

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Penelitian

Perkembangan era digital yang semakin canggih membawa dunia seni lebih inovatif dengan hadirnya pameran seni daring atau *Virtual Art Exhibition* yang telah menjadi wadah inovatif bagi para pelaku seni untuk mengekspresikan kreativitas dan imajinasi karya dengan cara yang baru dan menarik (Kemenparekraf, 2021). Dengan mengutilisasi perkembangan teknologi dan internet, pameran seni daring menawarkan kesempatan bagi perupa untuk menjangkau khalayak global tanpa batasan jarak (Rahmah & Nikita, 2022). Selain itu, pameran seni daring juga memiliki keunggulan bagi karya-karya seni berukuran besar (Salam, et al. 2020). Hal ini memacu para pelaku seni untuk mengeksplorasi estetika dan pengalaman interaktif untuk menciptakan immersivitas pengunjung yang dikemas dalam karya seni digital.

Namun, daya tarik pameran seni yang dapat menjangkau khalayak global ini juga memiliki sisi lain. Pameran seni daring dinilai memiliki berbagai tantangan yang besar terkait dengan interaksi antara perupa, pengunjung, karya seni, dan ruang pameran (Rina, 2021). Perupa harus menyajikan karya seni secara efektif sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengunjung. Ditambah lagi keterbatasan dalam pengalaman berinteraksi dengan ruang virtual, seperti batasan pandang layar dan kekurangan informasi tekstur yang dapat mengurangi kemampuan pengunjung untuk benar-benar merasakan atau mengapresiasi karya seni secara menyeluruh (Rina, 2021). Selain itu, tidak semua perupa dapat mengakses teknologi yang diperlukan untuk menciptakan pengalaman realitas virtual yang maksimal seperti display imersif, kacamata 3D, sarung tangan 3D, dan sebagainya. Hal-hal ini menimbulkan kesulitan bagi perupa untuk membuat

pengunjung dapat merasakan dan memahami karya seni dengan cara yang sama seperti dalam pameran seni fisik.

Selain itu, Proses kreatif yang dilalui oleh perupa dalam menciptakan karya seni adalah bagian yang krusial dalam pengalaman seni daring. Sangat penting bagi perupa untuk menyajikan proses kreatif tersebut secara menarik, artistik, dan informatif kepada pengunjung pameran seni daring (Schlackman, 2023). Melalui penggunaan media digital yang tepat, seperti video dokumenter, visualisasi digital, dan narasi interaktif, proses kreatif perupa dapat disampaikan dengan cara yang inspiratif dan menghibur. Pengunjung juga dapat diajak untuk melihat lebih dekat proses pembuatan karya seni, mulai dari tahap ideasi hingga eksekusi akhir. Hal ini lah yang dapat meningkatkan interaksi pengunjung dalam pameran seni daring (Wang et al., 2023).

Maka dari itu, media digital yang imersif memiliki peran yang krusial dalam meningkatkan pengalaman perupa dan pengunjung dalam pameran seni daring. Melalui penggunaan teknologi yang canggih, seperti *multimedia*, 3D, *augmented reality* (AR), dan platform digital interaktif lainnya; pengunjung dapat merasakan karya seni secara lebih mendalam yang akan meningkatkan pemahaman dan apresiasi mereka terhadap seni (Rina et al., 2024). Media digital yang imersif memungkinkan pengunjung untuk terlibat secara aktif dalam proses apresiasi seni, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap karya seni serta apresiasi terhadap proses kreatif yang dilakukan oleh perupa.

Di tengah tantangan seperti pertimbangan efisiensi biaya, durasi, dan upaya yang dihadapi, media digital yang informatif dan menarik dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan pengalaman perupa dengan pengunjung di dalam pameran seni daring.

1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Penelitian

Kondisi yang telah disampaikan pada latar belakang kemudian dapat dirumuskan ke dalam beberapa permasalahan, antara lain:

1. Pameran seni daring memiliki berbagai tantangan yang menghambat kemampuan pengunjung untuk merasakan atau mengapresiasi karya seni secara menyeluruh,
2. Proses kreatif yang dilalui oleh perupa dalam menciptakan karya seni sangat penting untuk meningkatkan interaksi pengunjung,
3. Tidak semua perupa memiliki teknologi dan informasi yang dibutuhkan untuk membuat media digital yang informatif bagi pengunjung.

