

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Suatu karya seni pada sebuah pameran seni dapat menimbulkan suatu ketertarikan pada penikmatnya, memicu emosional dan mendorong pengunjung/penikmat seni untuk belajar dan semakin tertarik dengan karya seni tersebut. Interpretasi dari sebuah karya seni mengacu pada keterlibatan dan pemahaman penikmat seni akan seni [1]. Informasi yang disertakan pada sebuah karya seni menentukan pemahaman penikmat seni terkait karya seni yang ditampilkan sehingga memunculkan ketertarikan lebih jauh terkait karya seni tersebut. Idealnya bentuk informasi yang disertakan pada karya seni dapat menyajikan suatu panduan serta membantu penikmat seni lebih dalam merasakan suatu emosi pada karya seni tersebut lebih dalam dan mengalir. Hal ini dimungkinkan ketika aktivitas ini sesuai dengan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki oleh penikmat seni dan mereka merasa nyaman dan senang dalam menikmatinya [2].

Penggunaan teknologi *augmented reality* membantu meningkatkan pengalaman pemanduan informasi seni kepada pengunjung/penikmat seni di museum [3]. Pemandu tur yang menggunakan *augmented reality* dibangun untuk meningkatkan pemahaman pengunjung/penikmat seni terhadap materi dari museum. Pada studi penggunaan *vision-based mobile augmented reality tour guide*

pada Museum Taipe *Fine Arts* menunjukkan bahwa pada pengunjung/penikmat seni yang memanfaatkan teknologi *augmented reality* tersebut lebih cepat dalam memahami karya seni dibanding dengan pengunjung/penikmat seni yang hanya dipandu dengan media suara atau tanpa panduan [4].

Augmented reality lambat laun menjadi teknologi yang lebih mudah diakses dan aplikasi baru bukan hanya sebagai hiburan atau media iklan, namun berbagai aplikasi profesional lainnya [5]. *Augmented reality* memungkinkan pengguna untuk merasakan kehadiran suatu obyek tanpa membawa seluruh *environment* obyek kepada pengguna [6].

Untuk dapat menikmati seni yang disajikan dan menggunakan fitur *augmented reality*, pengunjung/penikmat seni harus datang ke tempat pameran dan menggunakan perangkatnya untuk menscan kode agar informasi berbentuk *augmented reality* dapat dimunculkan. Pada masa seperti pandemi yang berlangsung pada tahun 2019 hingga 2021, hal ini tidak mungkin dilakukan karena terdapat pembatasan-pembatasan sosial yang berdampak pengurangan kegiatan seni pertunjukan dan visual. Sebagai usaha untuk mengurangi dampak pembatasan terhadap pertunjukan karya seni, banyak dibuat kanal-kanal pertunjukan online dengan berbagai media mulai dari *website exhibition* seperti galeri RJ KATAMSI (<https://galerirjkatamsi.isi.ac.id/>) yang dibuat oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta hingga kanal video online sebagai media pertunjukan yang dilakukan secara digital.

Kelemahan dari beberapa teknologi *augmented reality* yang sering digunakan adalah penggunaan *marker* untuk dapat mengakses informasi yang disematkan pada

sebuah karya seni [7]. Perkembangan teknologi *augmented reality* sudah mampu mengatasi hal tersebut dengan menggunakan *markerless augmented reality* [8]. Teknologi ini banyak dipakai pada bidang industri dan bisnis sebagai representasi produk yang dipasarkan. Sebagai contoh adalah IKEA *place app*. Dengan aplikasi ini, pengguna bisa melihat furnitur yang cocok dengan kondisi rumahnya melalui model *augmented reality* dari furniture yang tersedia di IKEA [9].

Bentuk informasi yang disajikan secara *augmented reality* berpengaruh pada minat dan *engagement* pengunjung/penikmat seni dalam menggunakan aplikasi tersebut [3]. Penyajian yang monoton akan membuat minat pengunjung/penikmat seni semakin lama menurun. Hal ini akan menghambat proses pembelajaran dan ketertarikan terhadap suatu karya seni. Oleh karena itu, maka dibutuhkan suatu metode lain yang disertakan dalam teknologi *augmented reality* untuk dapat menambah *engagement* dalam penggunaan teknologi *augmented reality* dalam penyajian karya seni.

Penikmat seni merupakan target utama dari setiap pameran seni yang dilakukan oleh seorang seniman. Seringkali pengunjung/penikmat seni suatu pameran adalah seniman-seniman dengan rumpun seni yang sama atau orang-orang yang memiliki ketertarikan dengan bidang seni. Jarang ada kelompok pengunjung/penikmat seni yang merupakan pengunjung/penikmat seni umum yang tidak memiliki ketertarikan dengan seni itu sendiri. Karakteristik seniman dan penikmat seni ini tentu menjadi dasar dalam perancangan sebuah pameran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design thinking* sebagai metode perancangan dalam penelitian ini. Ada 5 tahapan dalam *Design thinking* yaitu

emphatize, define, ideate, prototype dan *test* [10]. Kelima tahapan *Design thinking* akan memberikan rancangan pameran seni obyek 3D menggunakan *augmented reality* yang sesuai bagi pengunjung/penikmat seni pameran tersebut.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi validasi terhadap inovasi terkait dengan perancangan model pameran seni 3D dengan bentuk yang berbeda melalui teknologi *markerless augmented reality*. Sebagai pembatasan ruang lingkup dalam penelitian ini adalah pemilihan teknologi dalam pemodelan visual karya seni menggunakan teknologi *markerless augmented reality* dan menggunakan pendekatan *design thinking* sebagai metode perancangannya.

Manfaat penelitian ini bagi penikmat seni adalah kemudahan dalam menikmati karya seni yang hadir dalam bentuk yang beda dan lebih menarik tanpa mengurangi informasi yang menjelaskan suatu karya seni. Bagi pekerja seni, model ini dapat memberikan suatu wadah kreasi yang lebih menarik karena disajikan dalam bentuk yang tidak jauh beda dengan karya asli karena disajikan dalam bentuk 3D. Melalui model ini, pekerja seni dapat menjaring penikmat seni yang lebih luas karena dengan disajikan secara digital, maka akan mengurangi limitasi terhadap tempat dan waktu serta pangsa pasar seni akan semakin besar.

1.2. Rumusan Masalah

Saat ini karya seni 3D pada suatu pameran masih terbatas untuk dinikmati. Dengan bantuan suatu alat atau perangkat maka sebuah pameran 3D dapat difasilitasi bagi pengunjung/penikmat seni secara fleksibel dalam ruang dan waktu sehingga pengunjung/penikmat seni yang dapat menikmati karya seni dengan

menyenangkan. Penerimaan, pemahaman dan pembelajaran dari karya seni 3 dimensi tergantung pada informasi yang berfungsi sebagai panduan dalam penyajian karya seni. Bentuk panduan tersebut dapat menggunakan berbagai teknologi media digital seperti audio, video, *augmented reality*, *virtual reality* dan *extended reality*. *Augmented reality* merupakan teknologi baru yang digunakan untuk memvisualkan obyek 3D yang menempel pada lingkungan yang nyata [11]. Selain itu *augmented reality* mudah dan telah banyak dikembangkan sebagai representasi visual seni.

Penggunaan teknologi *markerless augmented reality* pada pameran karya seni 3D merupakan ide inovasi baru yang belum banyak dilakukan sehingga masih perlu dilakukan pengujian terhadap kesesuaian inovasi tersebut dengan penggunanya. *Design thinking* digunakan pada penelitian ini agar dapat membantu proses perancangan lebih terstruktur sehingga dapat memvalidasi rancangan inovasi tersebut kepada calon pengguna agar dapat menjawab kebutuhan dan sesuai dengan penggunanya.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan pada sub bab rumusan masalah, maka terdapat beberapa batasan batasan tertentu dalam melakukan penelitian ini antara lain :

1. Proses desain menggunakan pendekatan *design thinking*.
2. Teknologi visualisasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *markerless augmented reality*.

