

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar belakang**

Kemajuan teknologi yang semakin berkembang, serta keadaan yang mengharuskan untuk beralih kepada suatu bentuk adaptasi baru, hal ini memaksa sebuah pameran seni beralih ke dalam bentuk pameran virtual atau daring. Pemangku kepentingan sebagai penyelenggara mendapatkan tanggung jawab yang besar untuk dapat membuat pameran berjalan dengan baik, serta dapat menarik minat para pengguna jasa sebagai partisipan yang belum terbiasa dalam sistem pameran virtual/daring tersebut, di mana sebelumnya, pameran biasa dilakukan secara langsung. Interaktivitas daring telah memperluas cara individu mengalami koneksi, keintiman, dan sentuhan (Bennett, 2020), dan segala kelebihan teknologi telah membawa manusia untuk tetap berinteraksi (Salim, 2018). Hakikat karya seni rupa adalah ungkapan gagasan, perasaan, emosi dan pengalaman yang diwujudkan dalam bentuk karya dua dan tiga dimensi (E & Sudaryu, 1992). Pembelajaran seni rupa merupakan salah satu bidang ilmu yang didalamnya terdapat teori dan praktik. Pelaksanaan pembelajaran teori dapat menggunakan beragam sumber pembelajaran baik itu dari buku hasil cetak maupun dari sumber internet berupa e-book, jurnal dan lain sebagainya.

Komunitas Biroe (KOMBIR) adalah sebuah Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang berada dibawah koordinasi Kementrian Kesenian IIB Darmajaya. Organisasi ini berfokus pada kegiatan pengembang minat seni pertunjukan teater, seni pertunjukan tari, dan seni rupa. Dalam devisi seni rupa sendiri memiliki program melukis, desain, dan pameran seni rupa yang diadakan setahun sekali dalam kepengurusan UKM KOMBIR, pameran seni rupa adalah event untuk memperlihatkan atau menampilkan suatu karya lukisan ataupun desain hasil dari anggota UKM KOMBIR tersebut. Dengan karya lukisan masyarakat dapat menikmati indah nya karya seni dan nilai karya seni itu sendiri. Untuk itu lukisan-lukisan terbaik dari setiap seniman akan ditampilkan sesuai dengan tema pameran seni rupa yang di selenggarakan. Konsep pameran lukisan adalah salah satu bentuk

penyajian karya seni rupa agar mampu mengkomunikasikan pesan lukisan dengan pengunjung.

Namun kondisi pameran UKMBS KOMBIR saat ini hanya dilakukan secara konvensional atau pameran yang masih mengandalkan media interaksi secara langsung dengan datang ke lokasi pameran. Dengan begitu pameran ini dinilai kurang menjangkau pasaran yang luas dan biaya penyewaan lokasi dibutuhkan untuk melakukan pameran dari UKMBS KOMBIR sangatlah besar. Hal ini menyebabkan UKMBS KOMBIR tidak mengalami perkembangan dan tidak mengikuti kemajuan teknologi informasi. Melihat minat dari seniman lukis yang sangat banyak perlu ditingkatkan untuk sektor pameran yang saat ini hanya terbatas pada satu lokasi saja.

Di sisi lain beberapa kendala yang dihadapi mahasiswa dalam melakukan pameran. Galeri yang disediakan institusi, tidak disediakan hanya untuk satu program studi saja, melainkan digunakan oleh program studi lain. Hal ini menyebabkan penggunaan galeri akan sangat padat. Selain itu, galeri juga memiliki luas yang terbatas sehingga jumlah karya yang dipamerkan juga terbatas. Untuk membuat ruang pameran atau galeri yang ideal tentunya akan memakan biaya yang tinggi. Mahasiswa juga mengalami kendala dalam melakukan pameran diluar institusi. Dengan begitu dibutuhkannya inovasi terbaru guna sebagai media pameran lukisan yang ada di UKM KOMBIR. Mobilitas dan liberasi yang terbatas membuat pelaku UKM harus memperluas pasar agar lukisan-lukisan yang dihasilkan dapat dikenal ke semua daerah. Inovasi perluasan pasar yaitu dengan pembuatan sistem informasi pameran berbasis android. Dari uraian diatas maka dalam penelitian ini akan mengangkat masalah tersebut menjadi laporan skripsi dengan judul **“Rancang Bangun *Virtual Tour Ruang Pameran (Studi Kasus Pada UKM Komunitas Biroe Darmajaya)*”**. Hasil dari penelitian ini diharapkan agar dapat mempermudah UKMBS KOMBIR agar bisa melakukan pameran lukisan lebih luas lagi.

## **1.2. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana membuat media pameran lukisan berbasis android pada UKM Komunitas Biroe.
2. Bagaimana membuat ruang pameran yang dapat diakses semua pengunjung pameran virtual
3. Bagaimana membuat galeri virtual untuk menyimpan lukisan kedalam aplikasi

## **1.3. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini memiliki batasab-batasan masalah.

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini di lakukan di sekretariat UKM Komunitas Biroe IIB Darmajaya yang berada di Gedung D Lantai 2.
2. Penelitian berfokus pada pembuatan ruang pameran virtual Indoor dan Outdoor untuk UKM Komunitas Biroe.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat media penyimpanan karya seni dari seniman ke dalam aplikasi virtual.
2. Membuat sebuah aplikasi berbasis android yang dapat memudahkan seniman dan masyarakat menikmati karya seni rupa dengan mudah.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai media penyimpanan karya seni yang sudah dibuat oleh seniman sehingga karya tersebut bisa diakses melalui internet.
2. Sebagai sarana bagi seniman untuk memamerkan hasil karya seni mereka kepada para penikmat seni.
3. Sebagai media untuk mendapatkan informasi dan pengalaman mengenai karya seni dalam mengunjungi pameran lukisan secara interaktif.
4. Pengunjung dapat berinteraksi dengan seniman mengenai karya seni

## **1.6. Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Ini berisi latar belakang naskah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini memuat tentang teori-teori untuk mendukung penelitian yang dilakukan oleh penulis/peneliti.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

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

### **BAB IV HASIL PEMBAHASAN**

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

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

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