Dari ketiga rumusan permasalahan ini dapat ditarik pertanyaan penelitian sebagai berikut: Bagaimana merancang media digital dalam pameran karya seni virtual yang dapat meningkatkan pengalaman antara perupa dengan pengunjung?

1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian

Batasan masalah dari perancangan yang akan dibuat adalah seperti di bawah ini:

Tabel 1.1 Batasan Masalah

SEGMENTASI			
GEOGRAFIS	NEGARA	:	Indonesia
DEMOGRAFI S	USIA	:	20-60 tahun
	GENERASI	:	Generasi X, Millennials, dan Z
	JENIS KELAMIN	:	Laki-laki dan perempuan
	TINGKAT PENDIDIKAN	:	SMA atau sederajat
	PEKERJAAN	:	Perupa

	KELAS EKONOMI	:	SES B - SES A
PSIKOGRAFI S	GAYA HIDUP	:	<i>Regulars, potential users, first time users</i>
	HOBI	:	Berkunjung ke pameran seni, menghasilkan karya seni
	KETERTARIKAN	:	Seni, desain, pameran, komunitas
	KEBIASAAN	:	Mencoba kesempatan untuk memamerkan karya seni.
BEHAVIOR	ACARA	:	<i>Regular, dan Special occasion.</i>
	STATUS PENGGUNA	:	<i>Regulars, potential users, first time users</i>
	TINGKAT PENGGUNA	:	<i>Light users, medium users</i>
	TIPE LOYALITAS	:	<i>Regulars</i>

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Penelitian

Membuat perancangan media digital dalam pameran karya seni virtual yang menyajikan fitur interaksi antara perupa dengan pengunjung. Penelitian ini juga bermanfaat bagi pengembangan pameran karya seni daring yang menarik dan dapat memfasilitasi interaksi antara perupa dan pengunjung sebagai alternatif pelaksanaan pameran karya seni.

1.5 Urgensi MBKM Cluster Penelitian

Urgensi dari penelitian ini adalah keterbatasan interaksi dengan ruang virtual, batas pandang layar, dan kekurangan informasi tekstur pada pameran seni daring membuat pengunjung maupun perupa sulit untuk berinteraksi dengan pengunjung pameran seni daring.

1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian

Luaran. Penelitian ini adalah untuk menghasilkan karya ilmiah dan hak kekayaan intelektual (HKI)

1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi penulis : Manfaat penelitian bagi penulis adalah menambah ilmu dan wawasan terkait dengan studi yang telah dilakukan secara akademis dan nonakademis, sekaligus mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama menjalankan studi sebagai mahasiswa desain komunikasi visual.
2. Manfaat bagi sesama: Meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap seni digital dan pameran seni daring di kalangan masyarakat umum.
3. Manfaat bagi universitas: Penelitian ini diharap dapat menunjukkan gambaran dan referensi dari proses kreatif hingga implementasi karya desain bagi mahasiswa Universitas Multimedia di masa mendatang.

1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian

Waktu dan skema kerja MBKM Cluster Penelitian akan dilakukan selama 20 minggu, setara dengan satu semester. Total waktu yang dialokasikan adalah sekitar 800 jam kerja, dengan bobot 20 SKS.

Tahap awal dimulai pada minggu pertama untuk pelaksanaan *briefing* timeline, konsep, tujuan, dan pembagian kerja penelitian. Dilanjutkan dengan Minggu kedua dan ketiga untuk mencari masalah desain yang sesuai serta pembuatan laporan bab satu yang mencakup aspek-aspek seperti latar belakang, rumusan masalah, tujuan, metodologi, dan batasan masalah. Setelah itu, minggu keempat dialokasikan untuk pembuatan bab dua yang berisi tinjauan pustaka. Kemudian dilakukanlah pelaksanaan penelitian berlangsung selama empat minggu, di mana penulis beserta pembimbing penelitian bekerja sama dalam

pengumpulan data, analisis, dan interpretasi temuan. Ada pula tahap evaluasi pertama yang dilaksanakan pada minggu kedelapan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA