

BAB II KAJIAN LITERATUR

2.1 PAMERAN (*EXHIBITION*)

Pameran atau *Exhibition* merupakan sebuah acara di mana objek seperti lukisan ditampilkan kepada publik, suatu situasi di mana seseorang menunjukkan keterampilan atau kualitas tertentu kepada publik, atau tindakan dari menunjukkan (Cambridge University Press, n.d.). Pameran adalah kumpulan objek seperti karya seni yang dipamerkan kepada publik (M. Steel, 2004). Pameran atau pertunjukan dapat mencakup karya seorang seniman, karya seni dengan topik atau tema tunggal, dari era tertentu, dalam media tertentu, dari wilayah geografis tertentu, atau kombinasi dari semuanya. Tempat pameran dapat berupa museum umum, galeri pribadi, ruang gudang, atau di mana saja di mana penonton dapat melihat karya-karya tersebut. (University of Kansas Libraries, n.d.)

Pameran merupakan salah satu alat yang mampu memenuhi kebutuhan pokok manusia, seperti keinginan untuk mengamati, memahami, atau merasakan sesuatu. Dalam hal ini pameran memainkan peran penting dalam memenuhi aspirasi manusia untuk mengeksplorasi dan mengerti dunia sekitarnya serta menciptakan pengalaman yang bermakna. Dalam konteks yang lebih terbatas, pameran melibatkan pengaturan, penyusunan, dan tampilan objek dalam suatu cara yang menciptakan kesan tertentu serta pemahaman bagi pengunjungnya. Secara lebih umum, pameran adalah sebuah metode penyampaian informasi yang melibatkan berbagai aspek aktivitas sadar dan aktif, disajikan dalam bentuk visualisasi atau demonstrasi, baik dalam bentuk yang statis maupun dinamis, dengan tujuan menarik perhatian, minat, keinginan, keputusan, dan tindakan dari masyarakat yang menjadi audiensnya. (Widuri, 2012)

Maka berdasarkan dari definisi di atas dapat disimpulkan terdapat 5 (lima) unsur pameran yaitu :

- a. Objek atau kumpulan dari objek yang dapat berupa benda

- fisik
- b. Pengaturan *display, layout*, pengaturan tata letak
- c. Diadakan untuk umum atau publik
- d. Mengomunikasikan suatu ide dan atau informasi
- e. Memiliki maksud dan tujuan tertentu

2.1.1 Aspek dan Karakteristik Pameran

Dalam pelaksanaan suatu kegiatan tertentu, terdapat beberapa aspek karakteristik dalam tata pameran yang perlu mendapat perhatian, yang antara lain meliputi:

a. Jenis Pameran

Pameran Tetap: Diselenggarakan secara reguler dengan melibatkan berbagai jenis koleksi sesuai dengan tata penyajian dan teknik penataan yang telah ditentukan. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi publik dan aspek edukasi.

Pameran Berkala (temporer): Penyelenggaraannya disesuaikan dengan kebutuhan berulang dalam situasi tertentu yang melibatkan tema yang dapat mengalami perubahan. Tujuannya adalah untuk menyediakan informasi kepada masyarakat umum dan juga sebagai bentuk hiburan (Widuri, 2012).

b. Penyajian yang Efektif

Penyajian harus dapat menarik perhatian pengunjung dan merangsang pemikiran mereka, dengan mengintegrasikan ide-ide penyajian dengan teknik peragaan yang modern, yang mengutamakan aspek keamanan dan kepastian. Prinsip utamanya adalah untuk memastikan bahwa para pengamat tetap terlibat dan tidak kehilangan minat selama mereka menikmati koleksi tersebut (Widuri, 2012).

c. Metode Penyajian

Perhatikan aspek nilai estetika, seperti keindahan dan

romantisme, dalam rangka menciptakan atmosfer yang khusus dan juga untuk mengkomunikasikan informasi ilmiah yang berhubungan (Widuri, 2012).

d. Teknik Penyajian

Teknik ini mencakup dari pergerakan objek pameran dan pergerakan pengamat. Objek pameran ditempatkan pada dasar yang dapat bergerak, sementara pengamat dapat bergerak menggunakan sistem konvensional atau menggunakan ban berjalan (Widuri, 2012).

e. Teknik Objek Pameran

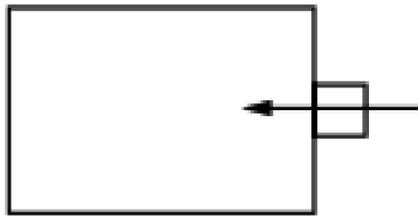
Berbagai metode dapat digunakan, termasuk penggunaan diorama, ruang terbuka, panel, dinding, kotak lemari kaca, serta penggunaan metode slide atau juga film. Metode-metode ini dapat diterapkan dalam penyelenggaraan pameran dengan tujuan menciptakan pengalaman yang menarik dan informatif bagi pengunjung (Widuri, 2012).

2.1.2 Tata Letak Area Pameran

Pada suatu pameran, tata letak area pameran dapat didasarkan pada konsep dan ruangnya. Dalam pameran juga perlu memperhatikan struktur naratif dalam menata objek pameran yang sesuai dengan alur cerita pameran atau konsep pameran (Matthews, 2019). Alur sebuah pameran dapat dilakukan dengan teknik:

a) Open plan

Area pameran yang didasarkan pada konsep sederhana dari sirkulasi bebas di sekitar satu ruang pameran terbuka berdenah terbuka. Open plan merujuk pada tata letak area pameran di mana pengunjung dapat secara bebas bergerak di sekitar satu ruang pameran terbuka tanpa pembatasan ruang yang jelas.

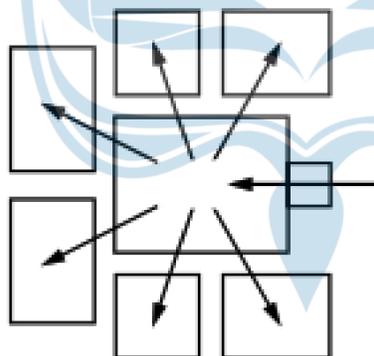


Gambar.1. Open Plan

Sumber : Museums, art galleries and temporary exhibition spaces. In Metric Handbook, 2019

b) Core and Satellite

Tema atau pengolahan rinci dari suatu subjek kembali ke area pengantar atau orientasi pusat. Core and satellite merujuk pada susunan area pameran di mana setiap tema atau pemrosesan rinci dari suatu subjek dipusatkan kembali ke suatu area inti atau pusat yang berfungsi sebagai pengantar atau orientasi.

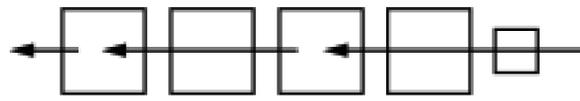


Gambar.2. Core and Satellite

Sumber : Museums, art galleries and temporary exhibition spaces. In Metric Handbook, 2019

c) Linear Prosession

Susunan area pameran yang mengikuti alur cerita atau urutan tertentu, dengan adanya elemen awalan, bagian tengah, dan akhir yang disusun secara linear.

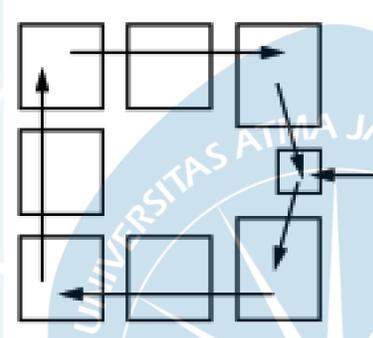


Gambar.3. *Linear Prosession*

Sumber : *Museums, art galleries and temporary exhibition spaces. In Metric Handbook, 2019*

d) Loop

Loop mengacu pada susunan area pameran di mana alur cerita yang pada dasarnya linear membentuk suatu lingkaran, sehingga pengunjung kembali ke awal alur cerita secara alami.

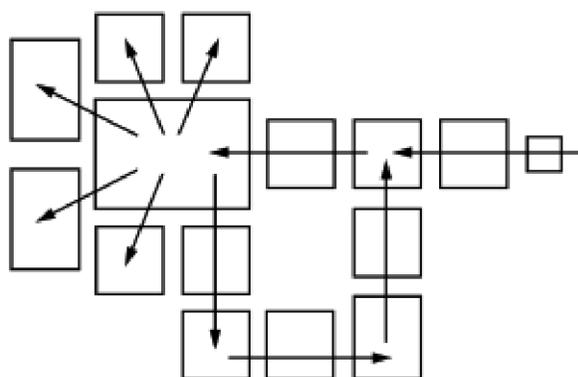


Gambar.4. *Loop*

Sumber : *Museums, art galleries and temporary exhibition spaces. In Metric Handbook, 2019*

e) Complex

Complex merujuk pada susunan area pameran yang kompleks, menggabungkan elemen-elemen linear, loop, dan inti-satelit yang dirancang khusus untuk mempertimbangkan hubungan yang beragam antara koleksi dan tema interpretatif.

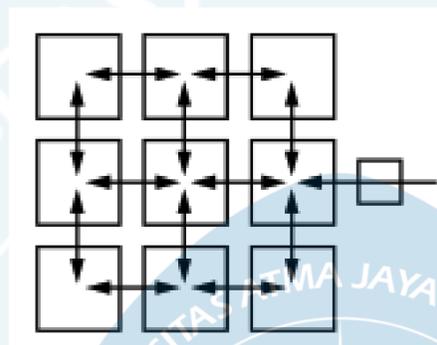


Gambar.5. *Complex*

Sumber : *Museums, art galleries and temporary exhibition spaces. In Metric Handbook, 2019*

f) Labirinth

Hubungan antara area dapat divariasikan dari pameran ke pameran dengan mengelola sirkulasi publik. Labirinth mengacu pada susunan area pameran yang rumit, di mana hubungan antara area dapat diubah atau divariasikan dari satu pameran ke pameran berikutnya dengan mengelola sirkulasi pengunjung.



Gambar.6. Labirinth

Sumber : *Museums, art galleries and temporary exhibition spaces. In Metric Handbook, 2019*

2.1.3 Kualitas Visual Ruang Pameran

Kualitas visual merupakan salah satu aspek yang didefinisikan untuk memastikan tersedianya pencahayaan yang cukup guna melakukan kegiatan sehari-hari tanpa adanya ketegangan mata. Adapun pencahayaan mempunyai pengaruh signifikan pada cara seseorang memandang dunia, serta menjaga kualitas visual merupakan hal penting dalam membantu persepsi manusia. Sistem visual manusia merupakan sistem pengolah gambar yang melibatkan mata dan otak yang saling bekerja sama dalam menafsirkan lingkungan visual. (Lang, 2012)

