

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sebelumnya

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rina, Arpan, dan Aryani (2024) yang mengulas tentang pentingnya fitur-fitur interaktif dalam platform pameran seni daring untuk meningkatkan interaksi antara perupa dan pengunjung. Mereka menyoroti bahwa fitur *chat* asinkron memfasilitasi diskusi yang lebih mendalam antara perupa dan pengunjung, hal ini memungkinkan pengunjung untuk memahami karya dan mendapatkan penjelasan dari perupa sesuai dengan yang mereka harapkan. Hal ini memberikan kesempatan kepada perupa untuk bisa menjelaskan proses berkarya dan menjawab pertanyaan pengunjung secara *realtime*. Selain itu, fitur *scheduled dialogue* memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara perupa dan pengunjung dalam sesi dialog yang telah diatur. Hal ini memberikan pengalaman yang lebih pribadi dan imersif bagi pengunjung yang ingin lebih memahami karya dan proses kreatif perupa.

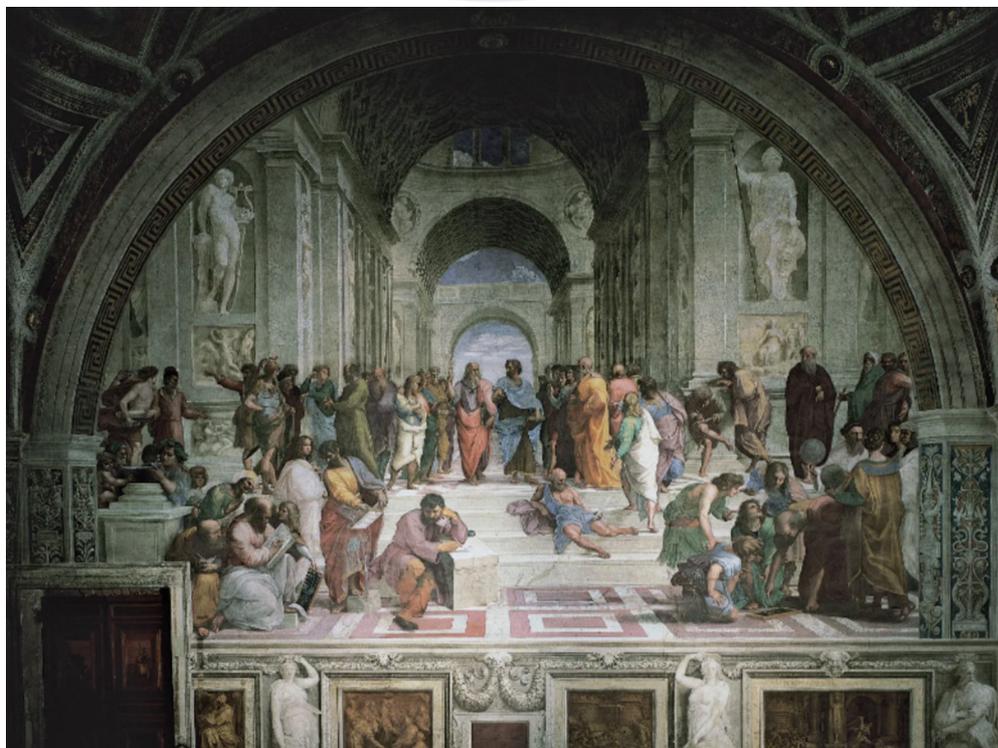
Penelitian ini juga mencatat bahwa fitur-fitur interaksi dapat memenuhi kebutuhan dan preferensi perupa, termasuk mereka yang introvert maupun ekstrovert. Dijelaskan pula bahwa perupa introvert lebih memilih interaksi yang diinisiasi oleh pengunjung atau perupa lain, sedangkan perupa ekstrovert lebih aktif dalam memulai interaksi terlebih dahulu. Penggunaan fitur-fitur ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung dan perupa dalam platform pameran seni daring, serta memperkaya pengalaman mereka dalam memahami dan mengapresiasi karya seni.

Dengan menerapkan fitur-fitur interaktif ini, platform pameran seni daring memiliki potensi untuk menjadi lebih dinamis dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengunjung dan perupa. Interaksi yang terjalin antara pengunjung

dan perupa juga diharapkan dapat memperkuat hubungan antara keduanya, sekaligus meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap karya seni yang dipamerkan.

2.2 Pameran Seni

Menurut Pollitt (1986) dalam bukunya yang berjudul “*Art In the Hellenistic Age*”, pameran seni telah ada sejak peradaban kuno dan berperan penting dalam kehidupan budaya dan sosial masyarakat. Pada jaman Yunani kuno, pameran seni dikaitkan dengan ritual keagamaan maupun adat di mana kuil-kuil dihiasi dengan patung dan lukisan, serta bangunan umum seperti *Agora of Athens* digunakan untuk menampilkan seni yang memperingati kemenangan dan menghormati para dewa. Demikian pula Roma kuno di mana karya seni di pameran di ruang publik seperti gedung *Roman Forum* ataupun di koleksi pribadi oleh anggota kerajaan pada masanya. Seni menjadi sebuah aspek penting dari budaya Romawi yang menekankan status politik dan kekuatan seseorang.



Gambar 2.1 Lukisan *The School of Athens* karya Raphael dari era *Renaissance*

Sumber: Britannica (2024)

Selama Abad Pertengahan, pameran seni mengalami perubahan signifikan saat agama khususnya gereja menjadi acuan utama seni. Di mana karya seni yang dihasilkan bersifat religius yang dibuat untuk katedral, biara, dan lingkungan gerejawi lainnya. Karya-karya ini dimaksudkan untuk menginspirasi kesalehan dan mendidik umat tentang kisah-kisah alkitabiah dan kehidupan para santo. Tampilan karya seni ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan didaktik dan spiritual gereja. Namun, Periode *The Renaissance* menandai kebangkitan minat terhadap antikuitas klasik serta kembali munculnya fokus pada seni yang bertujuan untuk di tampilkan ke publik sehingga hal inilah yang menjadi dasar bagi pameran seni modern (Baxandall, 1988).



Gambar 2.2 Gedung Musei Capitolini, Roma yang menjadi sejarah demokratisasi seni
Sumber: Britannica (2024)

Evolusi pameran seni di era modern dapat ditelusuri dari sejarah berdirinya museum dan galeri publik pertama. Museum Capitoline, yang dibuka di Roma pada tahun 1734, museum ini menjadi salah satu institusi pertama yang membuat koleksi seni kerajaan dapat diakses oleh masyarakat umum. Demokratisasi dalam museum ini menjadi sejarah bahwa pameran seni tidak lagi eksklusif untuk kalangan elit tetapi menjadi pengalaman budaya bersama untuk

audiens yang lebih luas. Pada abad ke-19 seniman dapat mempresentasikan karya mereka kepada publik dan kritikus, pameran-pameran juga berperan penting dalam membentuk selera publik dan perkembangan gerakan dan tren seni, dengan contoh yakni aliran Impresionisme yang awalnya mendapatkan penolakan dari institusi akademik tradisional tetapi pada akhirnya dapat menemukan validasi melalui pameran independen (Crow, 1985).



Gambar 2.3 Pameran Venice Biennale di Venesia sebagai salah satu contoh pameran seni kontemporer
Sumber: The Japan Foundation (2024)

Pada zaman seni kontemporer, sifat dan tujuan pameran seni terus berkembang dimana pada Abad ke-20 telah terjadi diversifikasi yang pesat dalam jenis-jenis seni yang dipamerkan dan tempat yang digunakan untuk pameran. Dari ruang galeri *whitespace* hingga instalasi-instalasi khusus menjadi salah satu cara-cara kreatif yang diciptakan dalam menampilkan seni. Dalam perkembangan pameran seni. Pameran seni internasional seperti *Venice Biennale* yang didirikan pada tahun 1895 dan Pameran *Documenta* yang dimulai sejak tahun 1955 telah menjadi salah satu platform bagi seniman kontemporer untuk mendapatkan

pengakuan global di mana pameran-pameran ini tidak hanya mencerminkan tren artistik tetapi juga bertemakan isu-isu sosial, politik, dan lingkungan yang dapat berpengaruh dalam masyarakat (Greenberg et al., 1996).



Gambar 2.4 Museum of Modern Art, New York
Sumber: Museum of Modern Art (2011)

Hingga pada zaman ini, pameran seni di abad ke-21 telah mengadopsi berbagai format dan teknologi yang beragam yang mencerminkan kompleksitas masyarakat kontemporer dan batas-batas ekspresi artistik yang semakin luas. Museum dan galeri tradisional yang berlokasi fisik semakin banyak beradaptasi dan mengintegrasikan dengan teknologi interaktif dan imersif untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung. *Augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR) kini sering digunakan untuk menciptakan pengalaman interaktif yang memungkinkan pengunjung dapat berinteraksi dengan seni dengan cara yang baru melampaui batasan ruang fisik (Paul, 2020). Pameran online dan platform digital juga semakin berkembang terutama saat munculnya pandemi COVID-19 yang memaksa peralihan pameran fisik menjadi ruang virtual. Institusi seperti *Museum*

