran seni daring.

**Kata kunci:** Pameran seni daring, Perupa, interaktivitas



# ***DESIGNING ARTISTS EXPERIENCE IN ONLINE ART***

## ***EXHIBITION***

**(Albert Jonathan)**

### ***ABSTRACT (English)***

*Virtual art exhibitions have become an innovative method for artists to express their creativity globally. However, challenges such as limitations in virtual space interaction and technological constraints still hinder artists from providing an experience equivalent to physical exhibitions. The creative process of the artists also remains a crucial focus in the overall art experience, which can be conveyed through appropriate media such as documentary videos and interactive narratives. The use of immersive media, such as multimedia, augmented reality (AR), and interactive digital platforms, is crucial in enhancing visitor experiences and deepening their understanding and appreciation of art. By combining aesthetic beauty, interactivity, and creativity, media can serve as a solution to enhance the quality of the artist-visitor experience in online art exhibitions.*

**Keywords:** *Virtual Art Exhibition, Artist, Interactivity*





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<i>ABSTRAK (English)</i> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Penelitian</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Penelitian</b> .....	3
<b>1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian</b> .....	3
<b>1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Penelitian</b> .....	4
<b>1.5 Urgensi MBKM Cluster Penelitian</b> .....	4
<b>1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian</b> .....	5
<b>1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian</b> .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
<b>2.1 Penelitian Sebelumnya</b> .....	7
<b>2.2 Pameran Seni</b> .....	8
<b>2.3 Pameran Seni Daring</b> .....	12
<b>2.4 Dilema Pameran Seni Daring</b> .....	14
<b>2.5 Media Informasi</b> .....	17
<b>2.6 Media Interaktif</b> .....	18
<b>2.7 Teknologi dan Platform Interaktif</b> .....	20

<b>2.8 User Experience (UX)</b> .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	26
<b>3.1 Metode Perancangan</b> .....	26
<b>3.2 Metode Penelitian</b> .....	27
<b>3.2.1 Penjelasan Metode Penelitian</b> .....	27
<b>3.2.2 Tahapan Penelitian</b> .....	27
<b>3.2.3 Metode Pengumpulan Data</b> .....	28
<b>3.2.3.1 Forum Group Discussion</b> .....	28
<b>3.2.3.2 Wawancara</b> .....	32
<b>3.2.3.3 Survei</b> .....	34
<b>3.2.3.4 Studi Eksisting</b> .....	44
<b>3.3 Kesimpulan</b> .....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	51
<b>4.1 Timeline dan Uraian Tahapan Pelaksanaan Penelitian</b> .....	51
<b>4.2 Hasil Penelitian</b> .....	54
<b>4.2.1 Hasil Perancangan</b> .....	55
<b>4.3 Kendala yang Ditemukan</b> .....	72
<b>4.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan</b> .....	72
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	73
<b>5.1 Simpulan</b> .....	73
<b>5.2 Saran</b> .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	75
<b>LAMPIRAN</b> .....	79

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Batasan Masalah .....	3
Tabel 3.1 Tabel <i>SWOT Website</i> Kunsmatrix .....	47
Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Kegiatan Penelitian.....	51
Tabel 4.2 Tabel Uraian Kegiatan Penelitian .....	51



