

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode

3.1.1 Jenis Pendekatan/Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Menurut Bogdan dan Tailor seperti yang dikutip oleh Moeleong pada tahun 2002, mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan atau dari bentuk tindakan kebijakan [15]. Tujuan penelitian menggunakan desain kualitatif deskriptif adalah untuk menjelaskan pentingnya komunikasi dan interaktif mahasiswa di ruang seni *virtual* Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian

Adapun objek dalam penelitian ini yaitu Galeri SATRIA. Seperti yang sudah diketahui, galeri SATRIA yang saat ini dimiliki oleh Institut Teknologi Telkom Purwokerto merupakan galeri satu-satunya untuk mengadakan kegiatan pameran di Institusi Teknologi Telkom Purwokerto. Oleh karena itu di masa pandemi, dibutuhkannya alternatif galeri secara *virtual* yang masih dapat dikunjungi oleh mahasiswa yang terhalang protokol *social-distancing* untuk berinteraksi dengan orang lain.

Dalam sebuah penelitian dibutuhkan sebuah subjek agar dapat membantu kelancaran sebuah penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah Akademisi yang menunjuk Bapak Nofrizaldi dan Bapak Elfa Swaratama sebagai pembina/narasumber dalam penelitian ini.

3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data

Dalam penelitian ini terdapat beberapa jenis data, yaitu data primer dan data sekunder.

3.1.3.1 Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh langsung oleh peneliti di lapangan melalui responden dengan cara observasi dan wawancara. Sasaran data pada data primer yaitu data yang ditemukan langsung oleh peneliti di lapangan [16]. Proses penelitian kualitatif memanfaatkan data deskriptif berupa catatan tertulis, lisan atau narasumber yang dapat diamati. Lisan merupakan sumber data yang diperoleh dari subjek penelitian dengan wawancara dan observasi. Data primer digunakan untuk mendapat informasi dan data penguat mengenai teori dari pameran dan perkembangan media baru, terutama *virtual reality*.

3.1.3.1 Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara. Hal tersebut berarti bahwa peneliti berperan sebagai pihak kedua, karena tidak didapatkan secara langsung. Berbeda dengan data primer, data sekunder adalah data pelengkap. Kata pelengkap di sini mengisyaratkan bahwa tanpa adanya data sekunder penelitian bisa dianggap rendah kualitasnya karena datanya kurang lengkap [17]. Data sekunder yang digunakan peneliti yaitu hasil survei menggunakan *google form*, *Website VRChat Documentation Hub* dan *Website Unity*.

3.1.4 Informan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan narasumber yang memiliki pengalaman di bidang Pameran dan *New Media*.

Narasumber pertama adalah Bapak Nofrizaldi, M.Sn. seorang akademisi, seorang seniman dan juga pemilik Inafart Studio yang bertempat tinggal di Perumahan Griya Satria Bukit Permata Sidabowa, Banyumas. Adapun pertanyaan yang diajukan dalam pengumpulan data melalui wawancara sebagai berikut:

1. Apa arti pameran bagi seorang seniman? Dan tujuan diadakannya sebuah pameran
2. Apakah komunikasi di ruang seni dirasa penting?
3. Bagaimana tanggapan pak nofri tentang pameran virtual?
4. Apakah pameran virtual merupakan hal positif atau negatif?
5. Ada kah saran bagi perkembangan pameran berbasis virtual?

Narasumber kedua adalah Bapak Elfa Swaratama, M.Sn. seorang akademisi yang bertempat tinggal di Sumampir Residence A-06, Sumampir, Purwokerto Utara, Kab. Banyumas, Jawa Tengah. Adapun pertanyaan yang diajukan dalam pengumpulan data melalui wawancara sebagai berikut:

1. Apa itu *virtual reality*?
2. Kapan terciptanya teknologi *virtual reality*?
3. Bagaimana perkembangan teknologi *virtual reality* terhadap kehidupan dunia seni?
4. Apakah penggunaan media *virtual reality* saat ini merupakan suatu peluang atau menjadi sebuah ancaman?
5. Apakah media *virtual reality* dapat bertahan lama? Atau akan tergantikan dengan teknologi yang lebih besar dari itu?