3. Konsep yang diusung sebagai panduan dalam membuat *prototype* adalah pameran.
4. Karya seni yang akan ditampilkan sebagai obyek *markerless augmented reality* adalah karya seni yang berbasis model 3D kebendaan (*Hard Surface*) dan karakter (*Organic*).

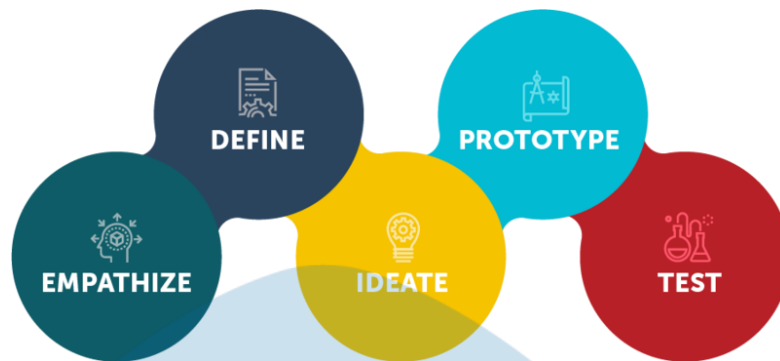
1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini meliputi :

1. Merancang model teknologi *markerless augmented reality* yang dapat digunakan sebagai media pameran karya seni 3D online yang sesuai dengan pengguna.
2. Memvalidasi ide inovasi pameran seni obyek 3D yang menggunakan *markerless augmented reality* sesuai dengan penggunaannya.

1.4. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, proses perancangan berbasis pada model *design-thinking*. *Design thinking* adalah pendekatan yang digunakan untuk menemukan pemecahan masalah yang praktis dan kreatif [12]. Berdasarkan model *design thinking*, maka penelitian ini mempunyai 5 tahapan antara lain :



Gambar 1 Tahapan dalam design thinking

Tahapan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *design thinking*. Langkah pertama yang digunakan adalah dengan melakukan observasi terhadap kebutuhan dari pengguna dengan melakukan interview dengan beberapa pakar seni 3D dan kuisioner pada responden yang menggeluti bidang 3D. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tahap pertama, maka pada tahap kedua akan didefinisikan permasalahan yang dihadapi. Dari definisi masalah tersebut, maka akan dikembangkan ide yang dapat menjadi solusi yang dapat menjawab permasalahan tersebut. Pada langkah keempat, maka solusi yang sudah dimunculkan akan diwujudkan menjadi bentuk aplikasi *prototype* untuk diujikan kepada pengguna. Pada langkah berikutnya, proses pengujian *prototype* akan menjadi kesempatan untuk memvalidasi solusi yang diberikan melalui *prototype* dan perbaikan serta pengembangan solusi berikutnya.

1.5. Sistematika Penulisan

Laporan ini disusun secara sistematis sesuai dengan tata cara penulisan laporan yang telah ditetapkan oleh pihak Pascasarjana Universitas Atma Jaya Yogyakarta dengan urutan penyajian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang masalah umum tentang penyusunan laporan tesis meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, keaslian penelitian, manfaat penelitian, tujuan penelitian, serta sistematika penulisan laporan tesis.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka terkait dengan penelitian tesis yang dilakukan.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang landasan teori terkait dengan penelitian tesis yang dilakukan.

BAB IV METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan tentang metodologi yang digunakan dalam penelitian tesis, mencakup pengumpulan data, langkah penelitian serta alur metode yang digunakan.

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas semua hasil dan pembahasan dari pengumpulan data penelitian.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan bab akhir dari seluruh laporan tesis yang di dalamnya yang berisi kesimpulan atas penelitian yang dilakukan. Selain itu juga pada bagian 8 ini juga akan dimuat saran-saran dari peneliti baik berupa kritik dan gagasan untuk penelitian selanjutnya.

LAMPIRAN

Berisi lampiran pendukung penelitian yang dilakukan penulis.