2.1.3.1 Performa Visual Dan Kenyamanan Visual

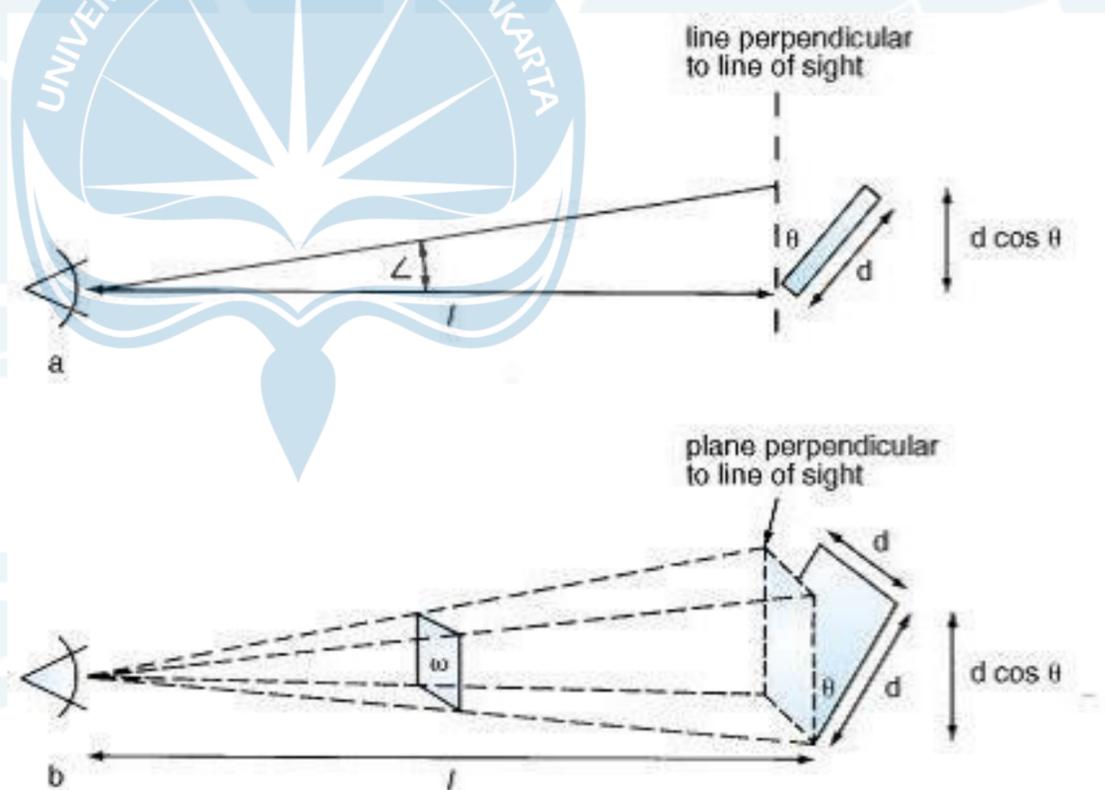
a) Distribusi Cahaya

Distribusi cahaya memiliki peran krusial dalam mencapai kontras efek pencahayaan pada target dan perbedaan warna.

Cara cahaya tersebar di sekitar target dapat diatur oleh berbagai karakteristik pencahayaan, seperti jenis penutup lampu, spektrum cahaya, dan teknik distribusi cahaya, termasuk pencahayaan langsung, tidak langsung, dan kombinasi langsung-tidak langsung (Mark Stanley Rea, 2000).

b) Ukuran Visual dan Lokasi Target

Ukuran target yang relevan mengacu pada dimensi sudut yang terkait dengan objek tersebut. Dimensi ini bergantung pada karakteristik fisik objek, seperti sudut kemiringan objek dari garis pandang normal dan jarak objek dari pengamat (Mark Stanley Rea, 2000). Pengukuran ukuran dapat dilakukan dalam dua dimensi sebagai sudut visual atau tiga dimensi sebagai volume, seperti yang ditunjukkan dalam ilustrasi di bawah ini:



Gambar.7. Dimensi dan jarak penonton menentukan ukuran target

Sumber : IESNA Lighting Handbook, 2000

c) Kontras Iluminasi dan Luminasi

Untuk target yang lebih besar dari ukuran minimum, kemampuan terlihatnya target tergantung pada perbedaan antara target dan latar belakangnya, baik dalam hal

pencahayaan maupun warna. Jika luminansinya berbeda dari latar belakang terdekat, maka target akan memiliki kontras luminansi. Kontras pencahayaan ini bisa membuat target tampak lebih gelap dibandingkan latar belakang atau lebih terang dibandingkan target itu sendiri. Jika baik target maupun latar belakang berfungsi sebagai reflektor difus (misalnya, menggunakan bahan matte), kontras luminansi tidak akan berubah saat iluminasi diubah, sehingga kita dapat menghitung kontras luminansi berdasarkan reflektansi (Mark Stanley Rea, 2000).

d) Perbedaan Warna

Perbedaan warna dapat ditekankan antara warna objek (seperti karya seni) dan latar belakang terdekat (dinding dan partisi). Selain itu, faktor kognitif seperti persepsi dan harapan juga mempengaruhi kemampuan mendeteksi dan mengenali target. Terlepas dari performa visual, kenyamanan visual menjadi faktor kunci dalam kualitas pengalaman visual manusia. Kenyamanan penglihatan dapat mencegah gejala dan masalah penglihatan yang tidak nyaman, seperti mata merah, perih, gatal, berair, sakit kepala, dan serangan migrain. Berbagai jenis pencahayaan yang berbeda dapat menyebabkan ketidaknyamanan visual, termasuk cahaya yang tidak memadai yang dapat menghasilkan masalah seperti silau, bayangan, dan pantulan yang mengganggu (Mark Stanley Rea, 2000).

e) Silau

Silau dapat terjadi dalam dua situasi berbeda. Pertama, akibat adanya terlalu banyak cahaya atau rentang pencahayaan yang luas dalam suatu lingkungan visual. Faktor lain yang turut memengaruhi terjadinya silau adalah permukaan bahan yang dapat memantulkan cahaya dan sudut datangnya cahaya (Mark Stanley Rea, 2000).

f) Bayangan

Bayangan terjadi ketika cahaya terhalang oleh objek yang tidak tembus. Efek bayangan ini dapat diatasi dengan meningkatkan jumlah cahaya yang dipantulkan oleh menggunakan permukaan yang memiliki refleksi tinggi atau dengan memberikan pencahayaan langsung di wilayah yang terkena bayangan. Jika objek tersebut kecil dan berdekatan dengan area yang diinginkan, maka bayangan dapat tersebar di area yang signifikan, yang pada selanjutnya dapat menyebabkan kebingungan dalam persepsi, terutama jika bayangan tersebut bergerak (Mark Stanley Rea, 2000).

g) Refleksi Terselubung

Refleksi terselubung adalah pantulan cahaya dari permukaan yang bersifat *specular* atau *semi-matte*. Hal ini dapat mempengaruhi kontras visual dan mengubah rangsangan yang diterima oleh sistem visual. Faktor utama yang memengaruhi sifat dan intensitas pantulan terselubung adalah karakteristik bahan yang bersifat spekulatif dan hubungan geometri antara pengamat, target, dan sumber pencahayaan tinggi (Mark Stanley Rea, 2000).