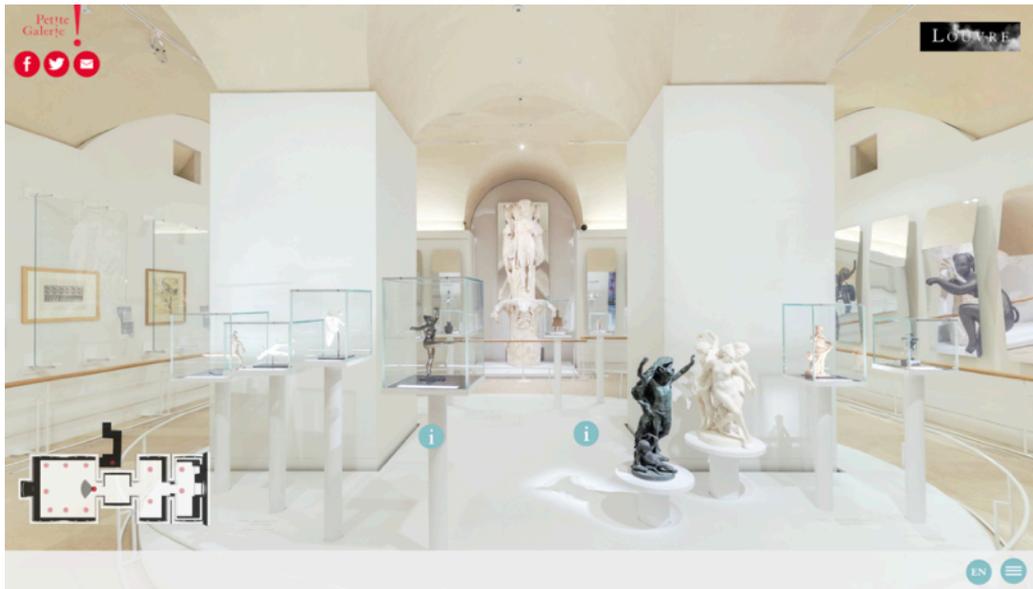
of *Modern Art* (MoMA) dan *British Museum* telah mengembangkan koleksi online yang ekstensif serta dilengkapi tur virtual yang membuat karya seni dapat diakses oleh audiens global tanpa batasan geografis.

2.3 Pameran Seni Daring

Pameran seni daring telah mengubah bagaimana karya seni yang dahulu hanya dapat diakses, dikurasi, dan dialami secara fisik. Pameran seni daring menandai perubahan signifikan dalam dunia seni sejak kemunculan teknologi digital dan internet di mana institusi seni mulai menjelajahi platform online sejak tahun 1990-an dalam bentuk *website*. Namun pada awal 2000-an, adopsi ruang digital untuk pameran seni menjadi lebih terlihat di mana pengenalan internet berkecepatan tinggi dan teknologi dengan tampilan gambar yang lebih baik memungkinkan karya seni dengan resolusi tinggi dapat ditampilkan secara online (Dietz, 2003). Contoh situs web seperti *Google Arts & Culture* telah berperan penting menawarkan tur virtual dan koleksi digital dari museum-museum di seluruh dunia, sehingga memudahkan semua kalangan untuk dapat mengakses dunia seni secara global. Transformasi ini tidak hanya memperluas jangkauan audiens tetapi juga memberikan peluang baru untuk keterlibatan edukatif dan konektivitas global.

Kemunculan Pandemi COVID-19 yang melanda dalam durasi yang lama semakin mempercepat adopsi pameran seni daring. Dengan tutupnya pameran fisik guna untuk menahan penyebaran virus. Museum, galeri, dan seniman beralih ke platform digital untuk memamerkan karya mereka. Contoh inisiatif yang dilakukan untuk mengeksplorasi pameran seni daring seperti Metropolitan Museum of Art dan Louvre Museum untuk memberikan penawaran pameran online yang interaktif. Inisiatif ini mencakup elemen multimedia seperti tur video, *virtual art talks and workshop*, serta pengalaman *augmented reality*. Hal inilah yang memberikan pengalaman baru serta memberikan wawasan lebih dalam tentang karya seni tanpa harus mengkhawatirkan keterbatasan pandemi yang

sedang berlangsung. Aksesibilitas pameran digital ini juga memungkinkan audiens dari seluruh dunia untuk terlibat dengan koleksi yang mungkin tidak pernah mereka miliki kesempatan untuk dilihat secara langsung, sehingga memperluas jangkauan dan dampak seni (Campbell, 2020).



Gambar 2.5 Tur virtual museum Louvre, Paris
Sumber: Dokumentasi Penulis

Kebangkitan pameran seni daring juga telah menghasilkan praktik kuratorial yang inovatif serta berdampak terhadap format pameran tradisional. Kurator kini mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan unik yang ditawarkan oleh ruang digital, seperti pengalaman interaktif dan imersif yang melampaui presentasi statis dalam karya seni. Platform seperti Artsy dan Saatchi Art telah memfasilitasi pameran daring di mana karya seni tidak hanya dipajang tetapi juga tersedia untuk dibeli. Platform-platform ini sering menggunakan algoritma canggih untuk merekomendasikan karya seni kepada penonton berdasarkan preferensi mereka sehingga dapat mempersonalisasi pameran serta membuat seni lebih mudah diakses oleh calon pembeli. Selain itu, media sosial telah menjadi alat yang kuat bagi seniman untuk memamerkan karya mereka dan menjangkau audiens baru, dengan platform seperti Instagram dan TikTok berfungsi sebagai

galeri kontemporer di mana seniman dapat berinteraksi langsung dengan penonton dan kolektor (Winkleman, 2015).

2.4 Dilema Pameran Seni Daring



Gambar 2.6 Contoh Pameran Seni Daring
Sumber: Virtual Art Galleries and Online Exhibitions (2021)

Menurut Khairunnisa (2021), pameran daring adalah pengembangan dari tiruan digital atau replika objek nyata atau peristiwa yang menggunakan perangkat multimedia untuk menciptakan simulasi dalam bentuk *virtual reality* yang disampaikan melalui *website*. Pameran daring memungkinkan pengunjung untuk mengakses karya seni dari berbagai tempat tanpa batasan geografis, menciptakan peluang baru dalam hal aksesibilitas dan inklusi dalam dunia seni. Pameran daring dapat menampilkan berbagai jenis media, mulai dari gambar dan video hingga model 3D dan instalasi interaktif. Teknologi ini memungkinkan presentasi yang lebih dinamis dan interaktif dimana pengunjung dapat menjelajahi karya seni lebih dalam melalui fitur seperti *zoom in*, informasi tambahan yang dapat diklik, dan tur virtual yang dipandu. Namun, penyelenggaraan pameran virtual juga menghadapi tantangan teknis seperti kecepatan internet yang diperlukan untuk menampilkan konten dengan kualitas tinggi serta kebutuhan untuk perangkat keras yang kompatibel.

Meski Pameran dan museum daring dalam seni memiliki tujuan yang sama, yaitu menampilkan karya seni dengan aturan tertentu agar dapat dilihat oleh

pengunjung, namun ada perbedaan mendasar antara keduanya. Pameran biasanya berlangsung dalam periode waktu terbatas yang memungkinkan kurator untuk menyusun tema tertentu dan memberikan fokus khusus pada seniman atau gerakan artistik tertentu. Di sisi lain, museum daring beroperasi lebih lama dan bertujuan untuk menyediakan akses ke koleksi permanen dan pameran sementara. Keduanya membutuhkan upaya detail dalam merekam gambar terutama untuk objek tiga dimensi serta penyajian informasi yang lengkap untuk melengkapi karya tersebut. Penggunaan teknologi seperti pemindaian 3D dan fotografi resolusi tinggi sangat penting untuk menghasilkan representasi digital yang akurat dari karya seni fisik (Rina et al., 2024).

Diantara ruang virtual untuk menampilkan seni yang bisa menawarkan pengalaman unik dan berbeda dari galeri fisik. Ada perdebatan tentang cara pendekatan terbaik untuk memenuhi kebutuhan ini dimana ruang pameran dapat meniru sesuai dengan ruang fisik yang ada atau harus menciptakan sesuatu yang baru. Simulasi ruang virtual sering kali berusaha untuk mereplikasi pengalaman fisik dengan menciptakan galeri yang tampak realistis yang memungkinkan pengunjung untuk dapat berjalan melalui ruang dan melihat karya seni dari berbagai sudut. Sedangkan alternatifnya adalah ruang digital dapat mengatasi batasan fisik dan memperkenalkan elemen interaktif yang tidak mungkin ada dalam ruang nyata seperti animasi, suara, dan interaksi pengguna. Meskipun demikian, simulasi ruang virtual kadang-kadang mengalami kendala yang menghambat kemampuan pengunjung untuk mengapresiasi karya seni dengan baik, seperti latensi jaringan, resolusi yang tidak memadai, dan masalah kompatibilitas perangkat (Putra et al., 2022).

