

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari hasil analisis yang dilakukan dalam Bab IV, dapat disimpulkan bahwa pameran seni daring memiliki potensi besar sebagai platform inovatif bagi para pelaku seni untuk mengekspresikan kreativitas mereka secara global. Meskipun ada sejumlah tantangan yang perlu diatasi, seperti keterbatasan interaksi antara perupa dan pengunjung, pentingnya menyajikan proses kreatif perupa secara menarik kepada pengunjung, serta kendala teknologi yang dihadapi oleh beberapa perupa dalam menciptakan media digital yang informatif, penelitian ini yang mengungkap solusi-solusi kreatif yang dapat mengatasi dari rumusan masalah penelitian ini.

Melalui proses penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa perancangan media digital dalam pameran karya seni virtual dapat meningkatkan interaksi antara perupa dan pengunjung. Kolaborasi antara perupa, kurator, pengunjung dan pameran fisik menjadi kunci utama dalam menciptakan pengalaman yang baik dalam meningkatkan pengalaman perupa dalam pameran seni daring. Dengan mengadopsi teknologi canggih dan berinovasi dalam desain, fitur, dan teknologi; pameran seni daring dapat menjadi pengalaman yang menarik dan inspiratif tak Hanya bagi perupa tetapi bagi semua pihak yang terlibat.

Meskipun masih ada beberapa hambatan yang perlu diatasi dalam keseluruhan penelitian ini, namun pameran seni daring memiliki potensi besar untuk terus berkembang sebagai wadah yang inklusif bagi para pelaku seni dan penikmat seni di seluruh dunia. Selain itu perlu adanya kolaborasi antara perupa, kurator, ataupun penyelenggara untuk terus menciptakan pengalaman yang kreatif bagi pengunjung sehingga pameran seni daring terus dapat berinovasi dan juga

menjadi suatu wadah yang *sustainable* bagi komunitas seni maupun bagi khalayak umum.

5.2 Saran

Dalam menjalankan MBKM Cluster Penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis. Mengingat betapa pentingnya kolaborasi, penulis sangat menyarankan untuk menjalin kerjasama dengan perupa, kurator, pengembang teknologi, institusi, ataupun penyelenggara dalam merancang pameran seni daring. Kolaborasi semacam ini dapat membuka peluang untuk terciptanya inovasi dan kreativitas yang lebih besar, sekaligus memperluas pandangan yang dapat diterapkan dalam proses perancangan.

Kemudian, akses terhadap teknologi merupakan aspek krusial dalam merancang platform digital yang immersif. Penggunaan teknologi dengan contoh seperti *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR), dapat menghadirkan pengalaman pameran seni daring yang lebih baik bagi pengguna. Oleh karena itu, penulis menyarankan untuk memanfaatkan teknologi tersebut sebagai alat untuk mengeksplorasi kreativitas dan eksekusi ide.

Selain itu, melibatkan kurator seni dalam proses perancangan yang berhubungan dengan pameran seni menjadi langkah yang sangat dianjurkan. Peranan kurator dalam memandu pengembangan konsep pameran, memberikan wawasan, serta saran strategis yang dapat memperkaya dan mengoptimalkan pengalaman pameran seni daring secara keseluruhan.