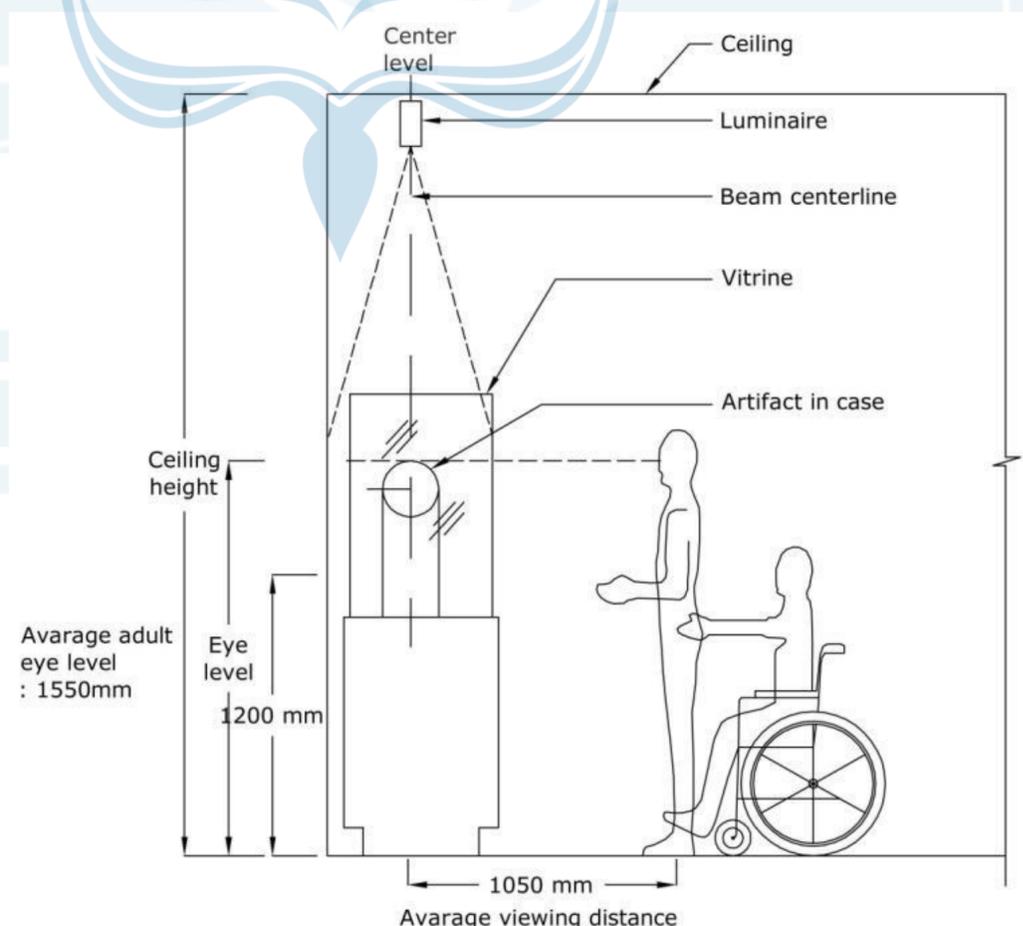
2.1.3.2 Pencahayaan Pameran Galeri dan Museum

Pencahayaan berperan kunci dalam menafsirkan pameran dan membentuk persepsi pengunjung terhadap pengalaman mereka. Pencahayaan dapat diatur untuk menyoroti perubahan suasana, menekankan elemen kunci, atau menyembunyikan dalam bayangan sesuai kebutuhan. Lampu aksen, yang ditujukan langsung ke pameran, memiliki kecerahan lebih tinggi dibandingkan cahaya *ambient*, menciptakan keseimbangan cahaya dalam ruangan. Kontras antara pameran dan latar belakang memberikan efek dramatis pada pameran, menarik perhatian pengunjung. Ada tiga kategori pencahayaan: langsung, tidak langsung, dan langsung-tidak langsung. Lampu sorot dan lampu dinding adalah contoh pencahayaan langsung,

sementara cahaya yang dipantulkan ke bawah termasuk dalam pencahayaan tidak langsung. Pencahayaan langsung-tidak langsung merupakan kombinasi dari keduanya (Hughes P, 2010; Mark Stanley Rea, 2000; Wagiman NS, 2011).

