

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi terus menerus mengalami perkembangan ke arah yang lebih canggih dari waktu ke waktu. Salah satu perkembangannya berupa percepatan di bidang teknologi digital yang memberikan dampak signifikan terhadap perancangan sebuah ruang interior. Teknologi digital adalah suatu teknologi dengan sistem pengoperasian otomatis menggunakan komputerisasi untuk merepresentasikan suatu informasi tertentu. Rodrigues et al (2018) menjelaskan percepatan pada bidang teknologi digital yang dimaksud adalah pemanfaatan dari multimedia interaktif seperti Multi Touch Surfaces, Immersive atau VMP (*Video Mapping*), VR (*virtual reality*) dan AR (*augmented reality*). Fasilitas publik yang memanfaatkan multimedia interaktif tersebut salah satunya adalah museum. Kemdikbud menjelaskan museum telah mengalami transformasi dari waktu ke waktu dalam hal fungsi dan orientasinya, dimulai dari museum tradisional hingga lahirnya museum baru.

Pada museum tradisional, penikmat ruang hanya sebagai audiens pasif dan pameran adalah fokus utamanya. Pasif artinya tidak terjadi suatu interaksi terhadap karya sehingga membuat pengunjung hanya melakukan aktivitas melihat dan membaca informasi singkat yang tersedia. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, kebutuhan dalam mempromosikan pameran dan kebutuhan akan kebaruan penyampaian informasi karya ternyata museum merespon perubahan-perubahan yang terjadi itu. Salah satu konteksnya dengan menghadirkan bentuk pameran berbeda di dalam museum menggunakan multimedia interaktif. Disini terjadi pergantian orientasi dari pameran ke pengunjung atau disebut sebagai museum baru.

Multimedia interaktif adalah penggunaan lebih dari satu macam media yang memungkinkan terjadinya interaktivitas antara sistem dan manusia guna untuk menyampaikan informasi berupa teks, gambar, suara, animasi, dan video. Disini

pengunjung dapat aktif melakukan interaksi dengan sistem dan mampu mengontrol medianya. Penggunaan multimedia interaktif menjadi salah satu kontribusi untuk mendukung kehadiran terhadap sistem display karya di sebuah pameran museum. Kemudian dalam penataan display, museum baru sudah semakin kompleks dengan penerapan unsur audio visual. Ternyata peran dari multimedia interaktif di dalam ruang pameran museum untuk menyampaikan pesan akan berbeda dengan pameran museum yang tidak menggunakannya dan menciptakan perubahan dalam cara menikmati dan cara mendisplay karya. Pada pelaksanaannya pameran museum memiliki tiga prinsip yaitu; mengkomunikasikan, media untuk berkomunikasi dan suatu pengalaman (Arbi et al., 2012). Disamping itu menurut keputusan ICOM (*International Council of Museum*) yang diadopsi oleh Dewan Umum ke-22 di Wina, Austria pada 24 Agustus 2007 museum juga memiliki tujuan untuk pendidikan, belajar dan kesenangan.

Tromarama adalah kelompok perupa dari karya seni Tromarama: *The Lost Jungle* di Museum MACAN Jakarta yang diselenggarakan dari 4 Desember 2021 sampai 15 Mei 2022. Dalam karyanya Tromarama mengeksplorasikan bentuk refleksi kekayaan flora dan fauna di Indonesia. Sesuai dengan judulnya, pameran ini mengandung informasi untuk pengunjung yaitu seperti apa hutan yang hilang dengan cara suasana ruang dibuat seperti memperlihatkan ancaman yang disebabkan oleh kegiatan manusia terhadap lingkungan ekologis yang dapat mengakibatkan kepunahan hewan dan tumbuhan.

Saat di dalam ruang pameran Tromarama: *The Lost Jungle*, pengunjung akan disuguhkan oleh tiga aktivitas yang *continue*. Pada aktivitas pertama pengunjung dapat menciptakan sebuah makhluk imajiner dengan menentukan motif, bentuk, warna yang terinspirasi dari hewan-hewan yang terancam punah menggunakan media iPad. Dalam aktivitas pertama disediakan 4 media iPad yang dapat digunakan bergantian oleh pengunjung. Saat proses menciptakan makhluk imajiner pastinya pengunjung akan terpengaruh dengan tayangan video yang berada di depannya. Setelah selesai, makhluk imajiner tersebut dapat diteruskan ke hutan yang hilang sekaligus ke email pengunjung dan otomatis tersimpan ke arsip seniman atau dapat juga diteruskan ke hutan yang hilang saja. Aktivitas kedua *40°C Fable* menampilkan animasi makhluk imajiner dalam 3 layar komputer yang di