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lukisan <i>The School of Athens</i> karya Raphael dari era <i>Renaissance</i> ....	8
Gambar 2.2 Gedung Musei Capotilini, Roma yang Menjadi Sejarah Demokratisasi Seni .....	9
Gambar 2.3 Pameran Venice Biennale di Venesia sebagai salah satu contoh pameran seni kontemporer.....	10
Gambar 2.4 Museum of Modern Art, New York .....	11
Gambar 2.5 Tur Virtual Museum Louvre, Paris .....	13
Gambar 2.6 Contoh Pameran Seni Daring .....	14
Gambar 2.7 Interaksi Sosial Antara Pengunjung Dengan Perupa .....	16
Gambar 2.8 Interaksi Dalam Pameran Seni.....	19
Gambar 2.9 Implementasi Teknologi VR Pameran .....	21
Gambar 2.10 Contoh <i>User Interface</i> Pameran Seni Daring .....	23
Gambar 3.1 Metode Perancangan Menurut Mads Soegaard .....	26
Gambar 3.2 Pelaksanaan <i>Forum Group Discussion</i> .....	29
Gambar 3.3 Pelaksanaan <i>Interview</i> dengan Ady Nugroho .....	32
Gambar 3.4 Contoh Referensi Pameran Seni Daring .....	33
Gambar 3.5 Pertanyaan Kuesioner Satu .....	35
Gambar 3.6 Pertanyaan Kuesioner Dua.....	35
Gambar 3.7 Pertanyaan Kuesioner Tiga .....	36
Gambar 3.8 Pertanyaan Kuesioner Empat.....	36
Gambar 3.9 Pertanyaan Kuesioner Lima .....	37
Gambar 3.10 Pertanyaan Kuesioner Enam.....	37
Gambar 3.11 Pertanyaan Kuesioner Tujuh .....	38
Gambar 3.12 Pertanyaan Kuesioner Delapan .....	38
Gambar 3.13 Pertanyaan Kuesioner Sembilan .....	39
Gambar 3.14 Pertanyaan Kuesioner Sepuluh .....	39
Gambar 3.15 Pertanyaan Kuesioner Sebelas .....	40
Gambar 3.16 Pertanyaan Kuesioner Dua belas .....	40
Gambar 3.17 Pertanyaan Kuesioner Tiga belas .....	41
Gambar 3.18 Pertanyaan Kuesioner Empat belas.....	41
Gambar 3.19 Pertanyaan Kuesioner Lima belas.....	42
Gambar 3.20 Pertanyaan Kuesioner Enam belas.....	42
Gambar 3.21 <i>Website</i> Kunsmatrix .....	44
Gambar 3.22 Tampilan Kunsmatrix.....	45
Gambar 3.23 Minimnya Interaksi Pengunjung dan Perupa Situs Kunsmatrix .....	46
Gambar 4.1 Representasi Enam <i>User Persona</i> .....	55
Gambar 4.2 Visualisasi Perasaan dan Pemikiran Enam <i>Persona</i> .....	56
Gambar 4.3 Penggambaran UX Melalui <i>User Journey</i> .....	57
Gambar 4.4 <i>User Touch Points</i> melalui <i>Service Blueprint</i> .....	59
Gambar 4.5 Pemetaan <i>User Flow</i> .....	60

Gambar 4.6 Visualisasi <i>Information Architecture</i> .....	61
Gambar 4.7 <i>Wireframe</i> 1 .....	62
Gambar 4.8 Tampilan <i>Low Fidelity</i> .....	63
Gambar 4.9 Tampilan <i>Splash Screen</i> Perancangan .....	64
Gambar 4.10 Perancangan <i>High Fidelity</i> .....	64
Gambar 4.11 Tampilan <i>Home Screen</i> .....	65
Gambar 4.12 Tampilan <i>Home Screen</i> 2 .....	65
Gambar 4.13 Tampilan <i>Login</i> .....	66
Gambar 4.14 Tampilan <i>Exhibition Selection</i> .....	67
Gambar 4.15 Tampilan <i>Marketplace</i> .....	68
Gambar 4.16 <i>Artwork Details</i> dan <i>Footer</i> .....	69
Gambar 4.17 Tampilan Pameran 1 .....	70
Gambar 4.18 Tampilan Pameran 2 .....	71



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM .....	79
Lampiran B Kartu MBKM .....	80
Lampiran C Daily Task MBKM .....	81
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM .....	91
Lampiran E Surat Penerimaan MBKM .....	92
Lampiran F Surat Selesai Melaksanakan MBKM .....	93
Lampiran G Pengecekan Hasil Turnitin .....	93
Lampiran H <i>Service Blueprint</i> .....	97
Lampiran I <i>User Journey</i> .....	97
Lampiran J <i>User Persona &amp; Empathy Map</i> .....	98
Lampiran K Transkrip <i>Forum Group Discussion</i> .....	104
Lampiran L Transkrip wawancara .....	122