3.1.5 Teknik Pengumpulan Data

Langkah penting dalam sebuah penelitian adalah pengumpulan data dan oleh karena itu peneliti harus terampil dalam mengumpulkan data sehingga mendapatkan data yang valid. Untuk memperoleh data dilakukan secara sistematis dan sesuai dengan standar prosedur pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut.

3.1.5.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab secara bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau narasumber, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara. Dalam penelitian ini, wawancara menggunakan metode semi terstruktur. Dimana proses wawancara menggunakan alat bantu untuk mengumpulkan data dan pertanyaan yang berupa garis-garis besar permasalahannya saja agar dalam pengembangan topik dan pengajuan pertanyaan lebih fleksibel bagi narasumber pada saat wawancara. Pada proses wawancara dalam penelitian ini, untuk langkah pertama peneliti mengajukan surat permohonan izin untuk melakukan wawancara terhadap narasumber yang terkait. Langkah selanjutnya adalah membuat kesepakatan untuk melakukan wawancara. Wawancara narasumber pertama dilakukan secara *offline* dan wawancara narasumber kedua dilakukan secara *online*, dilakukan dengan mengajukan pertanyaan serta ditambah pertanyaan improvisasi, hal ini dapat dilakukan untuk memperdalam penelitian.

3.1.5.2 Observasi

Observasi merupakan kegiatan menyajikan gambaran realistis perilaku atau kejadian, untuk menjawab pertanyaan, untuk membantu mengerti perilaku manusia, dan untuk evaluasi

yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut [18]. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan secara daring. Observasi dilakukan dengan cara mengamati galeri virtual seperti DAMAGED by Shepard Fairey dan ArtSteps.

3.1.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan Dokumen Tekstual yang berupa buku. Dokumen ini didapatkan melalui Internet maupun dibeli secara langsung. Dokumen yang telah diperoleh peneliti antara lain sebagai berikut.

- a. *Becoming Virtual, Reality in the Digital Age* oleh Pierre Levy
- b. *The history of the future Oculus, Facebook, and the revolution that swept virtual reality* oleh Blake J. Harris, Palmer Luckey
- c. *Virtuality and the Art of Exhibition Curatorial Design for the Multimedial Museum* oleh Vince Dziekans

3.1.6 Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis data yang didapat menggunakan metode 5W+1H. Metode 5W+1H merupakan metode analisis masalah dengan mengajukan pertanyaan berupa *What, Where, When, Who, Why, dan How*. Adapun tujuan dan manfaat dari penggunaan metode 5W+1H sebagai berikut. Adapun tahapan dari penggunaan metode 5W+1H sebagai berikut.

1. Menerima informasi dari suatu peristiwa yang dapat tersampaikan dengan baik
2. Dapat digunakan sebagai sumber referensi untuk mengkaji kejadian/peristiwa tertentu untuk dijadikan sebuah dokumen
3. Memperjelas tulisan, dengan alur dan inti yang lebih jelas
4. Membantu dalam melakukan perencanaan proyek
5. Memberikan solusi dalam penyelesaian suatu masalah

3.2. Identifikasi Data

3.2.1 Profil Galeri Seni SATRIA

Nama : Galeri Seni SATRIA

Alamat : Gedung DSP Lantai 2, Kampus Institut Teknologi Telkom, Purwokerto

Penelitian ini menggunakan Galeri Seni SATRIA sebagai subjek penelitian. Galeri Seni SATRIA berlokasi di Gedung DSP Lantai 2, Kampus Institut Teknologi Telkom Purwokerto di Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Kidul, Kec. Purwokerto Selatan.



Gambar 3.1 Galeri Seni SATRIA

(Sumber. ittelkom-pwt.ac.id [22])

Galeri SATRIA merupakan galeri seni yang dikelola oleh program studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang diresmikan pada bulan Agustus 2021. Galeri ini menjadi lokasi diselenggarakannya setiap pameran karya seni oleh program studi Desain Komunikasi Visual dan sebagai ruang apresiasi karya seni di wilayah Banyumas. Galeri satria memajang karya seni baik secara 2 dimensi dan juga 3 dimensi, dilengkapi fasilitas ruang yang lengkap, seperti spotlight, rel gantungan karya, panel, dan juga pustek.



Gambar 3.2 Dokumentasi Kaprodi S1 DKV ITTP, Arsita Pinandita

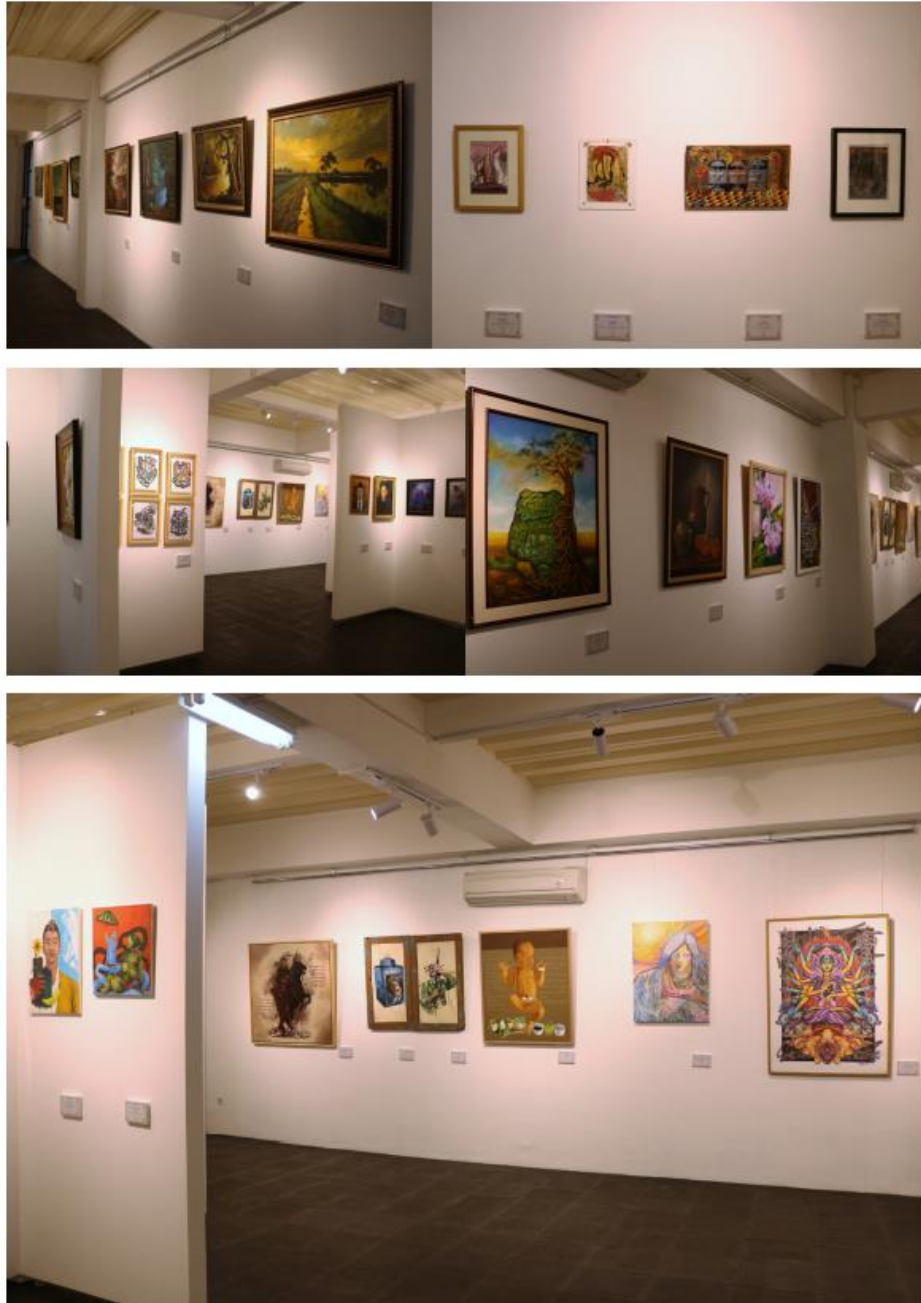
(Sumber. ittelkom-pwt.ac.id [23])

Kata “SATRIA” dalam nama galeri ini merupakan semboyan dari Kabupaten Banyumas, sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Tengah. Sebagai sebuah semboyan kata SATRIA merupakan akronim dari Sejahtera, Adil, Tertib, Rapi, Indah dan Aman. Penggunaan kata “SATRIA” bukan tanpa alasan.

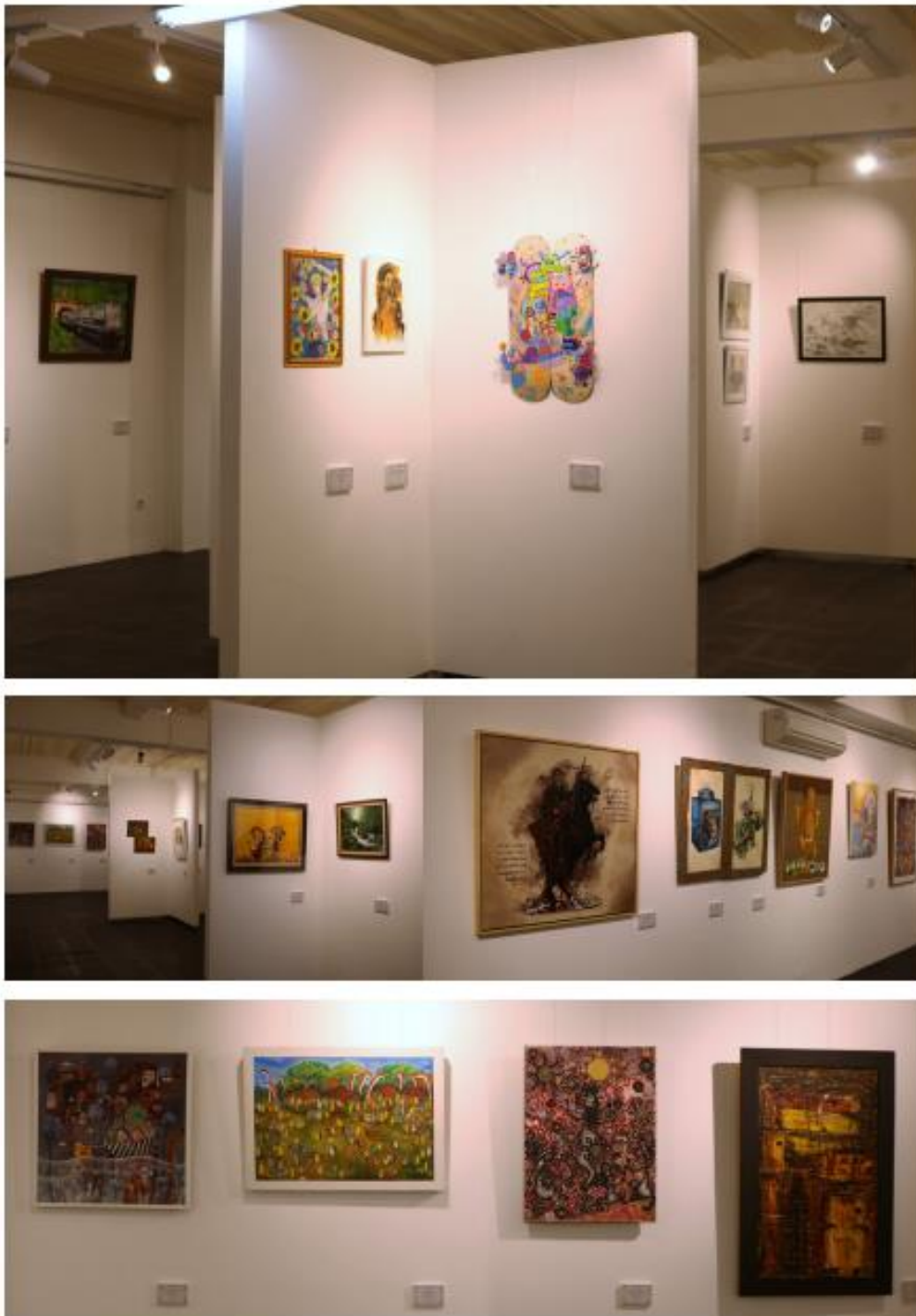
Di samping makna filosofisnya, kata “SATRIA” merujuk pada ingatan historis dari bumi Penginyongan dengan kekhasan ngapaknya itu. Banyumas banyak melahirkan “kesatria”, yang berarti pahlawan. Dalam sejarah kota ini memiliki banyak pahlawan nasional di antaranya adalah Jenderal Besar Soedirman, Gatot Subroto, Sony Harsoeno, Yasir Hadi Broto, Soepardjo Roestam dan Soerono. Selain jenderal besar tersebut, beberapa pahlawan perjuangan pada zaman berdirinya Kabupaten Banyumas misalnya Adipati Wirasaba dan Joko Kaiman. Guna menguatkan citra kotanya para kesatria tersebut, maka galeri yang dimiliki oleh Institut Teknologi Telkom Purwokerto (ITTP) diberi nama GALERI SATRIA.

Harapannya, dengan semboyan “satria” insan kreatif, seniman, dan inovator berbakat dari kampus ITTP Banyumas bisa mengilhami spirit

para pendahulu tersebut dalam produksi artistiknya, menuju Banyumas Sejahtera, Adil, Tertib, api, Indah dan Aman (SATRIA).



Gambar 3.3 Dokumentasi Pameran Tepangan di Galeri SATRIA
(Sumber. ittelkom-pwt.ac.id [22])



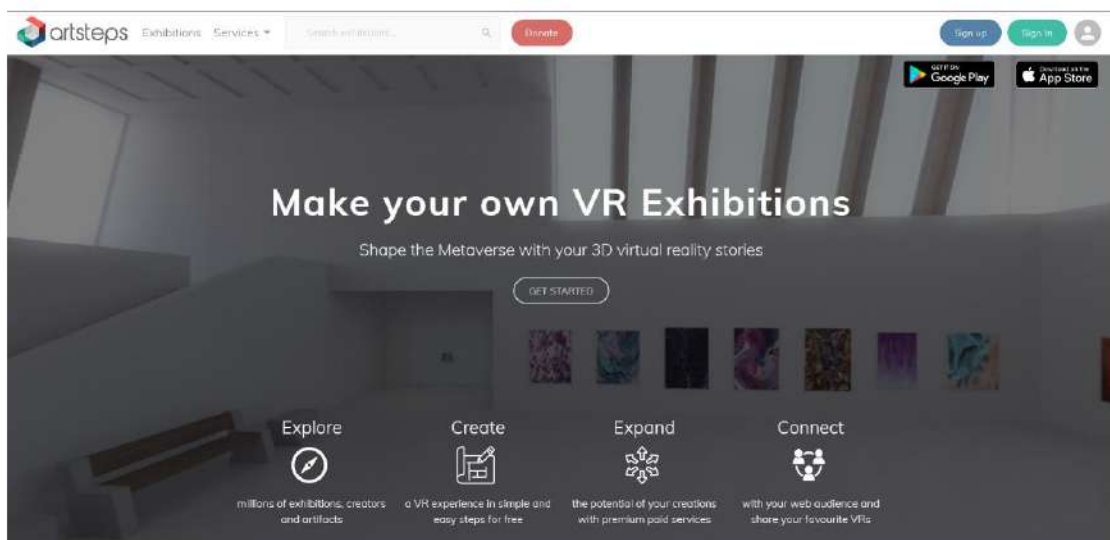
Gambar 3.4 Dokumentasi Pameran Tepangan di Galeri SATRIA
(Sumber. ittelkom-pwt.ac.id [22])

3.2.2 Promosi yang pernah dilakukan

Dalam bidang teknologi yang ada di Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Pameran Virtual Menggunakan VRChat belum pernah melakukan promosi ataupun publikasi.

3.2.3 Studi Komparasi

3.2.3.1 ArtSteps



Gambar 3.5 Halaman Depan ArtSteps

(Sumber. Artsteps.com)

ArtSteps pertama kali dirilis oleh Dataverse Ltd, sebuah perusahaan pengembang perangkat lunak bertempat di Yunani. Ditemukan pada tahun 2007, Dataverse membangun sebuah tim yang terdiri dari Insinyur Komputer, Perancang Web, Pengembang Perangkat Lunak dan Pakar Konten, dengan pengalaman bertahun-tahun dalam penggunaan teknologi berbasis web.

ArtSteps merupakan sebuah inovasi, aplikasi berbasis web yang memudahkan kurator untuk membangun sebuah galeri pameran, acara dan konsep *storytelling brand* dengan membuat desain realistis berbentuk ruang kompleks 3d dimensi. Dalam ruang virtual 3d dimensi dengan melalui ArtSteps, kita

dimungkinkan untuk memasukkan barang yang berbentuk 2 dimensi seperti foto, poster, lukisan, barang berbentuk 3 dimensi seperti hasil pahat patung, instalasi kecil, begitu pula dengan layanan siaran langsung video. Perbedaan dengan penelitian ini adalah adanya komunikasi dan interaksi antar pengunjung yang datang ke dalam galeri virtual.

3.2.4 Hasil Pengumpulan Data

Setelah melakukan pengumpulan data pada tanggal 8 November 2021 hingga 19 Januari 2022 melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan studi literatur. Terdapat beberapa versi pemahaman dan jenis pameran virtual adalah sebagai berikut.

Pameran Virtual Menurut Bapak Nofrizaldi

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 Januari 2022, berikut pemahaman bapak Nofrizaldi mengenai Pameran Virtual yang sedang berkembang saat ini:

“Setiap seniman memiliki sebuah visi dan misi dalam berkesenian, untuk mewujudkan itu seniman harus pameran dengan memperkenalkan karya seni. Pameran tidak hanya dilakukan di galeri, dapat dilakukan di jalanan, di Lorong-lorong dan sebagainya. Sebenarnya pandemi tidak terlalu berpengaruh terhadap pameran yang diadakan di galeri, namun untuk di wilayah Purwokerto masih kurang dukungan dari sekitar. Berbeda dengan kota kota lain seperti Yogyakarta, Jakarta, Bali, Bandung dan sebagainya. Kehadiran virtual di era pandemi ini sudah ada sejak dulu namun di masa pandemi ini terutama bagi apresiasi seni masyarakat mau tidak mau menyesuaikan keadaan dan mematuhi peraturan untuk bisa datang ke galeri pameran. Adanya pembatasan dalam pameran konvensional ini membuat perkembangan baru efek dari kemajuan teknologi dan itu tidak bisa dihindari. Keberadaan pameran

virtual ini merupakan sebuah kemajuan dan kalau saya melihatnya itu baik karena terdapat alternatif baru yang masyarakat sudah mulai terbiasa dengan situasi pandemi saat ini.”

Pameran Virtual Menurut Bapak Elfa Swaratama

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 19 Januari 2022, berikut pemahaman bapak Elfa Swarata mengenai Pameran Virtual yang sedang berkembang saat ini:

“*Virtual Reality* merupakan teknologi yang dapat membuat pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada di dalam dunia maya secara terpisah dari dunia nyata. Perkembangan teknologi *virtual reality* saat ini bisa dibilang sangat berkembang pesat terlebih dari kehidupan dunia seni. Ketika teknologi ini dahulu hanya dapat dipakai untuk pameran secara *offline*, sekarang dapat dikunjungi oleh banyak orang secara *online* hal ini merupakan alternatif di dalam dunia seni untuk mengadakan suatu kegiatan pameran di masa pandemi saat ini. Saat ini masih banyak masyarakat yang menganggap penggunaan media *virtual reality* baik dan juga buruk. Tergantung dari sudut pandang masing-masing dalam menanggapinya, namun menurut mas elfa sendiri hal ini merupakan sebuah peluang untuk mengeksplorasi penggunaan internet lebih dalam. Oleh karena itu dengan adanya media *virtual reality*, kita dapat memanfaatkannya sejauh mungkin karena perkembangan teknologi saat ini akan terus bertambah. Media *Virtual Reality* itu sendiri akan dapat bertahan lama tergantung dari mana masyarakat melihat penggunaan media baru tersebut. Saat ini teknologi ini belum terlalu dikenal atau mengerti oleh masyarakat Indonesia, namun kedepannya penggunaan teknologi ini akan berkembang dan berinovasi.”

Pameran Virtual Berbasis Web Aplikasi Menggunakan ArtSteps

ArtSteps merupakan *Web-Based Application* yang dirancang sebagai sebuah inovasi bagi kurator maupun non-kurator untuk mengadakan sebuah pameran secara *virtual reality*, acara dan pengenalan brand ke publik melalui media ini. Dengan menggunakan ArtSteps, pengguna berinteraksi dengan karya secara langsung yang dapat diakses oleh perangkat Komputer maupun *Mobile*.

Hubungannya dengan penelitian ini adalah galeri ArtSteps menggunakan *Virtual Reality* dengan kendali dasar kita sebagai pengunjung.

Pameran Virtual Berbasis Aplikasi VR/AR Menggunakan DAMAGED APP by Shepard Fairey

Seperti yang dilansir oleh Teknologi.id, Pameran ini adalah Pameran Seni *Virtual Reality* dimana VRt Ventures sebuah perusahaan teknologi imersif asal Los Angeles bekerja sama dengan seorang seniman Shepard Fairey dan Majalah Juxtapoz. Mereka mengumumkan peluncuran aplikasi “DAMAGED”, yang akan memberikan pengalaman VR/AR yang memungkinkan penggemar masuk ke dalam pameran tunggal terbesar Shepard Fairey secara daring. Untuk merasakan pengalaman pameran VR ini, telah tersedia 5 *platform* utama, dengan *platform* utama *Oculus*, *Samsung Gear* dan *Steam VR*. Serta tersedia di *App Store* dan *Google Play* bagi para pengguna *mobile* [19]. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penggunaan media yang digunakan adalah VRChat, sebuah *game online* berbasis *virtual social platform*.

3.2.5 Hasil Analisis

Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan metode 5W+1H sebagai berikut.

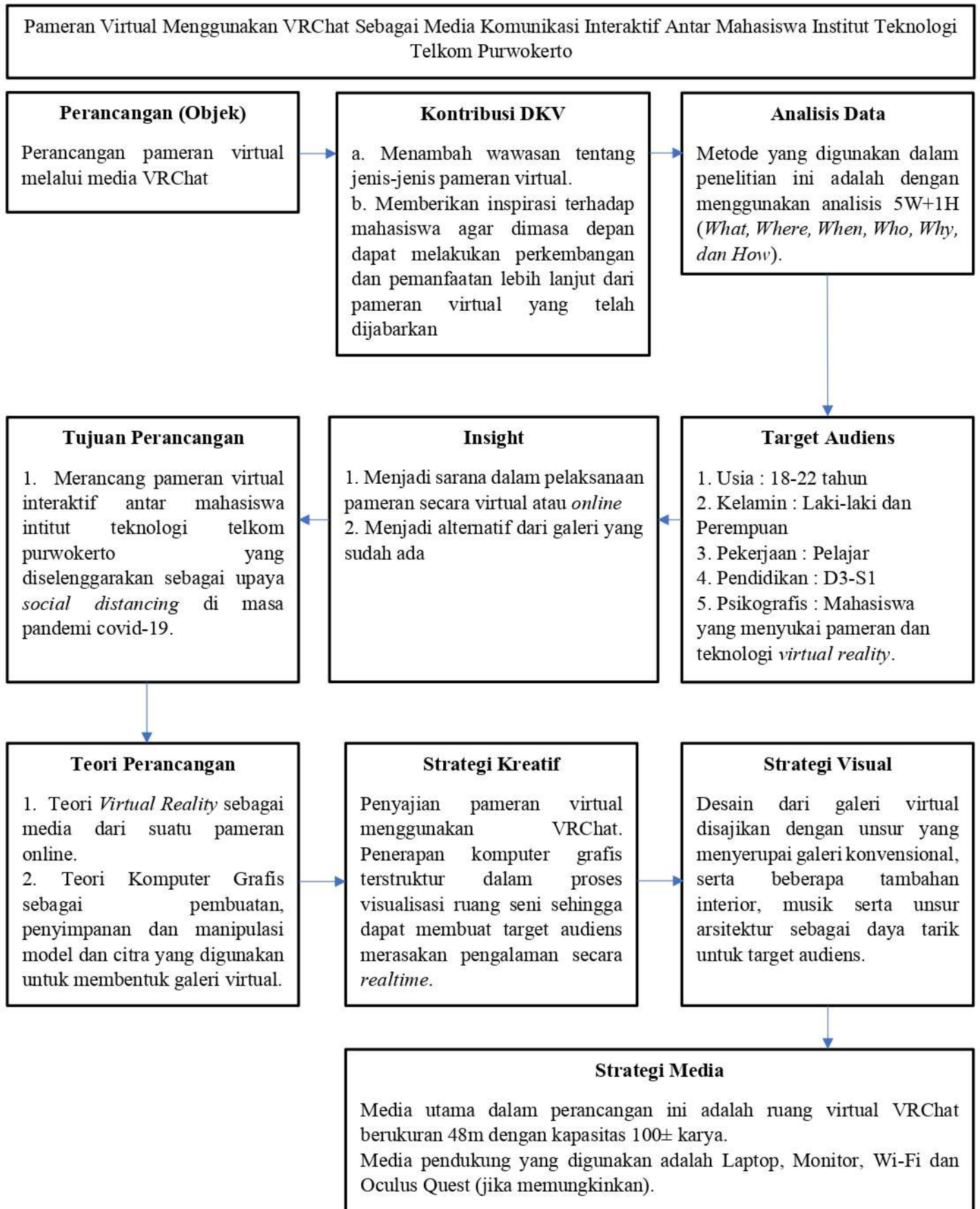
Tabel 3.1 Analisa 5W+1H

| 5W+1H | Rincian | Keterangan |
|-------|--|--|
| What | <ul style="list-style-type: none"> - Apa yang akan dituangkan dalam hasil penelitian ini? - Apa itu pameran virtual? - Apa pentingnya komunikasi di ruang seni? | <ul style="list-style-type: none"> - Pameran virtual interaktif antar mahasiswa Institut Teknologi Telkom Purwokerto menggunakan VRChat - Pameran virtual adalah kumpulan replika digital dari kejadian nyata - Komunikasi di ruang seni merupakan dua hal yang saling melengkapi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bahwa ketika karya sudah dipajang di dalam ruang seni, hubungan antara seniman dan karya sudah lepas. Dengan menawarkan disiplin ilmu komunikasi (dengan segenap kompleksitas dan kekurangannya) sebagai salah satu pisau analisis untuk ikut membedah seni, adalah lahan garap baru yang memungkinkan keduanya |

| | | |
|-------|--|--|
| | | bersinergi untuk sama-sama maju dan berkembang. |
| Who | - Siapa yang menjadi audiens pameran virtual? | - Mahasiswa Institut Teknologi Telkom Purwokerto |
| When | - Kapan munculnya pameran virtual di lingkup seni ? | - Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, Pameran yang menggunakan teknologi <i>virtual reality</i> sebenarnya sudah ada sejak dulu. Hanya saja masih berbasis <i>offline</i> dan belum dirasa perlu untuk dilakukan. |
| Where | - Dimana pengunjung dapat mengikuti pameran virtual? | - Terdapat berbagai jenis <i>platform</i> pameran virtual. Beberapa diantaranya adalah <i>Artsteps</i> dan <i>Damages App</i> . Disini penulis menggunakan <i>platform</i> sosial immersif, VRChat sebagai <i>platform</i> pelaksanaan pameran virtual. |
| Why | - Mengapa menggunakan VRChat sebagai media pameran? | - Saat ini penggunaan teknologi <i>virtual reality</i> mulai digunakan oleh banyak orang untuk berbagai hal. VRChat disini menyediakan fitur yang mendukung perangkat VR maupun non-VR Windows Desktop. Sehingga ketika pengunjung pameran dapat melihat pameran virtual melalui perangkat desktop |

| | | |
|-----|--------------------------------------|--|
| | | maupun perangkat VR yang telah didukung oleh pengembang VRChat. |
| How | - Bagaimana cara menggunakan VRChat? | - Dengan melakukan instal aplikasi pada <i>platform</i> pilihan dan masuk. Ada tutorial dalam aplikasi yang akan memandu melalui dasar-dasar kontrol, berinteraksi dengan dunia, dan menggunakan UI. |

3.2.6 Kerangka Penelitian



3.2.7 Jadwal Rencana Penelitian

Tabel 3.2 Tabel Jadwal Perancangan

| No | Kegiatan | November | Januari | Mei | Juni | Juli |
|----|---------------------------------------|----------|---------|-----|------|------|
| 1 | Riset dan Pengumpulan Data | ■ | ■ | ■ | | |
| 2 | Penjaringan Ide | | | ■ | | |
| 3 | Proses Desain 3D Model Galeri Virtual | | | | ■ | |
| 4 | Proses Finishing Galeri Virtual | | | | ■ | ■ |
| 5 | Proses Desain Media Pendukung | | | | ■ | ■ |
| 6 | Proses Cetak Media Pendukung | | | | ■ | ■ |