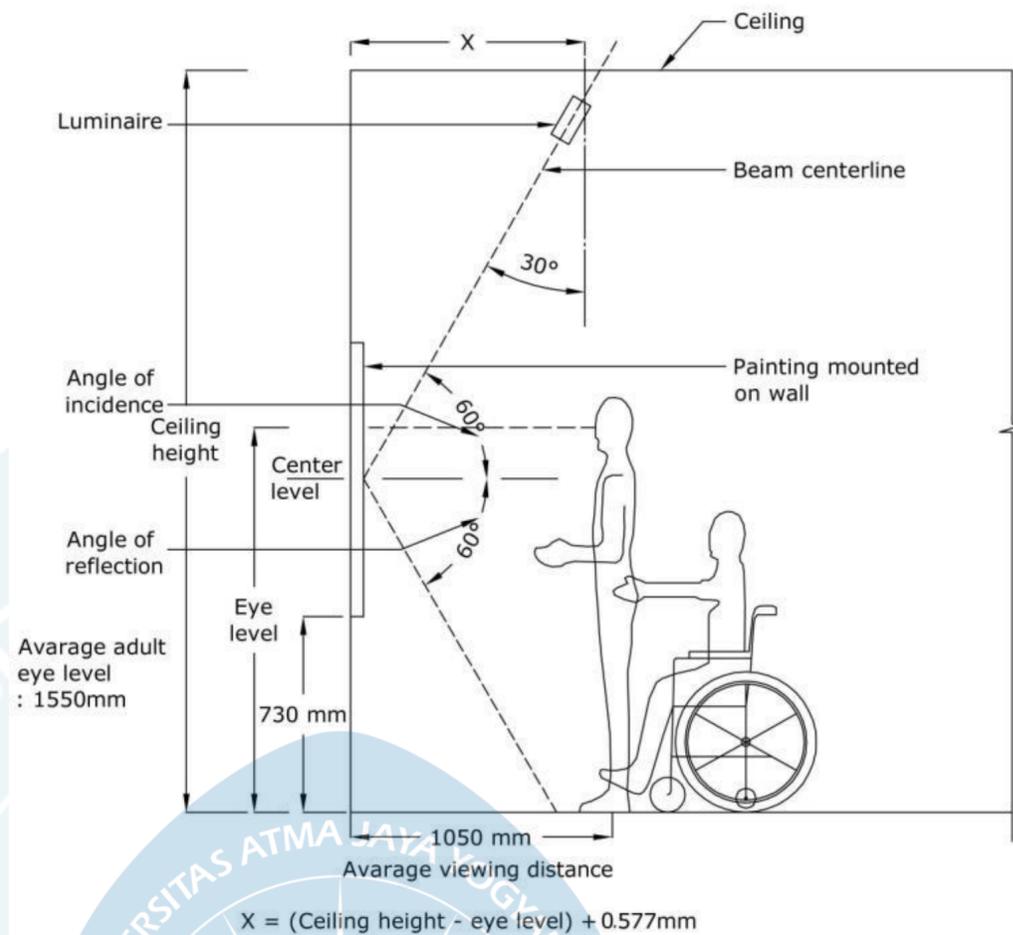
2.1.3.3 Pedoman Dasar Posisi Pencahayaan

Posisi pencahayaan terkait dengan berbagai aspek, seperti jenis tampilan, pengaturan tampilan, ketinggian langit-langit, dan jumlah tampilan. Dalam galeri seni, lampu biasanya dipasang di langit-langit, baik dalam bentuk lampu langsung maupun tidak langsung. Untuk tampilan vertikal, lampu di langit-langit dipasang pada sudut 30° dari ketinggian tertentu - yaitu ketinggian langit-langit dikurangi tinggi mata manusia ditambah 577mm. Pengaturan ini menentukan jarak minimum agar pengunjung dapat memiliki pengalaman visual yang optimal. Namun, untuk tampilan berdiri bebas, langit-langit dapat dipasang di tengah posisi tampilan, memudahkan instalasi (Mark Stanley Rea, 2000).



Gambar.8. Pedoman pencahayaan untuk tampilan vertikal

Sumber : IESNA Lighting Handbook, 2000



Gambar.9. Pedoman pencahayaan untuk tampilan berdiri bebas
 Sumber : IESNA Lighting Handbook, 2000

2.1.4 Faktor Kenyamanan Visual

Faktor kenyamanan visual dapat dikelompokkan dalam tiga (3) kategori yaitu: *illuminance on human visual*, *effect of interior material and finishes*, dan *the gallery space planning* (Wahab & Zuhardi, 2013).

Luminaire Effect	Interior Material and Finish	Space Planning
<i>Reflected Glare Effect</i>	<i>Finishes Character</i>	<i>Scale of Artwork</i>
<i>Shadow Effect</i>	<i>Material Color</i>	<i>Light Position and Angle</i>
<i>Type of Luminaire</i>	<i>Texture Surface</i>	<i>Distance of Viewer</i>

Tabel.1. List faktor dari kategori kenyamanan visual
 Sumber : (Wahab & Zuhardi, 2013)

2.2 KLUSTER RISET (*CLUSTER RESEARCH*)

Kluster secara bahasa berarti sebuah grup serupa yang berdekatan. (Cambridge University Press, n.d.). Kluster juga didefinisikan sebagai beberapa benda atau hal yang berkelompok yang menjadi satu gugusan. Kemudian, riset dapat diartikan sebagai sebuah proses penyelidikan atau studi mendalam terhadap suatu permasalahan dengan menggunakan metode yang sistematis, kritis, dan berlandaskan pada ilmiah (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, n.d.). Tujuannya adalah untuk mengembangkan pengetahuan, memperluas pemahaman, serta mendapatkan informasi baru, atau bahkan meningkatkan interpretasi terhadap masalah yang dihadapi. Berdasarkan definisi-definisi yang diberikan, kluster riset dapat disimpulkan sebagai suatu kelompok atau gugus yang terdiri dari berbagai peneliti atau ilmuwan yang memiliki kesamaan minat penelitian atau fokus studi. Kluster riset memungkinkan kolaborasi dan pertukaran pengetahuan di antara anggotanya untuk meningkatkan pemahaman, mencapai penemuan baru, dan mengembangkan interpretasi yang lebih mendalam mengenai suatu topik atau masalah tertentu. Dengan cara ini, kluster riset memainkan peran penting dalam mendorong kemajuan ilmiah dan pengetahuan dalam berbagai bidang studi.

Kluster riset di Universitas Atma Jaya Yogyakarta bertujuan memberikan fokus pada perancangan dan riset, yang memungkinkan pemahaman mendalam tentang berbagai aspek bidang arsitektur, serta diharapkan mendorong terciptanya inovasi-inovasi baru dalam dunia arsitektur. Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta memiliki 6 kluster riset, yaitu :

1. *Urban Design and Landscape Architecture* (UDLA) / Perancangan Kota dan Lansekap Arsitektur
2. *Humanity and Nature in Design* (HND) / Humanitas Dan Natur Dalam Desain
3. *Artificially Intellegent Neuro Architecture* (AINA) / Neuro Arsitektur

Berkecerdasan Buatan

4. *Urban And Building Technology In Architecture (UBTA)* / Teknologi Bangunan dan Kawasan
5. *Housing And Settlement (HS)* / Perumahan Dan Pemukiman
6. *History, Culture And Tourism Architecture (HCTA)* / Arsitektur Sejarah, Budaya dan Pariwisata

