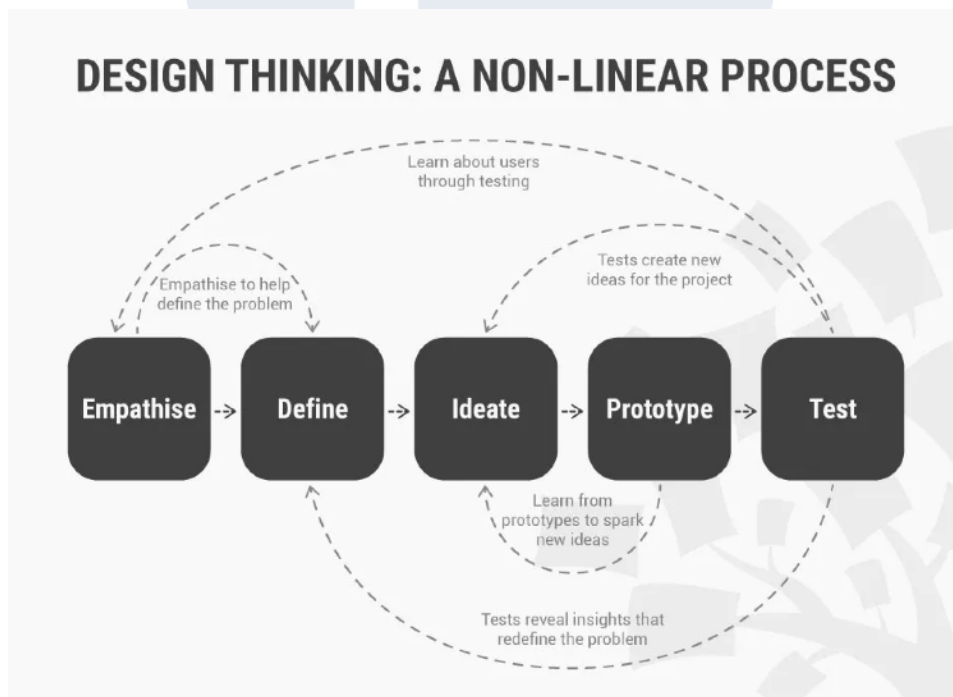


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Perancangan

Pada proses perancangan meningkatkan pengalaman perupa dalam pameran seni daring, penulis menggunakan teori *Design Thinking* yang mengacu dari buku “*The Basics of User Experience Design*” yang ditulis oleh *Interaction Design Foundation*. Di dalam buku itu, Mads Soegaard (2018) mengemukakan 5 tahapan dalam *design thinking* dalam perancangan yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*.



Gambar 3.1 Metode Perancangan menurut Mads Soegaard
Sumber: *The Basics of User Experience Design* (2018)

3.2 Metode Penelitian

Pada proses penelitian perancangan meningkatkan pengalaman perupa dalam pameran seni daring, penulis menggunakan metode penelitian gabungan atau *Mixed Method*.

3.2.1 Penjelasan Metode Penelitian

Menurut Yusuf (2014), metode penelitian gabungan atau *Mixed Methods* adalah pendekatan yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif dalam pengumpulan data untuk saling melengkapi kekurangan dari masing-masing metode. Dalam pelaksanaannya, metode kualitatif bersifat pernyataan atau pemahaman yang terbuka dan deskriptif terhadap suatu masalah, sementara metode kuantitatif bersifat terstruktur, detail, dan umumnya berupa angka dan skala yang dapat diukur (Sarwono, 2006). Oleh karena itu, penulis menggunakan metode gabungan untuk mencapai variabel data yang objektif dan kredibel terhadap topik permasalahan yang diteliti.

3.2.2 Tahapan Penelitian

Penelitian dimulai dengan tahap pengumpulan data kualitatif melalui wawancara, *Forum Group Discussion* (FGD), dan Co-Creation. FGD akan dilakukan dengan perupa untuk mendapatkan pandangan mendalam mengenai tantangan, kebutuhan, dan harapan mereka terhadap pengalaman dalam pameran seni daring. Kemudian Wawancara akan diadakan untuk menggali pemahaman lebih lanjut dan memfasilitasi diskusi antara berbagai perupa untuk menjawab kebutuhan mereka dalam meningkatkan pengalaman dan interaksi mereka kepada pengunjung dan juga Pameran seni daring.

Penelitian ini juga mengumpulkan data kuantitatif menggunakan kuesioner dan *study reference*. Kuesioner disebar kepada sejumlah responden yang merupakan perupa. Hal ini diterapkan guna mengukur sejauh mana pendapat dan persepsi perupa terhadap pengalaman berpameran seni dalam bentuk daring.

Data yang diperoleh dari kuesioner akan dianalisis secara statistik untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang preferensi dan kebutuhan yang diperlukan.

Kemudian penelitian akan diintegrasikan dari semua data yang sudah di kumpulkan di mana data yang didapatkan akan dianalisis untuk mengidentifikasi pola dan hubungan antara variabel-variabel yang ada. Hasil analisis ini akan membantu dalam merancang media yang sesuai untuk meningkatkan pengalaman perupa dalam pameran seni daring.

3.2.3 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data kualitatif diambil dengan cara wawancara, *Co-Creation* dan *Forum Discussion Group* (FGD). Sedangkan pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan kuesioner.

3.2.3.1 Forum Group Discussion

Forum Group Discussion (FGD) dihadiri oleh 8 narasumber yakni Dedy Arpan, Ratna Cahaya Rina, Rani Aryani, Harry Nuriman, Nabilla Fitriadi, Tomy Faisal, dan Tomy. Masing-masing perupa mewakili persona sebagaimana terlampir dalam lampiran. *Forum Group Discussion* dilaksanakan pada 24 April 2024 secara online melalui Zoom Meeting dan berdurasi dua jam Dari pukul 20.00 hingga 22.00 WIB. FGD dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang berbagai pandangan dalam pengalaman pameran seni daring, termasuk perbedaan antara pameran seni fisik dan virtual, pandangan tentang peran kurator, dampak pengalaman seniman dan

pengunjung yang introvert dan extrovert, serta strategi untuk memastikan maksud dari karya tersampaikan dalam pameran seni daring.



Gambar 3.2 Pelaksanaan *Forum Group Discussion*
Sumber: Dokumentasi penulis

Dalam diskusi *Forum Group Discussion* tersebut, terungkap berbagai perbedaan antara pengalaman fisik dan virtual yang diutarakan oleh para peserta. Pada pembahasan pertama mengenai perbedaan antara pameran seni daring dan fisik, Nabilah menyoroti bahwa ruang pameran fisik memberikan pengalaman yang tak tergantikan, terutama dalam konteks seni kontemporer dan seni rupa, di mana interaksi dengan pengunjung dan atmosfer museum sangat penting untuk mengapresiasi karya seni. Namun, ia juga menambahkan bahwa pameran daring lebih terjangkau bagi masyarakat dari berbagai lokasi dan menawarkan pengalaman baru bagi seniman. Tomy, dengan latar belakang sebagai tukang display di masa mudanya, menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam mengapresiasi seni rupa. Rani menyoroti peran kurator

dalam membangun narasi dan elemen dramatis dalam pameran. Ia juga menganggap kelebihan dari database seni yang dapat diakses terus-menerus dalam konteks pameran seni daring, yang memungkinkan akses lebih mudah dan fleksibilitas dalam mengeksplorasi karya seni.

Harry menggarisbawahi keterbatasan aspek sosial dan interaktif dalam pameran seni daring, menekankan pentingnya interaksi antara seniman, karya seni, dan penonton dalam ruang fisik pameran berdasarkan pengalamannya. Ratna menambahkan bahwa kehadiran fisik dalam pameran seni sangat penting dan pameran daring sebaiknya mendukung, bukan menggantikan, pengalaman pameran seni fisik yang memberikan kehadiran dan pengalaman nyata.

Pengalaman pameran seni daring diakui memiliki kelebihan dalam pembuatan arsip dan keterlibatan introvert dalam seni, tetapi juga dianggap kurang dalam menghadirkan pengalaman sensorik yang autentik. Tomy Faisal dan Tomy menekankan pentingnya kuratorial dalam mengarahkan dan menjembatani makna karya seni. Nabilah juga menyoroti bahwa pameran daring dapat menjadi platform yang lebih baik bagi seniman digital dan memperluas aksesibilitas seni digital. Strategi untuk memastikan maksud karya tersampaikan dalam pameran daring juga dibahas, dengan Tomy Faisal menekankan pentingnya penjelasan karya tanpa terlalu terperinci, sementara Tomy menekankan peran kurator dalam membantu menjembatani makna karya seniman ke publik.

Pembahasan juga mencakup video perupa, sesi *artist talk*, dan *live demo* dengan seniman yang memperkaya pengalaman pengunjung dalam memahami konteks dan proses kreatif di balik karya seni.

Pada pertanyaan terakhir mengenai apa yang harus ditampilkan atau tidak ditampilkan dalam pameran seni, pentingnya diskusi dan kolaborasi antara perupa dan penyelenggara pameran ditekankan untuk memastikan pesan yang ingin disampaikan berhasil tersampaikan. Dedy membahas potensi interaktif dan aksesibilitas yang lebih besar dalam pameran seni daring, mengusulkan ide-ide untuk meningkatkan keterlibatan penonton melalui teknologi digital.

Pada akhirnya, *Forum Group Discussion* (FGD) menyoroti pentingnya keselarasan antara ekspresi seniman, interpretasi audiens, dan konteks medium pameran untuk menyampaikan pesan karya seni dengan jelas dan kuat kepada pengunjung pameran seni daring. Pameran seni daring juga tidak lepas dari peran krusial kurator seni, dinamika perbedaan antara pameran seni daring dan fisik, serta pentingnya mempertimbangkan berbagai faktor dalam memilih platform yang tepat untuk mengekspresikan dan mengapresiasi karya seni.

3.2.3.2 Wawancara

Wawancara (*Interview*) dilakukan untuk menambahkan wawasan penelitian tentang peranan kurator seni Dalam sebuah pameran seni. Wawancara ini dihadiri

oleh narasumber Pak Mohammad Ady Nugroho yang merupakan dosen fakultas desain komunikasi visual sekaligus seorang kurator seni dengan pengalaman yang luas dalam menyelenggarakan pameran seni. Sesi wawancara ini dilaksanakan pada hari Selasa, 7 May 2024 di gedung Universitas Multimedia Nusantara. Proses wawancara dilakukan pada jam 10.00 WIB dan berlangsung selama satu jam hingga 11.00 WIB.

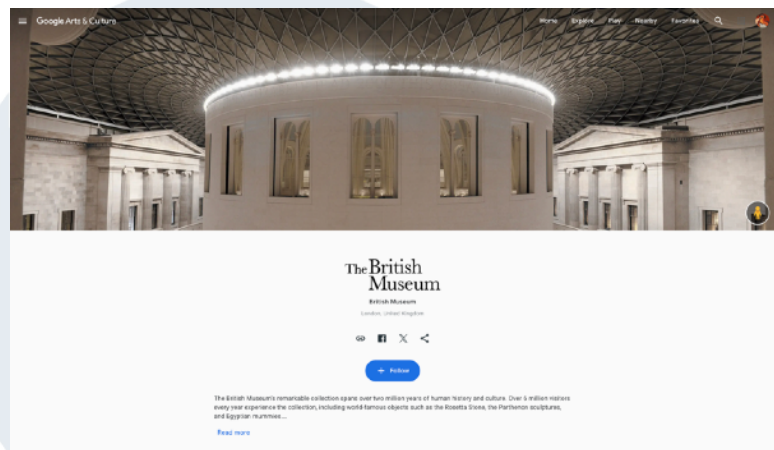


Gambar 3.3 Pelaksanaan *Interview* dengan Ady Nugroho

Sumber: Dokumentasi penulis

Di dalam wawancara, Pak Ady mengutarakan beberapa pandangan penting terkait dengan pameran seni daring. Pak Ady menekankan bahwa meski pameran seni daring memiliki keuntungan aksesibilitas yang luas, namun pengalaman secara langsung dengan karya seni dalam ruang fisik tidak dapat disaingi dan digantikan oleh pengalaman pameran daring. Dia menggunakan analogi perbandingan pengalaman beribadah di secara langsung dengan beribadah secara daring, di mana dari contoh analogi tersebut ia menyoroti bahwa pengalaman ruang

fisik memiliki aura dan kedalaman yang tidak dapat direplikasi secara online. Namun di sisi lain, ia melihat peluang dalam pameran seni daring untuk dapat mengembangkan model presentasi yang tidak mungkin dilakukan dalam pameran fisik.



Gambar 3.4 Contoh referensi pameran seni daring
Sumber: Google Arts & Culture (2023)

Pak Ady juga membahas tantangan utama dalam kurasi pameran daring, yaitu tantangan dalam membangun atmosfer dan pengalaman ruang yang tidak dapat disampaikan melalui daring. Ia juga menekankan bahwa pameran seni daring harus mengejar interaktivitas dan informasi yang tidak dapat diberikan oleh pameran fisik, dan bukan mencoba untuk mensimulasikan pengalaman galeri secara langsung.

Selain itu, penting bagi seniman untuk menyediakan informasi yang mendalam tentang karya mereka, termasuk proses kreatifnya, agar pengalaman pengunjung dapat diperkaya. Pak Ady juga memberikan pandangannya

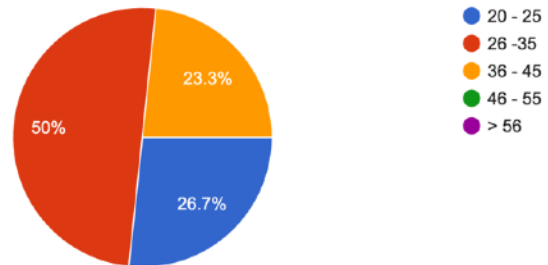
tentang kriteria pemilihan karya untuk pameran daring, dengan mengutamakan representasi teknis yang baik dalam karya yang diajukan. Terakhir, ia menyarankan bahwa peran kurator dalam pameran seni daring adalah menjadi penghubung antara seniman dan publik, dan bahwa pameran daring harus memikat minat pengunjung untuk menghadiri pameran fisik yang sebenarnya dan bukan untuk menggantikannya.

3.2.3.2 Survei

Pengambilan data kuesioner dilakukan secara *Purposive Sampling* menggunakan Google Form dalam kurun waktu dua minggu mulai dari 22 April 2024 hingga 6 May 2024. Menurut Natasha Mack (2005), *Purposive Sampling* adalah teknik penelitian yang melibatkan pemilihan peserta secara sengaja berdasarkan karakteristik, pengetahuan, atau pengalaman mereka. Maka dari itu, kuesioner ini secara spesifik ditargetkan kepada kepada perupa tanah air yang berusia 20 keatas yang aktif sebagai seniman dan sudah pernah mengikuti pameran seni daring maupun fisik. Google Form ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana respons seniman dalam menyambut pameran seni daring. Google Form ini juga menjawab fitur-fitur yang di harapkan seniman dalam menyampaikan pesan karyanya dan juga berinteraksi dengan pengunjung dalam pameran seni daring.

Setelah Google Form disebar melalui berbagai forum seniman di berbagai sosial media, 30 perupa bersedia untuk merespon dan mengisi kuesioner ini.

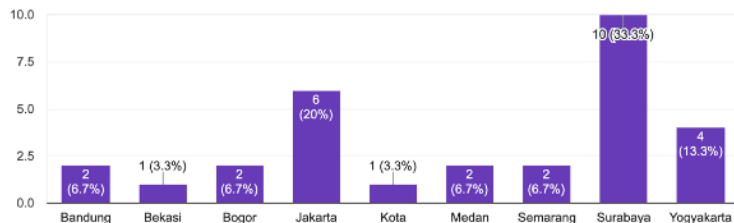
Usia
30 responses



Gambar 3.5 Pertanyaan kuesioner satu
Sumber: Dokumentasi penulis

Pada pertanyaan pertama, rentang umur responden yang didapat 50% didominasi oleh umur 26 hingga 35 tahun yang kemudian disusul oleh jumlah 26,7% dari umur 20 hingga 25 tahun dan 23,3% dari umur 36 hingga 45 tahun.

Kota domisili (contoh: Kota Surabaya)
30 responses

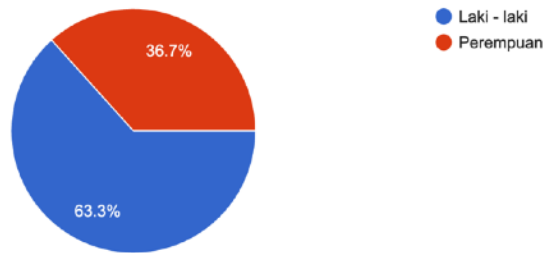


Gambar 3.6 Pertanyaan kuesioner dua
Sumber: Dokumentasi penulis

Pertanyaan kedua menunjukkan kota domisili responden yang di dominasi sebanyak 33,3% dari kota Surabaya, 20% dari kota Jakarta, 13,3% dari kota Yogyakarta, 6,7% masing-masing dari kota Bandung,

Bogor, Medan, dan Semarang; serta 3,3% dari kota Bekasi dan 3,3% terakhir tidak mengisi jawaban yang diharapkan.

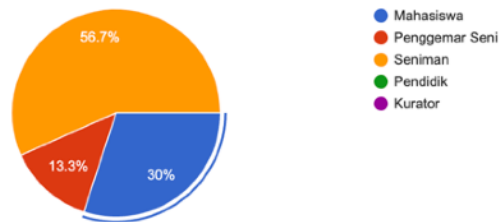
Jenis Kelamin
30 responses



Gambar 3.7 Pertanyaan kuesioner tiga
Sumber: Dokumentasi penulis

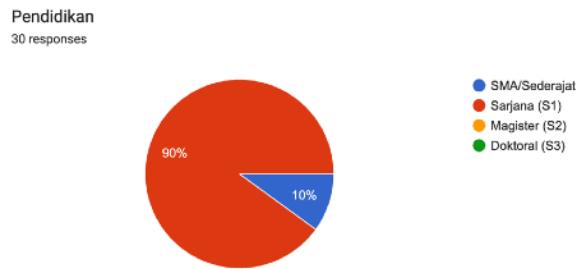
Pertanyaan ketiga memaparkan jenis kelamin responden yang menunjukkan bahwa 63,3% responden adalah laki-laki dan 36,7% responden adalah perempuan.

Pekerjaan
30 responses



Gambar 3.8 Pertanyaan kuesioner empat
Sumber: Dokumentasi penulis

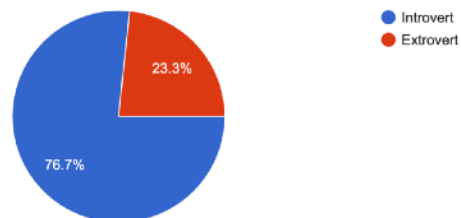
Pertanyaan keempat memaparkan pekerjaan responden yang menunjukkan bahwa 56,7% responden bekerja sebagai seorang seniman, 30% bekerja sebagai mahasiswa, dan 13,3% responden hanya sebagai penggemar seni.



Gambar 3.9 Pertanyaan kuesioner lima
Sumber: Dokumentasi penulis

Pertanyaan kelima memaparkan pendidikan responden yang menunjukkan bahwa 90% responden adalah lulusan sarjana dan 10% responden adalah lulusan SMA.

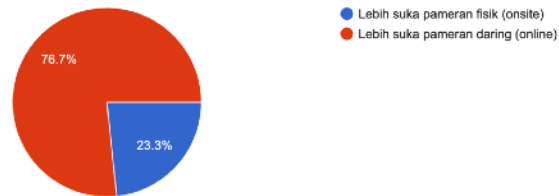
Saya mengidentifikasi diri saya sebagai...
30 responses



Gambar 3.10 Pertanyaan kuesioner enam
Sumber: Dokumentasi penulis

Pertanyaan keenam memaparkan pendidikan responden yang menunjukkan bahwa 76,7% responden mengidentifikasi dirinya sebagai introvert dan 23,3% sebagai extrovert.

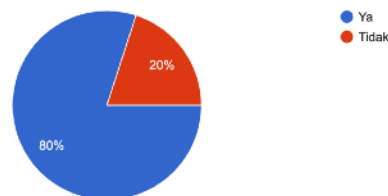
Apa pendapat Anda secara umum tentang pameran seni online dibandingkan dengan pameran fisik?
30 responses



Gambar 3.11 Pertanyaan kuesioner tujuh
Sumber: Dokumentasi penulis

Pertanyaan ketujuh memaparkan pendidikan responden yang menunjukkan bahwa 76,7% lebih menyukai pameran daring dan 23,3% lebih menyukai Pameran fisik.

Apakah Anda merasa optimis untuk dapat meningkatkan pemahaman karya seni jika ada fitur interaktif dalam pameran karya seni daring?
30 responses

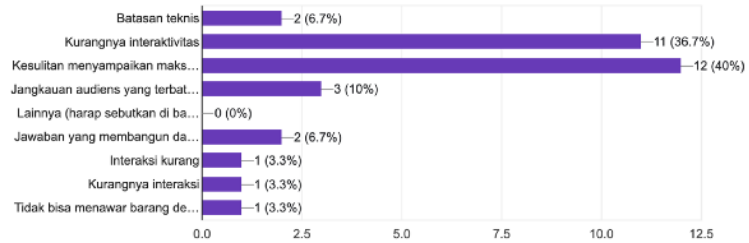


Gambar 3.12 Pertanyaan kuesioner delapan
Sumber: Dokumentasi penulis

Pertanyaan kedelapan memaparkan pendidikan responden yang menunjukkan bahwa 80% merasa optimis untuk dapat meningkatkan pemahaman karya seni jika ada fitur interaktif dalam pameran seni daring dan 20% tidak setuju bahwa fitur interaktif dalam pameran seni daring dapat meningkatkan pemahaman karya seni.

Apa yang menurut Anda menjadi tantangan utama bagi seniman dalam berinteraksi dengan audiens dalam pameran online?

30 responses



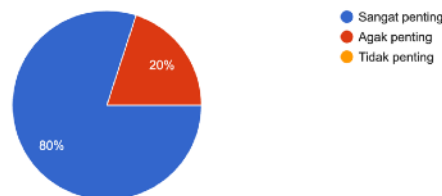
Gambar 3.13 Pertanyaan kuesioner sembilan

Sumber: Dokumentasi penulis

Pertanyaan kesembilan memaparkan tantangan utama seniman dalam berinteraksi dengan pengunjung yang menyatakan bahwa 40% seniman merasa kesulitan dalam menyampaikan maksud artistik, 36,7% merasa kurangnya interaktivitas, dan 10% merasa memiliki tantangan dalam jangkauan pengunjung yang terbatas. Dari pertanyaan ini, dapat disimpulkan bahwa setiap responden setuju bahwa perupa pameran seni daring online masih memiliki tantangan untuk berinteraksi dengan pengunjung yang disebabkan oleh berbagai faktor.

Bagaimana menurut anda jika seniman dan pengunjung dapat berinteraksi dalam pameran seni daring?

30 responses



Gambar 3.14 Pertanyaan kuesioner sepuluh

Sumber: Dokumentasi penulis

Pertanyaan kesembilan memaparkan tantangan utama seniman dalam berinteraksi dengan audience yang menyatakan bahwa 80% berpendapat bahwa interaktivitas seniman dan pengunjung dalam pameran seni daring sangat penting, sedangkan 20% merasa tidak terlalu penting.



Gambar 3.15 Pertanyaan kuesioner sebelas
Sumber: Dokumentasi penulis

Pertanyaan kesepuluh memaparkan bahwa 96,7% percaya bahwa fitur interaktif dapat mendalami pemahaman dan apresiasi pengunjung dalam karya seni. Sedangkan 3,3% merespon tidak pada pertanyaan tersebut.



Gambar 3.16 Pertanyaan kuesioner dua belas
Sumber: Dokumentasi penulis

Pada pertanyaan ini, 40% responden menganggap bahwa deskripsi karya seni yang interaktif cocok untuk

diimplementasikan dalam pameran seni daring untuk meningkatkan interaksi antara perupa dan pengunjung. Sedangkan 26,7% memilih tur virtual, 20% memilih proyek seni kolaboratif, 13,3% memilih sesi tanya jawab langsung secara *realtime*, dan 3,3% menjawab interaksi langsung.



Gambar 3.17 Pertanyaan kuesioner tiga belas
Sumber: Dokumentasi penulis

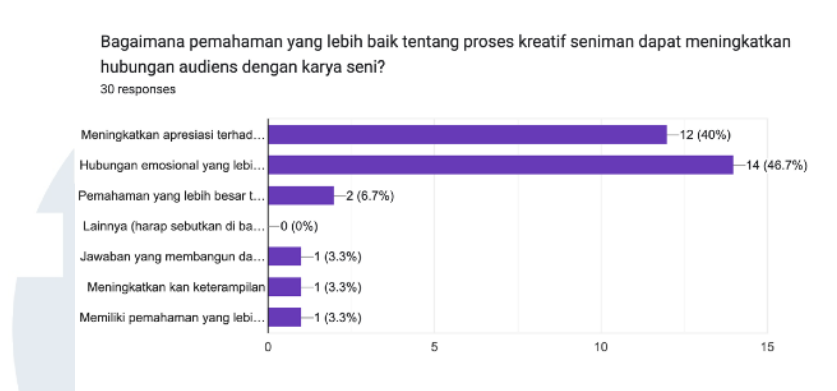
Pada pertanyaan ini, 83,3% setuju bahwa presentasi proses kreatif seniman dalam pameran seni daring itu penting.



Gambar 3.18 Pertanyaan kuesioner empat belas
Sumber: Dokumentasi penulis

Dari pertanyaan ini, 36,7% memilih foto/video sebagai opsi yang efektif dalam memperlihatkan proses kreatif kepada audiens. Sedangkan 33,3% responden

memilih pernyataan secara tertulis, 16,7% responden memilih video *timelapse*, 10% memilih demonstrasi interaktif, dan 3,3% responden beropini untuk membuat gambar yang menarik.



Gambar 3.19 Pertanyaan kuesioner lima belas
Sumber: Dokumentasi penulis

Dari pertanyaan ini, 46,7% memilih hubungan emosional yang lebih baik tentang proses kreatif seniman dapat meningkatkan hubungan audiens dengan karya seni. Sedangkan 40% meningkatkan apresiasi terhadap keterampilan artistik.



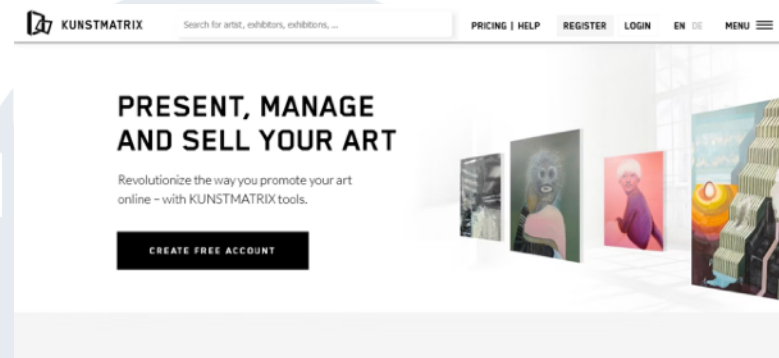
Gambar 3.20 Pertanyaan kuesioner enam belas
Sumber: Dokumentasi penulis

Dari pertanyaan ini, 43,3% memilih *chatbot* atau pemandu interaktif sebagai fitur media yang secara signifikan meningkatkan interaksi antara seniman dan pengunjung dalam pameran online. Sedangkan 30% responden memilih fitur *Virtual Reality*, 10% memilih integrasi media sosial dan 6,7% memilih *augmented reality*.

Kesimpulan dari hasil kuesioner ini, terlihat bahwa mayoritas responden merespons dengan antusias konsep pameran seni daring yang menarik dan relevan di era teknologi digital. Dari data yang didapat, beberapa responden lebih menyukai interaksi langsung dengan karya seni dalam pameran virtual, sementara yang lain tertarik pada pengalaman fisik. Selain itu fitur-fitur interaktif seperti dialog langsung dengan seniman dan video dokumenter tentang proses kreatif mendapat respons positif sebagai cara untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap karya seni daring. Namun, sejumlah responden juga setuju pada beberapa tantangan dalam pameran seni daring seperti keterbatasan teknologi dan kurangnya interaksi langsung. Responden juga menyampaikan harapan bahwa pengembangan teknologi dan desain yang lebih baik akan meningkatkan pengalaman tersebut di masa depan. Dengan demikian, data kuesioner ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang persepsi dan harapan perupa terkait dengan pameran seni daring.

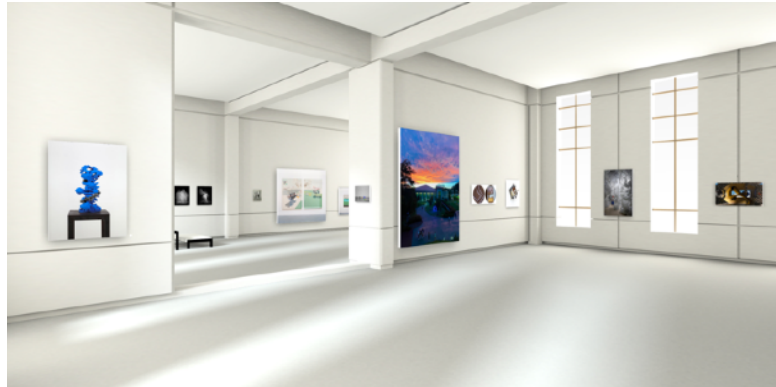
3.2.3.4 Studi Eksisting

Studi Eksisting digunakan sebagai panduan dalam perancangan untuk menentukan kelebihan dan kelemahan dari media yang sudah ada. Dengan cara penelitian ini, penulis dapat menganalisis berbagai media yang sudah tersedia dan memiliki tujuan perancangan yang serupa.



Gambar 3.21 *Website* Kunstmatrix
Sumber: Kunstmatrix (2024)

Studi eksisting ini mengacu kepada sebuah platform Pameran seni daring berbasis *website* asal Jerman yang dapat membantu perupa dan galeri untuk memamerkan karya seni mereka secara virtual melalui pameran 3D yang imersif. Pengguna dapat membuat tampilan ruang, properti, dan fitur yang dapat disesuaikan sedemikian rupa untuk meningkatkan presentasi karya kepada para penggemar seni dan kolektor. Selain menyediakan platform *art space*, *website* ini juga menawarkan *augmented reality* berbasis app, *Art Depot* untuk menyimpan portofolio karya, serta *Art Office* yang dapat digunakan untuk melakukan jual beli karya.



Gambar 3.22 Tampilan Kunstmatrix
Sumber: Kunstmatrix (2024)

Salah satu fitur utama dari Kunstmatrix adalah kemampuannya untuk menciptakan pengalaman berjalan-jalan seperti di galeri atau museum tradisional. Pengguna juga dapat menavigasi melalui ruang virtual dan menjelajahi karya seni dalam resolusi yang tinggi, selain itu pengunjung juga mendapatkan gambaran tentang skala dan konteks dari karya (Setiaji, 2023). Hal ini membantu memberikan acuan dalam menciptakan pengalaman antara user dan karya seni sehingga dapat meningkatkan apresiasi dan pemahaman terhadap karya yang dipamerkan. Selain itu, pengguna dan pengunjung dapat mengunduh katalog untuk mencetaknya. Pengunjung juga dapat menjelajahi ruang virtual 3D dengan mudah melalui tautan yang disediakan tanpa perlu mengunduh atau menginstal aplikasi tambahan. Platform ini memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi secara langsung dengan karya seni visual yang dipajang di dinding sambil menikmati musik yang disediakan oleh kurator (Hadavi, 2022).



Gambar 3.23 Minimnya interaksi pengunjung dan perupa situs Kunstmatrix
Sumber: Kunstmatrix (2024)

Di sisi lain, Situs Kunstmatrix memiliki beberapa kelemahan yang ditemukan dalam bentuk masalah teknis seperti gangguan server ataupun bug teknis yang ada dalam beberapa pameran yang sedang berlangsung. Situs ini juga cukup sulit untuk dapat mempertahankan perhatian pengunjung dalam pameran seni digital di mana pengunjung cenderung berkeliling dengan cepat dari karya ke karya seni lainnya tanpa memberikan waktu yang cukup untuk memahami atau mengapresiasi setiap karya. Kelemahan terakhir dari situs ini adalah tidak tersedianya interaksi sosial langsung antara pengunjung dan perupa selama ada di dalam pameran di mana pengunjung hanya berkeliling sendirian di dalam pameran tanpa ada tampilan pengunjung atau user lain.

Tabel 3.1 Tabel *SWOT Website* Kunsmatrix

<p>Strength</p>	<ul style="list-style-type: none"> - kecanggihan yang menawarkan pengalaman berjalan-jalan dalam ruang virtual dan visualisasi karya seni dalam resolusi tinggi tanpa memerlukan tambahan aplikasi (<i>downloadables</i>). - aksesibilitas yang luas bagi perupa dan galeri seni yang dapat diakses melalui komputer atau handphone - Fitur-fitur navigasi yang sederhana, intuitif, dan pengalaman pengguna yang baik
<p>Weakness</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rentan terhadap masalah teknis seperti server dan internet - Minimnya interaksi langsung dengan pengunjung maupun perupa - Dibutuhkan pemeliharaan dan pengembangan yang membutuhkan investasi sumber daya manusia dan keuangan yang besar
<p>Opportunity</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ekspansi global dan menjangkau audiens yang lebih luas di berbagai negara - Menjalin kemitraan dengan institusi seni, galeri, atau lembaga lainnya untuk meningkatkan visibilitas dan kehadiran komunitas atau pecinta seni
<p>Threat</p>	<ul style="list-style-type: none"> - teknologi baru atau perubahan dalam tren industri - Ancaman keamanan dan privasi data - Ketergantungan pada koneksi internet

3.3 Kesimpulan

Dari hasil *forum group discussion* yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa pameran fisik tetap memberikan pengalaman yang tidak dapat digantikan oleh pameran daring dari sisi berinteraksi langsung dan juga atmosfer ruang. Selain itu, muncul gagasan dimana kunci dalam menyampaikan pesan seni dengan kuat dan jelas adalah keselarasan antara ekspresi seniman, interpretasi audiens, dan konteks medium pameran. Di sisi lain, pameran daring meningkatkan aksesibilitas dan menawarkan arsip digital. Selain itu ditemukan juga peran kurator sangat penting dalam kedua jenis pameran untuk menjembatani makna karya kepada publik. Sehingga, solusi yang diusulkan dari data ini mencakup integrasi kedua jenis pameran, menggunakan teknologi digital untuk memperkaya pengalaman, dan memastikan kolaborasi yang erat antara perupa dan penyelenggara untuk menyampaikan pesan karya secara efektif.

Kemudian hasil dari wawancara memberikan pandangan bahwa pengalaman langsung di ruang fisik (pameran fisik) tetap tidak dapat digantikan karena aura dan immersivitasnya yang unik. Pameran daring juga dinilai harus berfokus pada model presentasi baru dengan konsep yang lebih mengedepankan interaktivitas dan informasi yang tidak bisa disediakan oleh pameran fisik. Selain itu, kurator dalam pameran daring juga harus dilibatkan sebagai penghubung antara seniman dan publik sehingga dapat menarik minat pengunjung.

Ada pula hasil dari *purposive sampling* kuesioner yang memberikan pandangan dari responden bahwa pameran seni daring memiliki pandangan positif dari sisi aksesibilitas dan fitur interaktif yang ditawarkannya. Responden juga menekankan pentingnya fitur interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap karya seni. Survey ini juga mengidentifikasi tantangan utama pameran daring yang kesulitan dalam menyampaikan maksud artistik dan kurangnya interaktivitas. Sebagian besar responden juga menilai pentingnya penyediaan informasi mendalam tentang proses kreatif seniman untuk

memperkaya pengalaman pengunjung. Untuk mengoptimalkan pameran seni daring, perlu menambahkan fitur interaktif yang mendalam dan informatif seperti deskripsi karya yang interaktif, tur virtual, dan sesi tanya jawab langsung. Menggunakan teknologi seperti chatbot, pemandu interaktif, dan Virtual Reality dapat meningkatkan interaksi antara seniman dan pengunjung, membantu mengatasi tantangan utama yang teridentifikasi.

Studi eksisting dari platform pameran seni daring Kunstmatrix menunjukkan peluang pengalaman yang imersif dengan ruang virtual 3D yang memudahkan pengguna menavigasi galeri dan menampilkan karya seni dalam resolusi tinggi tanpa perlu aplikasi tambahan (Bishop, 2021). Dari platform Kunstmatrix memberikan Catatan dari segi teknis yang harus memperhatikan dari sisi stabilitas teknis dan penyelesaian bug untuk tetap menjaga kenyamanan pengguna. Selain itu menambahkan elemen-elemen gamifikasi atau panduan virtual interaktif dapat membantu mempertahankan perhatian pengunjung lebih lama.

Selain itu, kunci utama untuk meningkatkan pengalaman perupa dalam pameran seni daring adalah perancangan sebuah platform pameran seni digital yang harus melibatkan integrasi kedua jenis pameran, yakni fisik dan daring. Platform harus menawarkan visibilitas yang luas bagi karya seni peserta pameran baik melalui promosi aktif di media sosial maupun dalam jaringan seni. Selain itu, platform harus memberikan kesempatan bagi seniman untuk menampilkan karya mereka dengan cara yang unik dan menarik yang dapat menghadirkan pengalaman galeri secara nyata, atau kemungkinan untuk berkolaborasi dengan kurator. Pertimbangkan desain antarmuka yang intuitif dan menarik juga harus dilakukan. Selain itu, penting untuk mengintegrasikan elemen-elemen gamifikasi atau panduan virtual interaktif untuk mempertahankan perhatian pengunjung lebih lama dalam Pameran seni daring. Dari segi teknis, stabilitas platform harus diutamakan dengan pemeliharaan yang rutin untuk mengatasi masalah bug dan

gangguan server. Selain itu, penggunaan teknologi seperti chatbot, pemandu interaktif, AR dan VR dapat diperluas untuk meningkatkan interaksi antara seniman dan pengunjung, sekaligus mengatasi tantangan utama yang teridentifikasi dalam pameran seni daring yang sudah terlaksana.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA