

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada tahun 2020, dunia dilanda krisis COVID-19 yang mengharuskan setiap masyarakat untuk menjaga jarak. Keadaan ini membuat masyarakat untuk berbicara ataupun memberikan aspirasi tentang krisis COVID-19 menjadi sangat sulit untuk dilakukan. Disitulah ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV) dibutuhkan sebagai media komunikasi masyarakat dengan dunia. Menurut Agus Sachari dalam Maria Fitriah dalam buku Komunikasi Pemasaran melalui Desain Visual menyebutkan bahwa Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah seni menyampaikan pesan (*arts of communication*) dengan menggunakan bahasa rupa (*visual language*) yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target audiens sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan [1]. Salah satu contohnya ialah dengan melalui sarana pameran.

Pameran dibuat sebagai sarana bagi para seniman dan pencipta karya untuk menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan dalam membuat suatu produk atau karya seni yang berkualitas [2]. Sebelum pandemi, kegiatan bidang seni dan desain yang menampilkan sebuah karya agar dapat dinikmati oleh khayalah luas dan digelar dengan konsep acara yang semenarik mungkin disebut Pameran Konvensional. Kegiatan pameran konvensional memiliki fungsi sebagai alat komunikasi antara pekerja seni dengan masyarakat atau apresiasi desain. Komunikasi yang disampaikan ini juga dapat membangkitkan motivasi berkarya seni individu maupun kelompok dan juga dapat membangun komunikasi antar pengamat seni di lokasi pameran. Banyak hal yang menarik untuk dilihat di pameran seni konvensional, mulai dari karya, *workshop*, seminar, dan masih banyak lagi. Hal ini merupakan daya tarik bagi orang-orang yang mengunjungi pameran. Namun dengan munculnya krisis pandemi yang melanda disaat minat masyarakat terhadap seni mulai tinggi, terpaksa membuat

galeri dan kegiatan pameran seni harus ditutup untuk menghindari potensi keramaian.

Kegiatan pameran seni harus terus berjalan dan dimasa pandemi yang terjadi inilah *Virtual Exhibition* atau Pameran Virtual mulai menjadi alternatif dari Pameran Konvensional. Dengan diadakannya *Virtual Exhibition*, para pekerja seni diberi ruang untuk membuka diskusi dan interaksi antara masyarakat dan karya seni lewat dunia digital. Direktur Jendral Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Hilmar Farid, mengatakan pameran virtual adalah sebuah inovasi yang diperlukan para seniman agar kegiatan kebudayaan bisa tetap bertahan di tengah pandemi. "Kami sangat mengapresiasi upaya di tengah segala keterbatasan dan kesulitan yang dihadapi karena pandemi sehingga bisa menyelenggarakan kegiatan ini," kata Hilmar dalam video di konferensi pers OPPO Art Jakarta Virtual 2020, Senin. [3]. Pameran fisik yang sulit untuk dilakukan semua orang mengingat kondisi yang masih belum stabil. Dari keadaan sekarang ini terbentuklah sebuah inovasi yaitu Pameran Virtual. Hal ini ditujukan sebagai alternatif pelaksanaan pameran yang terkendala akibat pandemi. Seiring berjalannya waktu, berbagai pameran virtual atau galeri virtual di Indonesia mulai dilakukan. Terutama di Kampus Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Sebuah ide yang dikembangkan untuk melaksanakan pameran secara virtual melalui sebuah aplikasi *mobile DKV Virtual Tour* dan website *Artsteps* ini membuat sebuah alternatif yang sangat berguna bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual sebagai apresiasi desain. Hanya saja terdapat kekurangan dari fungsi utama pameran tersebut, yaitu Komunikasi. Keilmuan Sosiologi menjelaskan komunikasi sebagai sebuah proses memaknai yang dilakukan oleh seseorang terhadap informasi, sikap dan perilaku orang lain yang berbentuk pengetahuan, pembicaraan, gerak gerik atau sikap, perilaku dan perasaan-perasaan sehingga seseorang membuat reaksi-reaksi terhadap informasi, sikap dan perilaku tersebut berdasarkan pada pengalaman yang pernah dia alami. Komunikasi adalah proses pertukaran pesan dari komunikator ke komunikan melalui media dan menimbulkan efek tertentu [4].

Komunikasi yang dilakukan oleh mahasiswa dirasa penting untuk dilakukan karena disaat mereka mengunjungi kegiatan pameran seni konvensional, terdapat banyak hal yang menarik untuk dibicarakan. Contohnya adalah ketika mahasiswa ingin bertanya lebih lanjut mengenai karya seni terhadap para pekerja seni dan juga ketika mahasiswa yang ingin berdiskusi langsung mengenai karya seni tersebut bersama teman atau kenalan yang diajak dating ke pameran seni konvensional. Dengan adanya alternatif kegiatan pameran seni disaat pandemi juga tidak menghilangkan alasan mengapa hal itu dirasa penting bagi mahasiswa. Alasannya adalah dengan memanfaatkan ruang *virtual* tanpa bersentuhan secara fisik ini dapat membuat mahasiswa berkomunikasi tanpa adanya batasan waktu serta menjaga protokol kesehatan dengan melakukan *social distancing* dari lokasi masing-masing.

Menurut data statistik *SteamDB*, sejak juli 2019, VRChat terus berkembang dari 7.600 pengguna bersamaan di Steam menjadi lebih dari 12.000 pada akhir Februari 2020. Tetapi masih banyak lagi yang akan datang, didorong oleh pandemi Coronavirus dan aturan yang mengharuskan masyarakat untuk tinggal di rumah yang diberlakukan oleh banyak daerah di seluruh dunia. Pada 13 April, VRChat mencapai pengguna tertinggi sejak lonjakan viral yang besar pada tahun 2018, mencapai lebih dari 16.000 pengguna Steam secara bersamaan [5]. *SteamDB* merupakan sebuah website informasional yang dikembangkan oleh Pavel Djundik atau xPaw. Website ini bertujuan memberikan wawasan lebih dalam mengenai database Steam. Dengan melacak pembaruan untuk aplikasi dan paket, *SteamDB* menyimpan riwayat semua perubahan yang dilakukan pada aplikasi dan paket yang berlangsung dari aplikasi Steam. *SteamDB* juga memiliki berbagai alat lain seperti Kalkulator untuk memberi orang wawasan tentang akun Steam mereka yang tidak mungkin dilakukan pelacakan Riwayat datanya. Website ini tidak berafiliasi dengan Valve atau Steam dan berdiri secara independent. Hal ini membuat penulis tertarik untuk menggunakan sarana game online VRChat sebagai media komunikasi pameran virtual agar dapat membantu terbentuknya sebuah visual dari perancangan pameran dan juga komunikasi yang dilakukan antara

mahasiswa institut teknologi telkom purwokerto yang berkunjung ke galeri virtual tersebut yang sudah dirancang sedemikian rupa. Terdapat sebuah faktor pendukung yang dapat membuat mahasiswa institut teknologi telkom purwokerto dapat merasakan suasana pameran secara *Virtual Reality* maupun tidak. Hal lainnya yang menjadi tujuan dari penelitian ini ialah bagaimana sebuah perancangan pameran virtual dapat merepresentasikan bentuk pameran konvensional dengan memiliki ruang yang cukup untuk banyak para pekerja seni, Sistem komunikasi bagi para pengamat seni, pengunjung atau pun bagi pekerja seni itu sendiri dan juga bagaimana sebuah media baru dapat dimanfaatkan secara efektif. Urgensi ini dibutuhkan pada masa yang cukup sulit bagi seniman, mahasiswa yang ingin berkunjung ke lokasi pameran namun terhalang oleh pandemi yang terjadi saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara merancang pameran virtual interaktif antar mahasiswa institut teknologi telkom purwokerto sebagai upaya *social distancing* dan alternatif pameran dengan menggunakan teknologi virtual di masa pandemi COVID-19?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang pameran virtual interaktif antar mahasiswa institut teknologi telkom purwokerto yang diselenggarakan sebagai upaya *social distancing* dan penggunaan teknologi virtual sebagai alternatif pameran di masa pandemi covid-19.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah berfokus pada komunikasi interaktif mahasiswa Institut Teknologi Telkom Purwokerto dan desain pameran yang dilakukan secara 3D digital lalu dilanjutkan melalui *Unity* ke dalam server dari VRChat.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari segi teoritis ataupun praktis bagi pihak-pihak yang membutuhkan dan untuk manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi keilmuan

- a) Menambah wawasan tentang jenis-jenis pameran virtual.
- b) Memberikan inspirasi terhadap mahasiswa agar di masa depan dapat melakukan perkembangan dan pemanfaatan lebih lanjut dari pameran virtual yang telah dijabarkan dalam perancangan ini.

2. Manfaat Bagi Masyarakat

Diharapkan pembuatan Tugas Akhir ini :

- a) Adanya alternatif baru dalam pelaksanaan pameran, tidak hanya secara *offline* namun juga secara *online*.
- b) Menjadi upaya *social distancing* di masa pandemi covid-19.

3. Manfaat Bagi Institusi

Diharapkan pembuatan Tugas Akhir ini :

- a) Dapat menjadi penelitian berkelanjutan selanjutnya.
- b) Memberi peluang baru dalam pariwisata.