Dilema lain Dalam penggunaan Pameran seni daring adalah masalah aksesibilitas digital. Meskipun salah satu keunggulan utama pameran daring adalah kemampuannya untuk menjangkau audiens yang lebih luas namun tidak semua orang memiliki akses yang sama terhadap teknologi yang diperlukan.

Perangkat keras yang canggih, koneksi internet yang cepat, dan literasi digital adalah prasyarat untuk dapat menikmati pameran seni daring dengan optimal. Kesenjangan digital yang masih terjadi dapat menjadi penghambat dalam mengakses seni digital, terutama di kalangan masyarakat yang kurang mampu atau tinggal di daerah dengan infrastruktur internet yang buruk (Selwyn, 2016). Oleh karena itu, meskipun pameran daring dapat membuka pintu baru bagi banyak orang, namun di sisi lain teknologi juga masih menjadi keterbatasan bagi mereka yang belum memiliki akses yang memadai.

Selain itu, ada juga dilema terkait otentisitas dan keaslian karya seni dalam pameran daring. Dalam pameran fisik, karya seni hadir dalam bentuk asli dengan semua detail dan kualitas yang bisa diamati langsung oleh pengunjung. Namun dalam hal pameran daring, karya seni hanya bisa diakses melalui representasi digital yang mungkin tidak sepenuhnya mencerminkan karya aslinya. Distorsi warna, resolusi gambar, dan kualitas reproduksi digital bisa mempengaruhi bagaimana sebuah karya seni diterima dan dihargai oleh pengunjung. Hal inilah yang bisa menimbulkan masalah dalam hal otentisitas dan keaslian karena pengalaman melihat karya seni melalui layar komputer atau perangkat mobile berbeda jauh dibandingkan ketika melihatnya secara langsung (Benjamin, 2019).



Gambar 2.7 Interaksi sosial antara pengunjung dengan perupa
Sumber: Museum of Modern Art (2024)

Dilema yang signifikan dalam Pameran seni daring adalah aspek interaksi sosial dan komunitas yang hilang. Berbeda dengan pameran seni fisik tidak hanya menawarkan kesempatan untuk melihat karya seni tetapi juga dapat berinteraksi dengan sesama pengunjung, seniman, dan kurator (McMillan, 2021). Interaksi ini menjadi bagian yang terpenting dari sebuah pengalaman pameran seni, dimana pengunjung bisa berbagi pandangan, berdiskusi, dan memperdalam pemahaman mereka tentang karya seni yang dipamerkan. Dalam pameran seni daring, interaksi ini sangat terbatas atau bahkan tidak ada. Meskipun beberapa platform menawarkan fitur seperti forum diskusi atau sesi tanya jawab virtual, interaksi tersebut tidak bisa sepenuhnya menggantikan dinamika sosial yang terjadi dalam pameran fisik. Kurangnya interaksi sosial ini bisa mengurangi rasa kebersamaan dan komunitas yang biasanya terbentuk dalam pameran seni.

2.5 Media Informasi

Menurut *Association of Education and Communication Technology* (1997), media informasi didefinisikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Sementara itu, Joseph Turow (2014) mendefinisikan media sebagai industri komunikasi pesan yang memanfaatkan berbagai perangkat teknologi seperti internet, radio, televisi, dan koran. Turow juga menyebutkan bahwa media informasi adalah alat yang dibuat untuk mengirimkan pesan berbasis fakta kepada penerima, dengan tujuan penggunaan yang mencakup lima aspek utama: sebagai hiburan, sahabat, pengawas, penafsir, dan media dengan berbagai kegunaan.

Sedangkan Baer (2008), dalam buku *Information Design Workbook*, mengelompokkan media informasi menjadi tiga jenis utama: *Printed Matter*, seperti buku dan poster; *Screen Based*, termasuk situs web dan aplikasi seluler; serta *Environmental*, seperti *signage* untuk memberikan arah. Penggunaan berbagai jenis media ini menunjukkan pentingnya peran media dalam menyampaikan pesan dan memenuhi kebutuhan pengguna. Media yang tepat akan

efektif dalam mencapai tujuan komunikasi mereka, meningkatkan efektivitas pesan, dan memenuhi kebutuhan komunikasi dalam masyarakat yang semakin terhubung secara digital