2.2.1 Cluster Fair Arsitektur UAJY

Cluster Fair adalah suatu kegiatan pameran yang diinisiasi oleh Biro Pameran dan Kumbang Hima Tricaka UAJY, bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa, terutama mereka yang akan mengikuti mata kuliah Studio Desain dan Riset Arsitektur (SDRA). Tujuan utama dari kegiatan ini adalah memperkenalkan kluster riset yang ada dalam lingkup program studi Arsitektur di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

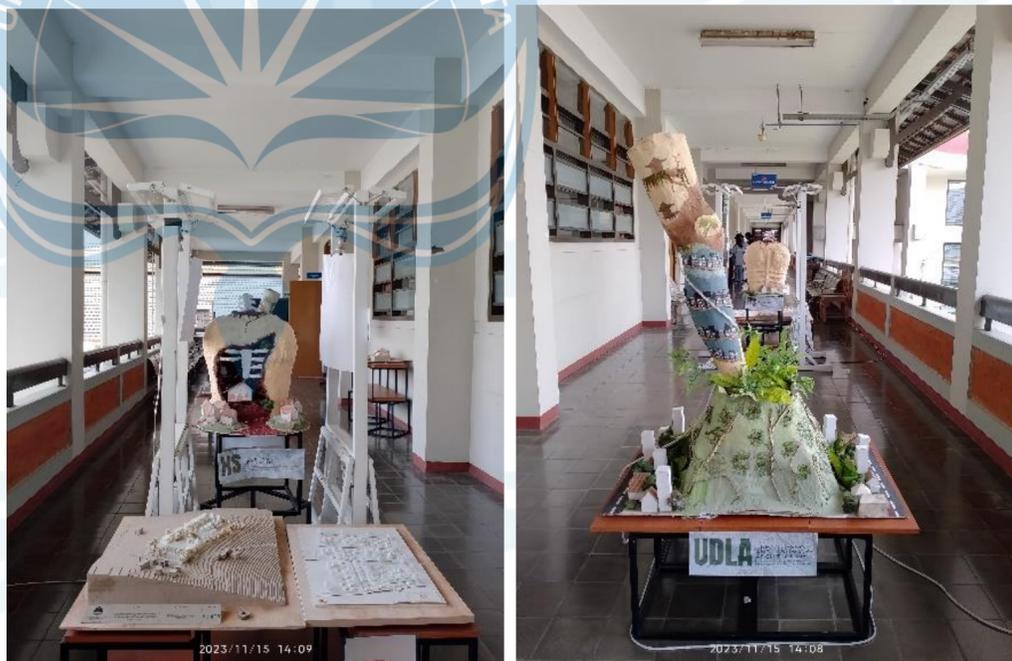
Cluster Fair melibatkan serangkaian kegiatan yang komprehensif, di antaranya pameran karya dari setiap kluster, yang ditampilkan dalam bentuk poster dan maket. Selain itu, kegiatan ini juga mencakup sesi *talkshow* yang dipandu oleh dosen pengampu kluster terkait. Dalam *talkshow* ini, dosen tersebut berfungsi sebagai narasumber, memberikan wawasan mendalam mengenai kluster riset yang mereka pimpin.

Melalui kegiatan ini, diharapkan bahwa mahasiswa dan seluruh civitas akademika dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kluster riset yang ada di program studi Arsitektur. Selain itu, *Cluster Fair* juga bertujuan untuk meningkatkan wawasan mengenai kontribusi kluster riset terhadap pengembangan ilmu arsitektur secara lebih luas. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menjadi platform untuk memamerkan karya dan prestasi, tetapi juga menjadi sarana untuk mendiskusikan dan merayakan berbagai aspek riset yang menjadi inti dari pengembangan ilmu arsitektur di lingkungan Universitas Atma Jaya

Yogyakarta.

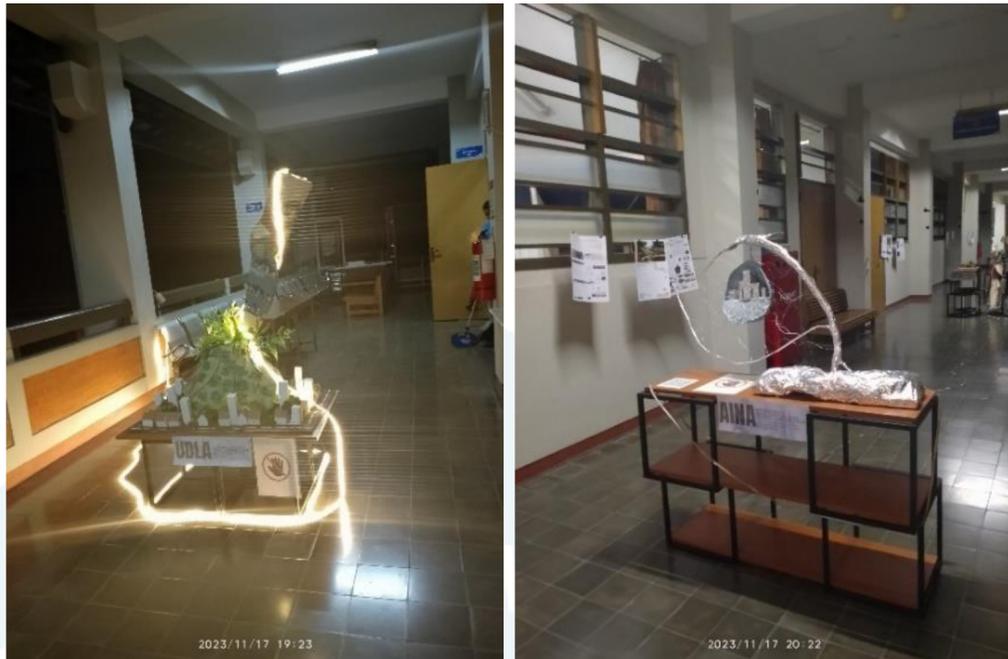
Adapun fungsi dan tujuan diselenggarakannya *Cluster Fair*:

- a. Memperkenalkan kluster-kluster dalam mata kuliah Studio Desain dan Riset Arsitektur (SDRA) kepada mahasiswa program studi Arsitektur di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- b. Mengedukasi mahasiswa program studi Arsitektur di Universitas Atma Jaya Yogyakarta dalam bentuk presentasi pasif berbasis pameran.
- c. Memamerkan dan mengapresiasi hasil karya mahasiswa program studi Arsitektur di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- d. Mengeratkan hubungan antar mahasiswa program studi Arsitektur di Universitas Atma Jaya Yogyakarta melalui pengembangan dan penyaluran ide yang dituangkan dalam pameran.



Gambar.10. Suasana pameran cluster fair siang hari

Sumber : Data Pribadi, 2024



Gambar.11. Suasana pameran cluster fair malam hari

Sumber : Data Pribadi, 2024

2.3 VIRTUAL REALITY EXHIBITION SPACE

Virtual reality merupakan suatu simulasi yang sudah ditemukan sejak tahun 1970-an sebagai representasi lingkungan nyata kedalam bentuk simulasi dengan media komputasi. *Virtual reality* mempunyai 3 kunci utama yang berupa:

1. Informasi sensoris, yaitu suatu yang dapat ditangkap indra manusia
2. *Controller*, yaitu kontrol dalam hubungan sensor pada lingkungan
3. Modifikasi lingkungan terhadap lingkungan yang dibuat dalam media komputasi (Shields, 2011).

Virtual Reality adalah representasi visual tiga dimensi yang dihasilkan oleh komputer dengan tingkat realisme tinggi, diperkuat oleh berbagai perangkat khusus. Hal ini menciptakan pengalaman di mana pengguna merasa seakan-akan mereka terlibat secara fisik dalam lingkungan virtual. Untuk menciptakan pengalaman ini, *Virtual Reality* (VR) melibatkan penggunaan perangkat khusus yang dirancang secara eksklusif untuk teknologi ini, yang memberikan kemampuan kepada pengguna untuk merasakan pengalaman seakan-akan mereka berada dalam dunia maya yang telah diciptakan. Dengan menggunakan

perangkat VR, individu dapat mengalami sensasi seakan-akan mereka sedang berinteraksi dan berada di dalam lingkungan maya tersebut, sehingga menciptakan ilusi lingkungan fisik yang nyata dan terasa seolah-olah mereka berada di dalamnya. Dalam proses ini, pengguna dapat merasakan sensasi yang mendalam dan meyakinkan dari lingkungan digital yang disajikan oleh teknologi VR. (Putro dkk., 2015). Virtual Reality juga dikenal sebagai solusi potensial untuk mengatasi berbagai permasalahan dunia nyata saat ini. Terutama dalam konteks pendidikan. Banyak orang menganggap Virtual Reality sebagai sebuah inovasi teknologi yang memiliki peran yang sangat signifikan dan potensi besar dalam meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran. Teknologi ini dianggap sebagai alat yang mampu mengubah cara kita belajar dan memahami informasi. (Sun dkk., 2010).

Dalam pameran virtual (*virtual exhibition*) secara filosofis terdapat beberapa elemen-elemen kunci yang menentukan keberhasilan desain ruang pameran virtual (Bonner, 2014; Höfler, 2021), diantaranya:

1. Sensory quality

Pengalaman sensoris yang luar biasa dapat menciptakan kesan yang tak terduga, akurat, sesuai, dan berkesan.

2. Dialogue space

Kemampuan suatu ruang untuk berkomunikasi dengan pengguna menjadi penentu utama dari kualitas ruang pameran virtual.

3. Real sensation

Pameran virtual perlu memberikan sensasi seiring nyata mungkin kepada pengguna. Tantangannya adalah sensasi nyata hanya dapat dirasakan jika pengguna dapat melihat, menyentuh, atau mencium langsung barang atau ruang pameran.

4. Walk around

Rancangan sirkulasi di area pameran secara umum dibuat komprehensif agar pengguna memiliki cukup waktu untuk

merasakan setiap pameran. Pengalaman berkeliling ini memberikan dukungan terhadap desain ruang pameran virtual.

5. Haptic vision

Terkait dengan sensor, di mana pengunjung tidak hanya melihat tetapi juga merasakan, menyentuh, dan memegang.

6. Sense of Being Here

Rasa keberadaan membandingkan ruang virtual dengan ruang nyata, sehingga atribut fisik ruang tersebut penting. Dalam konteks arsitektur, rasa keberadaan lebih terkait dengan telepresensi. Telepresensi adalah kesan dari waktu ke waktu yang dihasilkan oleh ruang virtual. Telepresensi lebih memfokuskan pada kesan pengguna, sementara rasa keberadaan berkaitan dengan pengalaman ruang virtual (Yang dkk., 2021).

Telepresensi memegang peran yang lebih signifikan dalam mengurangi stres daripada hanya merasakan kehadiran fisik.

Dalam konteks desain, pameran merupakan proses yang melibatkan pembangunan naratif sesuai dengan tema atau topik tertentu. Proses ini bersifat multidisiplin dan melibatkan integrasi antara berbagai elemen seperti arsitektur, desain interior, grafis, interaktif, multimedia, audio, pencahayaan, dan sebagainya (Dernie, 2006). Pameran merupakan sebuah kegiatan yang dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori berdasarkan berbagai faktor. Pertama, pameran dapat dibedakan berdasarkan jenisnya, yakni estetis yang menekankan pada keindahan dan rekonstruktif yang berfokus pada rekonstruksi suatu konsep atau peristiwa. Selanjutnya, pameran juga dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuannya, seperti untuk penggalangan dana (fundraising), apresiasi, atau perayaan festival. Selain itu, jumlah peserta dalam pameran dapat dibagi menjadi tipe tunggal, bersama, atau kelompok, tergantung pada partisipasi individu atau kelompok dalam

penyelenggaraan pameran. Aspek ruang juga menjadi kriteria, dengan perbedaan antara ruang formal yang terstruktur dan nonformal yang lebih santai, serta antara ruang yang nyata dan ruang yang bersifat ilusif atau abstrak. Selanjutnya, pameran juga dapat dikaitkan dengan berbagai kepentingan seperti ekonomi, edukasi, politik, dan kebudayaan. Terakhir, pameran dapat dilihat dari segi tempo, apakah bersifat permanen, insidental, atau berkala, tergantung pada jangka waktu atau keberlangsungannya. Dengan adanya klasifikasi ini, pameran dapat disusun dan diselenggarakan sesuai dengan karakteristik dan tujuannya masing-masing (Susanto, 2004).



Gambar.12. Contoh pameran virtual

Sumber : Archifun XI Arsitektur UMS

Keberadaan pameran virtual sangatlah diandalkan dan fungsional semenjak adanya pandemi dibandingkan dengan pameran fisik. Kelebihannya sebagai berikut:

- a. Pameran virtual bukan hanya menciptakan peluang di bidang pembelajaran berkelanjutan dan eksplorasi yang melampaui batasan fisik pameran konvensional.
- b. Memberikan keleluasaan kepada pengunjung untuk mengatur perilaku dan waktu partisipasi mereka.
- c. Akses melalui koneksi internet memungkinkan pengunjung untuk menjelajahi berbagai karya seni dengan mudah.
- d. Pengunjung dapat memperbesar atau memperkecil karya sesuai keinginan mereka.
- e. Pengunjung tetap memiliki kendali penuh atas pengalaman pameran mereka.
- f. Pameran virtual dapat memberikan manfaat ekonomi dengan mengurangi biaya dan pemeliharaan yang biasanya terkait dengan penyelenggaraan pameran konvensional. (Arsita, 2023; Foo, 2008; Khoon & Ramaiah, 2014).

Disamping itu kekurangan dari pameran virtual diantaranya:

- a. Ketidakstabilan sinyal internet dapat mengganggu pengalaman pengunjung dalam menjelajahi pameran virtual.
- b. Gangguan koneksi dapat menyebabkan putusnya akses atau penundaan dalam memuat konten.
- c. Ketidaksesuaian resolusi layar antara berbagai perangkat pengunjung menjadi masalah potensial. Perbedaan resolusi layar dapat memengaruhi tampilan karya seni dan mengurangi kemampuan pengunjung untuk menikmati detail-detail penting.
- d. Kurangnya pengalaman sensoris juga menjadi tantangan dalam pameran virtual.
- e. Ketiadaan interaksi langsung dengan karya seni dan lingkungan galeri dapat mengurangi kedalaman pengalaman pengunjung. Pengunjung mungkin merasa kurang terhubung dengan karya yang

dipamerkan. (Arsita, 2023; Khoon & Ramaiah, 2014).

Pada pameran konvensional juga mempunyai kelebihan dalam beberapa aspek, sebagai diantaranya:

- a. Pengalaman langsung terhadap karya seni memberikan kedalaman pengalaman yang unik kepada pengunjung.
- b. Merasakan suasana ruang pameran dapat memperkaya pengalaman pengunjung dengan nuansa visual dan atmosfer ruang yang unik.
- c. Interaksi sosial dengan para pengunjung lainnya dapat menambah dimensi sosial dalam pengalaman berkunjung ke pameran.
- d. Suasana sosial yang hidup dapat diciptakan oleh interaksi antar pengunjung, memperkaya pengalaman secara kolektif.
- e. Interaksi sosial juga dapat membuka kesempatan untuk berbagi pandangan dan pemahaman tentang karya seni yang dipamerkan.

Disamping itu pameran konvensional juga memiliki kekurangan, diantaranya:

- a. Kemungkinan kerumunan pengunjung dan kepadatan dalam ruangan dapat mengganggu pengunjung selama menikmati pameran.
- b. Terdapat keterbatasan waktu kunjungan yang mungkin membuat pengunjung merasa terburu-buru.
- c. Terdapat risiko kerusakan atau pencurian karya karena karya-karya terbuka secara fisik.
- d. Terdapat aturan untuk tidak menyentuh karya dan melanggar garis batas pengunjung, yang dapat membatasi pengalaman pengunjung.
- e. Biaya yang tinggi terkait dengan persiapan pameran dan pemeliharaan karya dapat menjadi hambatan bagi penyelenggara dan pengunjung. (Arsita, 2023; Khoon & Ramaiah, 2014).

Dalam penelitian lain ditemukan perbandingan keunggulan pameran fisik dan pameran virtual dengan objek pameran virtual dalam bentuk *e-gallery* (Maulina dkk., 2019).

Pameran fisik	Pameran virtual
Kehadiran penikmat seni menciptakan suasana yang kaya dan sensasi mendalam saat menikmati karya seni	E-Gallery tidak hanya menampilkan karya digital, tetapi juga berfungsi sebagai media informasi yang lebih rinci mengenai detail karya tersebut.
Interaksi yang kuat antara penikmat seni dan karya seni mendorong pemahaman yang lebih dalam serta apresiasi yang lebih berarti terhadap nilai dan pesan karya tersebut	Memberikan kesempatan kepada masyarakat umum untuk mengakses pameran yang dapat diakses kembali dan dinikmati secara pribadi.
Material dan fisik karya seni dalam pameran memungkinkan pengunjung untuk merasakan langsung tekstur, bentuk, dan karakteristik visual lainnya, menambah dimensi pengalaman dalam mengapresiasi karya	Menyediakan peluang yang besar untuk mengikuti pameran dengan skala internasional dan meningkatkan intensitasnya dengan biaya yang lebih terjangkau.
Pameran fisik memberikan kesempatan bagi seniman dan masyarakat untuk bertemu secara langsung, menciptakan pengalaman yang berarti bagi keduanya	E-Gallery membawa kemudahan bagi seniman untuk memamerkan karya dan mengamati perkembangan seni

Tabel.2. Perbandingan keunggulan pameran fisik dan virtual

Sumber : (Maulina dkk., 2019)