

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat dan arus informasi yang cepat menjadikan peran teknologi informasi dimasa kini amatlah vital. Teknologi informasi saat ini telah digunakan pada sistem pemerintahan seperti *e-government*, *e-commerce*, *e-education*, *e-medicine*, *e-laboratory*, *e-museum*, dan *lainya*. Webster (2006) menyatakan “signifikan informasi di dunia menurut consensus diantara pemikir bahwa informasi sangat penting dalam urusan kotemporer. Diakui bahwa tidak hanya bahwa ada informasi yang jauh lebih banyak dari pada sebelumnya, tetapi informasi juga memainkan peran sentral dan strategis.

Dalam hal ini bidang seni rupa khususnya dilampung harus mengikuti perkembangan teknologi informasi dimana seniman dapat memiliki ruang secara pribadi di halaman web, menampilkan karya, informasi profil sebagai seniman atau berpameran secara daring dan memberikan informasi yang lengkap terkait karya seni yang dibuat.

Selama ini penyelenggaraan pameran dilampung masih dilakukan secara konvensional, di galeri, gedung kesenian lainnya secara fisik. Penyelenggaraan pameran khususnya dilampung memiliki banyak permasalahan, membutuhkan banyak biaya, membutuhkan persiapan yang panjang bagi seniman seperti proses pencetakan katalog karya, iklan promosi pameran, seremonial pembukaan pameran dan lain sebagainya. Selain itu bagi seniman baru tidak populer atau jarang berpameran agak sulit memasuki medan sosial seni yang ada, sehingga seniman yang tidak memiliki kelompok tertentu sulit diterima. Pengunjung yang memiliki keterbatasan finansial dan jarak yang jauh dalam melakukan perjalanan ke galeri, menjadi sulit mendatangi pameran, masyarakat Indonesia khususnya dilampung sendiri pada umumnya memiliki gap dengan pameran dan galeri karya seni sehingga enggan untuk mengunjungi pameran dan galeri.

Bedasarkan fenomena tersebut tujuan dari penelitian yaitu membuat “sistem informasi *online art exhibition dan e – gallery* berbasis web”. Pembuatan web karya seni tersebut dibuat sebagai studi kasus bagaimana web tersebut sebagai media informasi yang berfungsi memudahkan para masyarakat dan seniman mengakses berpameran secara daring (*online exhibition*). Untuk memenuhi kebutuhan dalam berpameran bagi seniman menciptakan karya seni rupa dapat diwujudkan dengan membuat halaman web secara pribadi atau pun kelompok, dengan menyelenggarakan *online art exhibition* atau pameran secara daring melalui *e-gallery* untuk memudahkan para seniman dalam menyajikan karya seni rupa juga memudahkan masyarakat lampung atau audiens dalam mengapresiasi karya seni rupa.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Bedasarkan hasil penelitian dan pengamatan penulis, maka dari itu penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Seniman atau pun komunitas di lampung belum memiliki media informasi karya seni rupa berbasis website.
2. Seniman atau pun komunitas dilampung belum adanya media informasi karya seni rupa yang dapat menjangkau ke berbagai wilayah.
3. Seniman ataupun komunitas dilampung belum memiliki media informasi pameran seni rupa yang memudahkan seniman memajang karya.

### **1.3 Ruang Lingkup penelitian**

Agar dalam pembahasan ini lebih terarah dan terstruktur sehingga dapat berjalan dengan sempurna. Maka dengan ini penulis mengambil ruang lingkup penelitian :

1. Membuat website untuk media informasi seniman untuk memperoleh apresiasi oleh masyarakat dengan tampilan karya seni dan deskripsi
2. Membuat online art exhibition untuk seniman bisa melakukan pameran online di website yang sudah melalui tahapan seleksi oleh kurator dengan jangkauan yang lebih luas tanpa batasan jarak.

3. Membuat halaman gallery di website untuk pengunjung bisa melihat pameran karya seni dari seniman seniman dan bisa memberi apresiasi pada karya seni seniman pada website tersebut

#### **1.4 Tujuan penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat media informasi yang memudahkan seniman menampilkan karya seni rupa.
2. Membuat sebuah website informasi terkait seni rupa yang dapat memudahkan seniman dan masyarakat menikmati karya seni rupa dengan mudah.
3. Membuat sebuah media informasi seni rupa yang dapat menjangkau berbagai wilayah dilampung.

#### **1.5 Manfaat penelitian**

##### **1. Manfaat penelitian secara teoritis:**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Sebagai media informasi karya seni yang sudah dibuat oleh seniman dilampung sehingga karya tersebut bisa diakses melalui internet.
- b. Sebagai sarana bagi seniman lampung untuk memamerkan hasil karya seni mereka kepada masyarakat lampung atau pun luar daerah khususnya penikmat seni.
- c. Pengunjung juga bisa melihat profil seniman dari karya yang dipamerkan.

##### **2. Manfaat penelitian secara praktis:**

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Bagi penulis  
Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam pembuatan program *website art exhibition* dan *e-gallery* bagi seniman
- b. Bagi masyarakat  
Dapat memberi informasi dan melihat art exhibition melalui gallery website yang sudah di buat dan bisa ikut berpartisipasi dalam pameran tersebut.
- c. Bagi institute

1. Mengetahui kemampuan mahasiswa menerapkan ilmunya sebagai bahan evaluasi.
2. Memberikan gambaran tentang kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja.

## **1.6 Sistem Penulisan**

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian serta sistematis penelitian.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini membuat teori-teori untuk mendukung penelitian yang dilakukan.

## **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

Pada bab ini berisi objek penelitian, metode pengumpulan data dan perancangan.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas mengenai hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis berdasarkan metode yang digunakan.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang diperoleh dari penelitian serta saran penelitian untuk pengembangan lebih lanjut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**