

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan era digital membawa transformasi besar dalam dunia seni rupa dan desain dengan hadirnya pameran seni daring yang memberikan pengalaman baru dan menarik bagi perupa dan pengunjung (Kemenparekraf, 2021). Pameran seni daring memiliki keunggulan bagi pengunjung seperti dapat diakses dari manapun, tidak berbayar, fleksibilitas ruang dan waktu, sekaligus dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada teknologi digital (Chapel, 2024). Meskipun tidak bertujuan untuk menggantikan pameran seni luring, eksistensi pameran daring hadir sebagai pelengkap pameran seni luring yang memberikan alternatif yang lebih inklusif dan fleksibel (Rina, et al., 2023, h.15).

Walaupun pameran seni daring memiliki potensi yang besar, penelitian Rina & Aryani (2022) menemukan bahwa banyak platform pameran seni daring yang sudah dilaksanakan cenderung lebih menitikberatkan pada penciptaan realitas maya di dalam ruang pameran seperti *OPPO Art Jakarta 2020*, *Jogja Disability Art*, dan *Museum MACAN: Tales of Nowhere* (h.3). Hal ini terjadi karena fungsionalitas pameran-pameran tersebut yang diciptakan dan dilaksanakan untuk menggantikan pameran luring yang tidak dapat dilaksanakan pada masa pandemi Covid-19 (Widjono & Geraldine, 2022, h.60). Dalam penelitian Rina (2021, h.27-28), ia menemukan bahwa pengunjung memang merasakan pengalaman baru saat mengunjungi pameran seni digital. Namun pengalaman ini sering kali diikuti oleh perasaan kesepian karena sifat pameran yang cenderung privat, di mana pengunjung tidak dapat bertemu atau berinteraksi dengan pengunjung lain dalam ruang digital (Yeo, 2020). Maka dari itu, observasi ini menjadi landasan bagi penelitian Rina (2023, h.1-4) untuk merancang pameran seni daring Jalirupa.

Jalirupa hadir sebagai sebuah platform pameran seni daring yang menekankan pada fitur interaksi antar pengguna. Tidak seperti pameran daring lainnya yang lebih menekankan interaksi pengguna dengan ruang virtual atau immersivitas visual, Jalirupa berfokus pada penciptaan interaksi sosial antar pengunjung yang diharapkan dapat membangun rasa “*sense of community*” selama pameran seni (Larasati, 2023, h.1). Sehingga, pengunjung dapat merasa lebih terhubung dengan elemen-elemen yang ada dalam pameran, termasuk dengan sesama pengunjung, karya seni, pameran itu sendiri, dan dengan para perupa.

Pada perancangannya, Jalirupa merupakan sistem platform kompleks yang terdiri dari sub sistem interaksi antar pengunjung, interaksi antar pengunjung dan perupa, dan ruang pameran itu sendiri. Penelitian ini secara khusus dibatasi pada perancangan sub sistem interaksi antar pengunjung dalam platform Jalirupa dengan fokus utama pada aspek *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*. Hal ini dikarenakan interaksi antar pengunjung merupakan elemen fundamental dalam menciptakan keterlibatan dan dinamika sosial di dalam pameran seni daring. Desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang efektif menjadi fokus utama dalam penelitian ini guna untuk mendukung pengalaman interaktif pengunjung yang lebih baik, memastikan pengunjung dapat berkomunikasi dengan mudah, serta menciptakan ruang yang mendukung kolaborasi dan koneksi sosial di dalam platform.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Platform pameran seni daring yang ada saat ini belum ada yang menekankan interaksi antar pengunjung yang memfasilitasi terbentuknya komunitas.

2. Platform pameran seni daring Jalirupa merupakan sistem yang kompleks, terdiri dari ruang pameran, interaksi antar pengunjung, dan interaksi antara pengunjung dengan perupa.
3. Ruang interaksi pada platform pameran seni daring Jalirupa merupakan bagian yang paling signifikan dalam platform ini dan membutuhkan *UI* dan *UX*.

Atas dasar masalah dan fenomena yang ditemukan, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *UI* dan *UX* sistem interaksi pengunjung pada platform pameran karya seni daring Jalirupa?

### **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada perancangan *UI* dan *UX* pada platform Jalirupa yang terkait dengan sistem interaksi antar pengunjung. Jalirupa merupakan platform pameran seni daring yang kompleks sehingga pengerjaannya harus bertahap, namun sistem interaksi antar pengunjung merupakan bagian yang signifikan pada Jalirupa. Perancangan media interaktif ini berfokus pada segmen usia 18-25 tahun dari kelompok sosial ekonomi (SES) A-B, yang merupakan generasi muda dengan literasi digital tinggi dan memiliki minat dalam seni serta desain digital (Lally & French, 2019, h.15). Penelitian ini juga dibatasi pada wilayah Jabodetabek, hal didasari oleh area ini memiliki tingkat adopsi teknologi digital yang tinggi dan akses internet yang luas (Kominfo, 2022), Selain itu kota DKI Jakarta dinilai menjadi salah satu pusat industri kreatif dan seni di Indonesia di mana banyak pecinta seni, seniman, desainer, dan komunitas kreatif berkumpul di kawasan ini, hal ini di tandai dari banyak nya kegiatan seni dan pameran di Jakarta sering kali menjadi tolak ukur tren seni di Indonesia (Kemenparekraf, 2021).

#### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan *UI* dan *UX* yang dapat mewujudkan interaksi pengunjung dalam sub sistem platform pameran seni daring Jalirupa.

#### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Ada pula manfaat yang didapatkan selama proses perancangan tugas akhir ini dari awal hingga akhir, yakni:

##### 1. Manfaat Teoretis:

Manfaat penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang seni rupa digital dan interaksi virtual, terutama terkait dengan optimalisasi interaksi pengunjung dalam sebuah platform pameran seni daring. Selain itu, Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang dapat menjadi referensi tentang tantangan dan peluang dalam menghadirkan pengalaman interaktif di ruang virtual, serta penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media interaktif.

##### 2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam konteks implementasi perancangan media interaktif. Dengan mengidentifikasi tantangan dan potensi solusi dalam penggunaan teknologi digital untuk pameran seni, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pengelolaan media interaktif yang lebih inklusif dan efisien. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi arsip internal universitas terkait dengan pelaksanaan tugas akhir.