2.6 Media Interaktif

Media interaktif adalah layanan digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten seperti gambar bergerak, teks, video, animasi, dan bahkan *video game* (multimedia). Layanan ini menjadi semakin penting dalam berbagai bidang khususnya dalam pendidikan, hiburan, dan seni. Menurut England dan Finney (2011), elemen-elemen multimedia mencakup teks, gambar atau grafis, animasi, audio, video, desain situs web, *flowchart*, *page layout*, *storyboard*, dan navigasi. Setiap elemen tersebut memiliki peran khusus dalam menyampaikan informasi dan menciptakan pengalaman yang menarik bagi pengguna. Penggunaan media interaktif memungkinkan penyajian konten yang lebih dinamis dan menarik, yang tidak mungkin dicapai dengan media tradisional. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa keterlibatan pengguna meningkat ketika mereka dapat berinteraksi langsung dengan konten yang disajikan.

England dan Finney (2011) juga menjelaskan fungsi teks dalam media interaktif digunakan untuk menyampaikan konten dasar dan menyediakan menu berbasis teks yang membantu pengguna dalam navigasi. Teks merupakan elemen fundamental yang memberikan struktur dan konteks pada konten multimedia. Selain itu, teks juga dapat digunakan untuk menyediakan penjelasan tambahan, panduan, atau deskripsi yang memperkaya pengalaman pengguna. Misalnya, dalam pameran seni daring teks dapat memberikan informasi tentang latar belakang karya seni, biografi seniman, dan interpretasi kritis yang membantu pengunjung untuk dapat memahami karya lebih dalam. Penggunaan teks yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dengan konten, serta memperkaya pengalaman belajar dan apresiasi seni.



Gambar 2.8 Interaksi dalam pameran seni
Sumber: Museum of Modern Art (2024)

Selain itu, Mayer (2009) dalam bukunya yang berjudul “*Multimedia Learning*”, ia mengungkapkan bahwa gambar dan grafis juga memainkan peran penting dalam menggambarkan informasi yang sulit dijelaskan dengan kata-kata. Foto, ilustrasi, dan grafik visual dapat menyampaikan pesan dengan cara yang lebih cepat dan lebih mudah dipahami dibandingkan teks saja. Gambar juga dapat menarik perhatian pengguna dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik melalui representasi visual. Dalam konteks pameran seni daring, gambar berkualitas tinggi dari karya seni memungkinkan pengunjung untuk dapat melihat detail karya yang mungkin terlewatkan dalam format fisik. Selain itu, grafis interaktif dapat digunakan untuk memberikan konsep yang kompleks atau untuk menyediakan pengalaman edukasi dan pemahaman informasi yang lebih mendalam dan menarik dalam pameran.

Animasi, audio, dan video juga menambahkan dimensi gerakan dan suara yang memperkaya pengalaman pengguna. Animasi dapat digunakan untuk

menunjukkan proses atau perubahan yang dinamis yang tidak mungkin dijelaskan dengan gambar statis atau teks. Di sisi lain, audio dan video dapat memberikan dimensi tambahan melalui suara dan gambar bergerak yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan sisi emosional pengguna. Musik, suara yang diucapkan, atau efek suara dapat digunakan untuk menciptakan suasana tertentu atau untuk menekankan informasi penting. Dalam pameran seni daring, video tur virtual yang dipandu oleh kurator dapat memberikan konteks tambahan dan memperdalam pemahaman pengunjung tentang karya seni. Penggunaan elemen audio dan video secara efektif dapat meningkatkan daya tarik dan dampak konten multimedia (England & Finney, 2011).

Selain itu, Desain situs web juga memainkan peran penting dalam media interaktif, terutama dalam memandu pengguna menjelajahi pameran atau konten yang disajikan. Tata letak halaman (*page layout*), navigasi yang intuitif, dan *flowchart* yang baik sangat penting untuk memastikan pengalaman pengguna yang lancar dan memuaskan. Desain yang baik dapat membuat pengguna merasa lebih terlibat dan tertarik untuk mengeksplorasi lebih lanjut. Dalam konteks pameran seni daring, desain situs web yang efisien dapat membantu pengunjung menemukan karya seni yang mereka minati, memahami konteks pameran, dan mendapatkan informasi tambahan dengan mudah. Studi tentang pengalaman pengguna menunjukkan bahwa desain yang baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan mendorong interaksi yang lebih lama.

2.7 Teknologi dan Platform Interaktif

Perkembangan teknologi digital telah mendorong inovasi dalam dunia seni melalui pameran seni daring atau *Virtual Art Exhibition*. Teknologi ini menawarkan cara baru bagi seniman untuk mempresentasikan karya mereka dan bagi audiens untuk mengakses dan mengapresiasi seni. Berbagai jenis teknologi dan platform telah digunakan oleh para seniman dalam pameran seni daring maupun pameran seni fisik (Rahmah & Nikita, 2022). Transformasi ini telah

menciptakan peluang baru bagi seniman dan kurator untuk menjangkau audiens global, mengatasi batasan geografis, dan menawarkan pengalaman seni yang lebih dinamis dan interaktif..

Sebagai contoh, teknologi multimedia sering digunakan untuk menyajikan konten seni dengan memadukan gambar, audio, video, dan teks dalam satu platform. Penggunaan teknologi multimedia memungkinkan presentasi karya seni yang lebih kaya dan imersif, di mana elemen visual dan audio saling melengkapi untuk menciptakan pengalaman yang lebih mendalam. Teknologi multimedia memungkinkan penyajian karya seni dalam berbagai format, mulai dari pameran digital interaktif hingga instalasi seni multimedia yang kompleks. Studi menunjukkan bahwa penggunaan teknologi multimedia dalam pameran seni dapat meningkatkan keterlibatan audiens dan memperkaya pengalaman mereka dengan seni (England & Finney, 2011).



Gambar 2.9 Implementasi Teknologi VR Pameran
Sumber: Smithsonian Institution

Selain itu, teknologi 3D juga memberikan pengalaman yang lebih realistis kepada audiens, memungkinkan mereka untuk menjelajahi karya seni dalam tiga dimensi dengan memperbesar, memutar, dan memeriksa detail karya. Teknologi

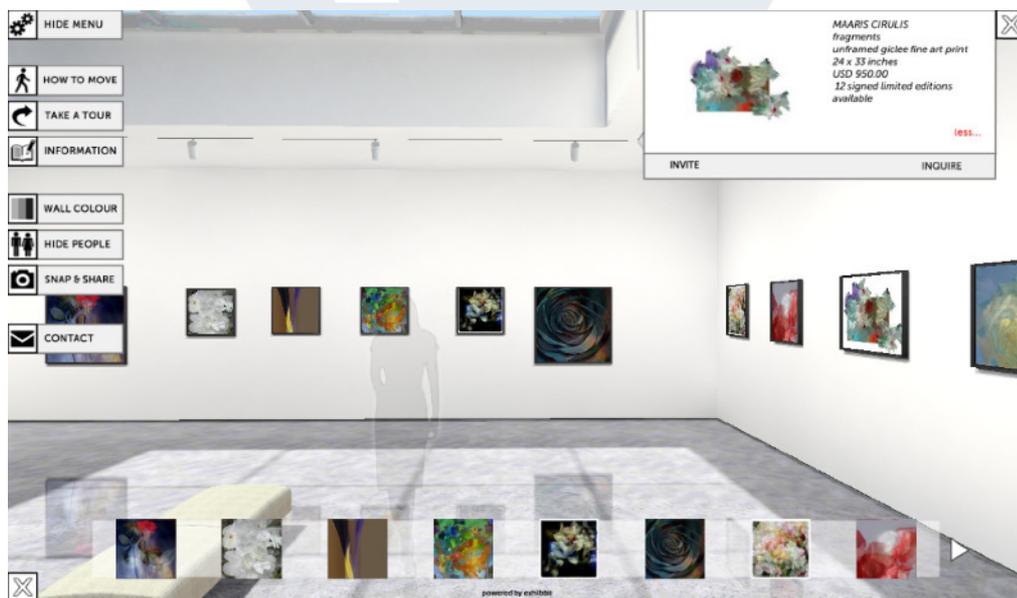
ini sangat bermanfaat untuk pameran karya seni yang memiliki aspek fisik yang signifikan, seperti patung atau instalasi seni. Dengan teknologi 3D, pengunjung dapat mengalami karya seni seolah-olah berada di galeri fisik yang membantu pengunjung untuk lebih memahami dan mengapresiasi detail dan dimensi karya tersebut. Menurut Rahmah dan Nikita (2022), teknologi ini memberikan cara baru bagi audiens untuk berinteraksi dengan karya seni dan menciptakan pengalaman yang lebih personal dan immersif.

Selain itu, teknologi *augmented reality* (AR) menjadi daya tarik utama dalam pameran seni daring dengan menggabungkan elemen dunia nyata dan elemen digital. Dengan AR, audiens dapat melihat karya seni yang diproyeksikan ke lingkungan sekitar mereka melalui perangkat seluler atau kacamata AR, menciptakan immersivitas yang lebih baik dibandingkan hanya tampilan elemen digital saja. Teknologi AR memungkinkan interaksi yang lebih langsung dan intuitif dengan karya seni, di mana audiens dapat mengarahkan perangkat mereka ke ruang fisik dan melihat karya seni muncul di lingkungan sekitar.