display vertikal secara sejajar, animasi makhluk imajiner tersebut merespon gerak orang di ruang galeri dengan sensor. Aktivitas ketiga berupa tayangan audio visual berdurasi 2 menit yang menampilkan hutan dengan langit biru berawan, semilir angin di antara pohon-pohon dan tanaman hijau serta pergerakan makhluk imajiner penghuni hutan yang hilang. Pada area aktivitas ketiga ini disediakan 2 bangku yang masing-masingnya berukuran 160 cm x 65 cm untuk pengunjung duduk menikmati tayangan audio visual di depannya.

Pameran Tromarama: *The Lost Jungle* menggunakan teknologi digital iPad, *Motion Capture* dan *Video Mapping* yang menyebabkan karyanya bersifat multimedia interaktif. Karya ini berdampak terhadap ruang, dimana unsur ruang yaitu dinding menjadi media dalam mendisplaykan karya. Selain itu interaksi yang terjadi antara media dengan pengunjung membuat penyampaian informasi karya lebih mudah dimengerti. Ini menjadikan ruang secara fungsi menjadi berubah di dalam museum yang biasanya kita lihat hanya berupa benda-benda pajang dan diorama tetapi sekarang berubah menjadi bentuk non fisik (tidak dapat diraba). Hal ini menciptakan suatu perbedaan sikap dalam menanggapi karya yang ada di dalam pameran museum dan selanjutnya membentuk perilaku pengunjung terhadap karya. Fenomena ini membuat kita jadi melihat adanya perubahan yang timbul saat menikmati pameran museum yang semula pasif menjadi interaktif.

Dari ketiga aktivitas *continue* di dalam pameran Tromarama: *The Lost Jungle* membuat kita menjadi sadar, bahwa ternyata ada cara yang baru di dalam menikmati karya. Cara baru itu memberi pengaruh terhadap ruang yaitu apa-apa saja yang perlu dipersiapkan sebuah ruang untuk menghadirkan jenis pameran seperti Tromarama, lalu ada aktivitas apa saja di dalam sebuah ruang ketika menyajikan karya seni dengan teknologi digital. Akhirnya ini membuat ruang menjadi media yang satu kesatuan dalam menyajikan karya dan menyebabkan aktivitas menikmati karya menjadi berbeda.

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah di atas, ternyata peran dari teknologi digital pada sistem display menciptakan terjadinya perbedaan sikap terkait kompleksitas aktivitas di dalam sebuah museum yang menyajikan karya

seni. Hal ini menjadi penting dan menarik untuk diteliti dalam konteks keilmuan interior untuk mengetahui “Kontekstualisasi Teknologi Digital Pada Sistem Display Pameran Tromarama di Museum MACAN.”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Dalam konteks display pameran yang didukung oleh teknologi digital, ruang menjadi salah satu media dan tolak ukur untuk mengidentifikasi kompleksitas aktivitas di dalamnya terkait cara menikmati karya seni yang baru.
2. Konsekuensi elemen pembentuk ruang sebagai media implementasi teknologi digital karya seni Tromarama: *The Lost Jungle* menjadi salah satu terwujudnya pameran dengan informasi yang interaktif.
3. Dalam konteks display pameran yang didukung oleh teknologi digital, respon pengunjung terhadap kehadiran benda koleksi pameran Tromarama: *The Lost Jungle* menimbulkan reaksi perasaan atau pandangan yang berbeda-beda dan mempengaruhi tingkah laku pengunjung terhadap benda koleksi di dalamnya.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada penelitian yang ingin dicapai, maka permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana alur aktivitas di dalam ruang pameran Tromarama: *The Lost Jungle* sehingga dapat mempengaruhi cara menikmati karya seni berteknologi digital ditinjau dari perilaku interpersonal manusia?
2. Apa elemen pembentuk ruang sebagai media implementasi teknologi digital pameran Tromarama: *The Lost Jungle*?
3. Bagaimana sikap pengunjung terhadap benda koleksi digital di ruang pameran Tromarama: *The Lost Jungle* ditinjau dari elemen dasar interior?

#### **1.4 Batasan Masalah**

1. Karya seni berjudul Tromarama: *The Lost Jungle* yang ditayangkan di Museum MACAN Jakarta dari tanggal 4 Desember 2021 sampai 15 Mei 2022.
2. Keseluruhan aktivitas di ruang pameran Tromarama: *The Lost Jungle* yang terdiri dari, aktivitas menciptakan makhluk imajiner, aktivitas *40°C Fable* dan aktivitas tayangan audio visual dengan durasi 2 menit.
3. Pembagian 3 kelompok pengunjung yaitu, kelompok 3 (4 orang pengunjung), kelompok 2 (2 orang pengunjung) dan kelompok 1 (1 orang pengunjung) di dalam ruang pameran Tromarama: *The Lost Jungle*.
4. Sikap atau respon terhadap ruang pameran Tromarama: *The Lost Jungle* didasarkan pada komponen sikap yaitu, komponen kognitif yang bersifat audio visual (melalui proses melihat dan mendengar).

#### **1.5 Metode Penelitian**

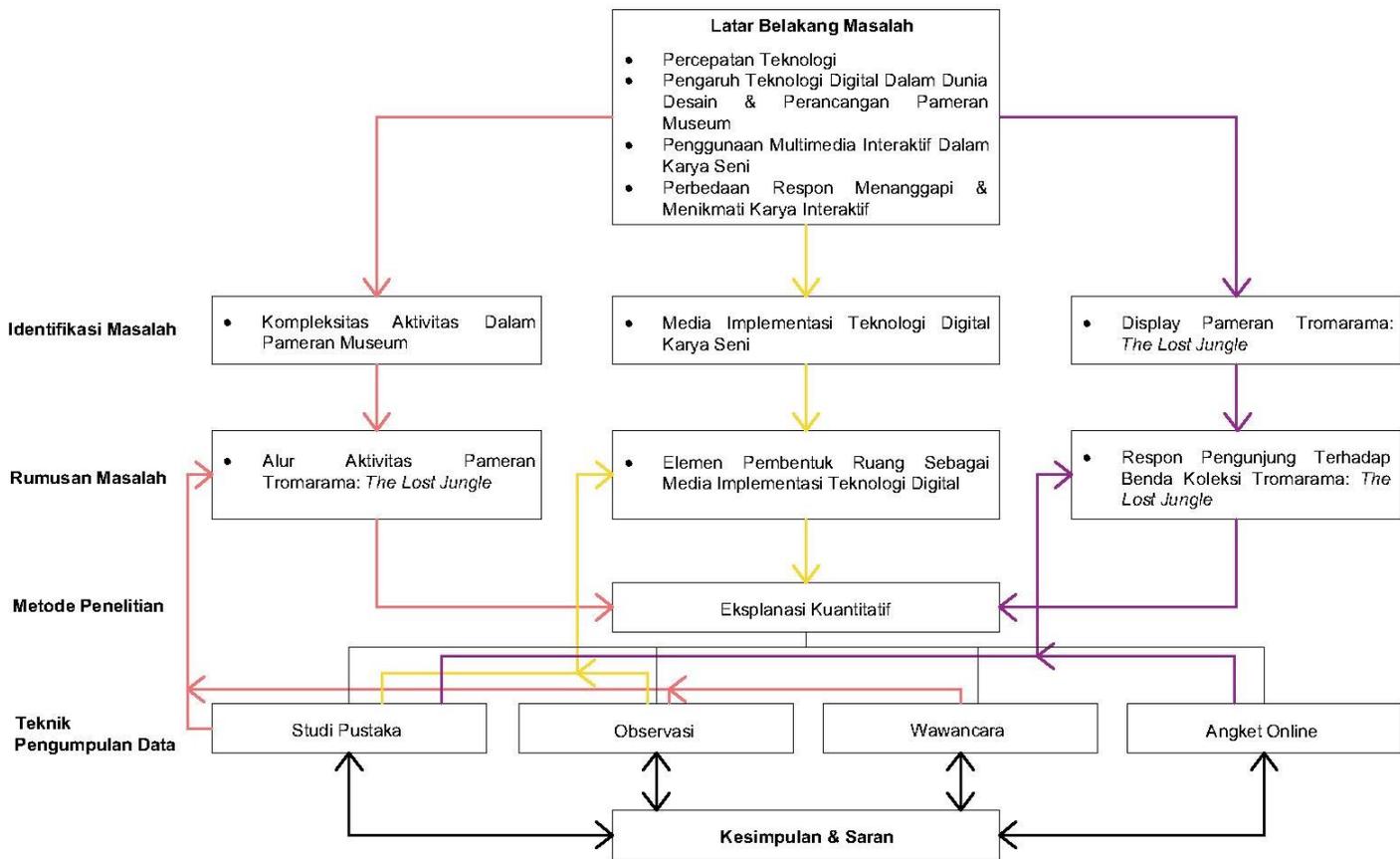
Dari permasalahan yang didapatkan, pada penelitian ini meninjau fenomena terkait sebab dari teknologi digital pada sistem display yang berakibat pada aktivitas di pameran Tromarama Museum MACAN Jakarta. Sehingga metode yang dianggap tepat untuk penelitian ini adalah metode eksplanasi kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013) penelitian eksplanasi adalah penelitian yang menjelaskan kedudukan antara variabel-variabel diteliti serta hubungan antara variabel yang satu dengan yang lain melalui pengujian hipotesis yang telah dirumuskan. Artinya penelitian eksplanasi ditujukan untuk mengkaji keterkaitan sebab akibat antara 2 fenomena dan menentukan kebenaran antara 2 fenomena tersebut. Sementara kuantitatif yaitu data berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan atas jawaban responden dalam pertanyaan penelitian kuesioner.

Hal tersebut selaras dengan tujuan dari penelitian ini yaitu meninjau keseluruhan aktivitas di ruang pameran Tromarama: *The Lost Jungle* yang terdiri dari, aktivitas menciptakan makhluk imajiner, aktivitas *40°C Fable* dan aktivitas tayangan dengan durasi 2 menit dengan menjelaskan hubungan sebab dan akibat dari teknologi digital pada sistem display yang digunakan dan diuraikan dalam

bentuk rangkaian deskripsi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi pustaka, yaitu pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur-literatur; artikel, jurnal, buku-buku dan lain-lain.
2. Studi lapangan, yaitu pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung ke lokasi yang telah ditentukan melalui:
  - a. Observasi, yaitu pengumpulan data melalui pengamatan langsung dan mencatat informasi-informasi dari pameran karya seni Tromarama: *The Lost Jungle* serta mendokumentasikan keadaan ruang dan teknologi digital yang digunakan.
  - b. Wawancara, yaitu kegiatan mengumpulkan data melalui tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan Anna selaku staf visitasi Museum MACAN
  - c. Kuesioner, yaitu sejumlah pertanyaan yang ditujukan kepada responden untuk memperoleh informasi atau data mengenai “Sikap Kognitif Terhadap Benda Koleksi Pameran Tromarama: *The Lost Jungle* Berdasarkan Respon Indra Penglihatan Dan Pendengaran Mereka Dari Foto Dan Video Yang Telah Disajikan.”

## 1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Sumber: Azizah (2022)

## **1.7 Maksud dan Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui alur aktivitas apa saja yang terjadi di dalam ruang pameran Tromarama: *The Lost Jungle* sehingga dapat mempengaruhi cara menikmati karya seni berteknologi digital.
2. Mengidentifikasi elemen pembentuk ruang sebagai media implementasi teknologi digital pada pameran Tromarama: *The Lost Jungle*.
3. Untuk mengetahui sikap atau respon pengunjung terhadap benda koleksi digital pada pameran Tromarama: *The Lost Jungle*.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

Sistematika pembahasan skripsi ini terdiri dari V Bab yang akan dijabarkan sebagai berikut:

Bab I. Dalam bab ini, peneliti memaparkan dasar-dasar penulisan skripsi, meliputi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah yang akan dibahas, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dan sistematika penulisan.

Bab II. Dalam bab ini, peneliti akan menjelaskan mengenai hasil studi literatur dan kajian pustaka sebagai data pendukung yang digunakan peneliti untuk membahas permasalahan dan juga penelitian serupa sebelumnya terkait permasalahan penelitian.

Bab III. Dalam bab ini, peneliti menjelaskan mengenai hasil data lapangan dari objek penelitian.

Bab IV. Bab ini menjelaskan mengenai pembahasan dan pemecahan masalah dari penelitian dan analisis data yang telah dilakukan.

Bab V. Sebagai penutup dari skripsi ini, bab IV akan berisi kesimpulan yang berupa jawaban dari rumusan masalah yang telah dibahas di bab IV.