Platform digital yang interaktif juga berperan penting dalam meningkatkan pengalaman berinteraksi dengan karya seni dalam pameran seni daring. Berbagai platform, seperti platform pameran seni virtual, memungkinkan audiens dan seniman untuk menjelajahi galeri seni menggunakan avatar digital, mendukung seniman dalam mengekspresikan kreativitas mereka dengan cara yang baru dan menarik. Platform ini memungkinkan audiens untuk berinteraksi satu sama lain, berbagi pandangan, dan bahkan berpartisipasi dalam diskusi dan *workshop* online. Dengan menggunakan avatar digital, audiens dapat mengalami pameran seni dalam lingkungan virtual yang realistis, menciptakan rasa kehadiran dan komunitas yang mirip dengan pameran seni fisik.

2.8 User Experience (UX)

Dalam konteks pameran seni daring, pengalaman pengguna (*User Experience*) adalah proses merancang interaksi antara perupa dan pengunjung dengan tujuan menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan efektif bagi kedua belah pihak. Menurut Don Norman (2013) dalam bukunya "*The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*", UX melibatkan proses merancang interaksi antara pengguna dan produk atau layanan dengan fokus pada menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan efektif bagi pengguna. Desain UX tidak hanya berfokus pada aspek estetika visual, tetapi juga memperhatikan fungsionalitas, kegunaan, dan konteks penggunaan platform pameran (Bramantyo et al., 2023). Elemen-elemen ini sangat penting untuk memastikan bahwa pengguna dapat mengakses dan menikmati konten seni secara maksimal, tanpa hambatan teknis atau desain yang mengganggu.



Gambar 2.10 Contoh *User Interface* pameran seni daring
 Sumber: The Story of Online Art Gallery - When Artworks are a Click Away (2017)

Pameran seni daring membutuhkan desain UX yang mempertimbangkan tata letak yang intuitif, navigasi yang mudah, dan interaksi antarmuka pengguna yang menarik untuk memastikan pengalaman yang memuaskan bagi pengunjung dan perupa. Tata letak yang intuitif diartikan sebagai kemudahan pengguna dalam

menemukan dan mengakses karya seni yang mereka cari, sementara navigasi yang mudah memastikan bahwa mereka dapat berpindah dari satu karya ke karya lainnya dengan lancar. Interaksi antarmuka pengguna yang menarik melibatkan elemen-elemen seperti tombol yang mudah diklik, menu yang jelas, dan responsif yang baik terhadap tindakan pengguna. Menurut Bramantyo et al. (2023), desain UX yang efektif harus memperhatikan detail-detail tersebut untuk dapat menciptakan pengalaman yang imersif dan memuaskan bagi pengguna.

Selain itu, desain UX yang efektif harus responsif terhadap berbagai perangkat dan ukuran layar. Dalam era di mana akses internet melalui berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, dan komputer sangat umum, penting bagi platform pameran seni daring untuk beradaptasi dengan berbagai jenis layar dan resolusi. Desain yang responsif memastikan bahwa pengalaman pengguna konsisten dan optimal, terlepas dari perangkat yang digunakan. Hal ini memerlukan desain yang mempertimbangkan berbagai skenario penggunaan dan preferensi pengguna. Desain responsif dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan memastikan bahwa lebih banyak orang dapat mengakses dan menikmati pameran seni daring tanpa kesulitan teknis.

Norman (2013) juga mengungkapkan bahwa Desain UX yang terintegrasi dengan pengetahuan dari berbagai bidang seperti psikologi dan antropologi juga penting untuk mengakomodasi preferensi dan kebutuhan pengguna. Pengetahuan dari psikologi dapat membantu memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan antarmuka dan bagaimana mereka memproses informasi visual dan tekstual. Sementara itu, perspektif antropologi dapat memberikan wawasan tentang konteks budaya dan sosial yang mempengaruhi cara pengguna mengakses dan mengapresiasi seni. Mengintegrasikan pengetahuan ini dalam desain UX dapat menciptakan pengalaman pameran seni daring yang lebih interaktif dan berdaya guna (*sustainable*). Hal ini juga membantu dalam menciptakan desain yang inklusif dan aksesibel bagi berbagai kelompok pengguna, memastikan

bahwa semua orang dapat menikmati dan menghargai karya seni yang dipamerkan.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA