

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seni lukis adalah bentuk ekspresi seni atau budaya yang memiliki nilai estetika tinggi dan ciptaan karya kreatif dalam sejarah manusia. Melalui seni lukis, seniman dapat menyampaikan pesan, emosi, dan pandangan mereka terhadap dunia. Seni lukis memiliki peran penting dalam merefleksikan dan mengabadikan budaya serta peristiwa sejarah, sehingga menjadi bagian fundamental dari identitas bangsa Indonesia. Sebagai warisan budaya yang unik dan kaya, seni lukis Nusantara mencerminkan keberagaman dan kekayaan budaya lokal dari berbagai daerah di Indonesia. Penguatan Pusat Seni dan Budaya perlu terus dikembangkan untuk bersaing dalam menghadapi kemajuan zaman demi pelestarian seni dan budaya lokal di Nusantara [1].

Namun, terdapat beberapa masalah yang menghambat pengenalan, apresiasi, dan akses masyarakat terhadap karya seni lukis di Indonesia. Masyarakat kesulitan menjangkau pameran seni secara *offline*, sehingga banyak karya seni tidak mendapatkan eksposur yang cukup. Hal ini terutama berlaku bagi masyarakat yang tinggal di luar kota besar atau daerah terpencil yang tidak memiliki akses mudah ke museum dan galeri seni. Mengutip dari jurnal *Digital Art*, kunci agar berhasil dalam berkesenian di era milenial

adalah bagaimana kita dapat beradaptasi dalam teknologi digital yang berbasis komputer dan internet [2].

Karya seni tersebar di berbagai tempat seperti museum, galeri, dan koleksi pribadi, membuatnya sulit dijangkau dan dinikmati oleh masyarakat luas. Kurangnya pusat terintegrasi untuk memamerkan karya seni menyebabkan masyarakat kesulitan melihat keseluruhan koleksi yang ada. Masyarakat sering kali kurang memahami karya seni lukis karena minimnya akses informasi dan edukasi tentang seni. Hal ini mengakibatkan rendahnya apresiasi terhadap karya seni dan seni lukis secara umum. Apresiasi terhadap seni yang dimaksud di sini yaitu sikap yang mendahulukan pemahaman dan pengertian sebelum melakukan penilaian, melalui proses penginderaan, pengamatan, dan penanggapan [3].

Berdasarkan kunjungan yang dilakukan oleh penulis ke Museum Affandi dan Jogja Gallery, ditemukan bahwa kedua tempat ini memiliki koleksi seni yang luar biasa, namun banyak pengunjung masih terbatas yang bisa hadir secara fisik. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk memusatkan dan mendigitalisasi akses ke karya seni agar lebih banyak orang bisa menikmati dan mengapresiasi seni lukis tanpa batasan geografis.

Untuk menjawab tantangan ini, penulis mengembangkan aplikasi bernama SeniQu, aplikasi dirancang sebagai *platform digital* yang inovatif dan interaktif, menghubungkan karya seni lukis dari berbagai museum dan galeri dalam satu tempat. Melalui *platform* ini, diharapkan dapat memperluas jangkauan karya seni, memberikan ruang bagi seniman untuk memamerkan

karyanya, serta meningkatkan pemahaman dan apresiasi masyarakat terhadap seni lukis.

## 1.2 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pengembangan aplikasi adalah menyediakan *platform digital* untuk menjangkau masyarakat yang lebih luas. Sehingga memudahkan masyarakat untuk menemukan dan menikmati karya seni lukis secara *online*, mengumpulkan karya seni lukis dari berbagai sumber, seperti museum, galeri, dan koleksi pribadi di satu *platform*, meningkatkan pemahaman dan apresiasi masyarakat terhadap seni lukis, memberikan ruang bagi seniman untuk memamerkan karya kepada masyarakat luas, sehingga meningkatkan *eksposur* dan peluang seniman lebih dikenal.

Manfaat dari pengembangan aplikasi adalah masyarakat dapat mengakses dan menikmati karya seni lukis di manapun berada, masyarakat dapat menjangkau lebih banyak karya seni lukis dari berbagai museum dan galeri di satu *platform*, masyarakat memahami lebih dalam tentang karya seni lukis dan menghargai nilai serta konteks budaya di balik setiap karya.

Dalam penelitian ini, terdapat batasan masalah yang terdiri dari:

1. Aplikasi SeniQu dalam pengembangan ini hanya berkolaborasi dengan museum Affandi dan Jogja Gallery, tanpa menambah mitra baru.
2. Fitur identifikasi genre seni lukis dalam aplikasi ini diimplementasikan dengan tingkat akurasi yang ada, namun tidak dilakukan optimasi lebih lanjut untuk peningkatan akurasi.

3. Fitur edukasi yang ada dalam aplikasi hanya mencakup materi dasar tentang seni lukis
4. Tidak ada fitur premium seperti jual beli karya seni, webinar, seminar, atau kelas melukis.
5. Penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) belum diterapkan dalam pengembangan aplikasi ini.

### 1.3 Tinjauan Pustaka

Berikut ini adalah penelitian-penelitian terdahulu yang bisa digunakan sebagai perbandingan untuk penelitian ini:

**Tabel 1.1** GAP Penelitian

| No | Tahun | Judul   | Teknologi           | Hasil  |
|----|-------|---|---------------------|--|
| 1. | 2024  | Penggunaan E-Galeri Untuk Promosi Karya Seni Dalam Konten Visual Berbasis Web | Laravel, PHP, MySQL | Sistem informasi seni rupa berbasis <i>website</i> yang dapat digunakan untuk membantu seniman dalam mempromosikan karya seninya.<br>Kekurangan: Tidak ada kolaborasi dengan museum atau galeri<br>Kelebihan: Bisa diakses melalui desktop maupun smartphone, responsive, dan dapat diupdate secara berkala. |
| 2. | 2023  | Perencanaan   | PHP,                | Aplikasi e-gallery berbasis  |

|    |      |  |       |  |
|----|------|--|-------|--|
|    |      | Metode <i>Rapid Application Development</i> pada Rancang Bangun e-Gallery Batik Pekalongan | MySQL | <i>website</i> sebagai upaya melestarikan keberadaan batik Pekalongan.<br>Kekurangan : Penggunaan teknologi yang sederhana, belum memiliki sistem keamanan.<br>Kelebihan: Model pembelajaran yang efektif dan efisien,                         |
| 3. | 2023 | Penerapan Metode Agile Dalam Perancangan Aplikasi Galeri Seni                              | PHP   | Web untuk menampilkan karya seni dan jual beli lukisan menggunakan metode agile.<br>Kekurangan: Lukisan yang ditampilkan hanya di lingkungan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar<br>Kelebihan: Sudah ada transaksi jual beli seni Lukis |

Pekerjaan yang dilakukan oleh Ninan Setiyawati dkk. pengembangan *e-gallery* untuk mempromosikan karya seni dalam konten visual berbasis web. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* untuk mengembangkan sistem informasi yang dapat membantu para seniman dalam memamerkan karya seni mereka dan memudahkan masyarakat untuk mengetahui karya seni dari seniman lokal. Teknologi yang digunakan termasuk bahasa pemrograman

PHP dan database MySQL, serta *framework Laravel* untuk membuat *website* yang responsif dan dapat diakses melalui desktop maupun *smartphone*. Hasil penelitian menunjukkan *e-gallery* dapat membantu seniman untuk mempresentasikan karya seni ke masyarakat melalui *website*[4].

Pekerjaan yang dilakukan oleh Rahayu Noveandini dkk. menerapkan metode *Rapid Application Development*(RAD) pada rancang bangun *e-gallery* batik Pekalongan bertujuan untuk memperkenalkan berbagai corak dan jenis batik Pekalongan kepada masyarakat melalui aplikasi berbasis web. Metode RAD dipilih untuk mempercepat proses pengembangan perangkat lunak dengan mengumpulkan data melalui studi pustaka dan observasi langsung di Sentra Batik Pekalongan. Desain sistem menggunakan *Unified Modelling Language*(UML) untuk menggambarkan proses bisnis, termasuk diagram *use case* dan aktivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *e-gallery* batik Pekalongan berfungsi dengan baik di *browser Google Chrome*, memudahkan pembelajaran mengenai batik, serta meningkatkan akses informasi tentang corak dan jenis batik Pekalongan kepada masyarakat. Kesimpulan, aplikasi *e-gallery* ini dapat membantu masyarakat dalam memahami dan mengenal batik Pekalongan dengan lebih baik, serta memiliki manfaat tinggi dalam promosi dan edukasi tentang batik[5].

Pekerjaan yang dilakukan oleh Ahmad Syahir dkk. menerapkan metode *Agile* dalam perancangan aplikasi galeri seni lukis di Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Metode yang digunakan adalah *Agile* untuk merancang aplikasi yang mampu menampilkan pameran seni, memberikan

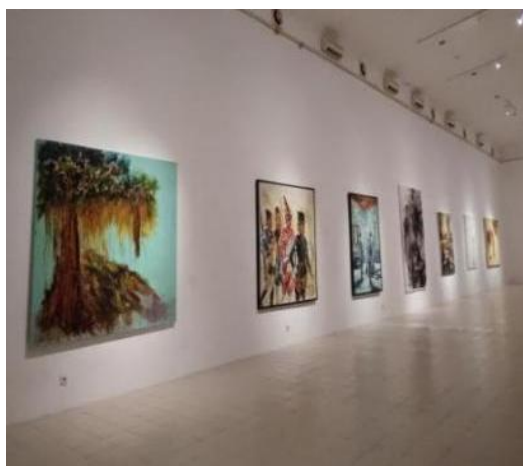
informasi kegiatan terkait, dan memfasilitasi penjualan karya seni. Metode ini juga melibatkan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan survei untuk memahami kebutuhan pengguna dengan lebih baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang dengan metode Agile berhasil dalam menyajikan karya seni secara efektif dan efisien[6].

#### 1.4 Data Penelitian

Pengembangan aplikasi dilakukan dengan mengumpulkan data melalui kunjungan langsung dapat dilihat pada Gambar 1.1 Museum Affandi dan Gambar 1.2 Jogja Gallery.



**Gambar 1.1** Museum Affandi



**Gambar 1.2** Jogja Gallery

Ada dua cara metode pengumpulan data:

#### 1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Kak Kiran sebagai narasumber dari tim pengelola Museum Affandi dapat di lihat di <https://youtu.be/56KnBzc-cZA> Pertanyaan wawancara mencakup jumlah pengunjung, genre lukisan, nama seniman, dan kebutuhan museum atau galeri.

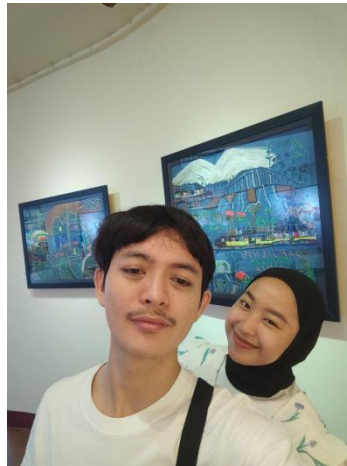


**Gambar 1.3** Wawancara di Museum Affandi

Museum Affandi memiliki sekitar 11 pengunjung per hari pada hari biasa, dan meningkat hingga 20-50 pengunjung pada musim liburan. Koleksi di Museum Affandi mencakup genre ekspresionis dan naturalis. Selain karya Affandi sendiri, museum ini juga memamerkan karya dari istri dan anaknya. Pengelola museum menekankan pentingnya digitalisasi koleksi agar karya seni dapat diakses oleh masyarakat yang lebih luas, serta pentingnya edukasi tentang seni untuk meningkatkan apresiasi publik. Saat ini, Museum Affandi



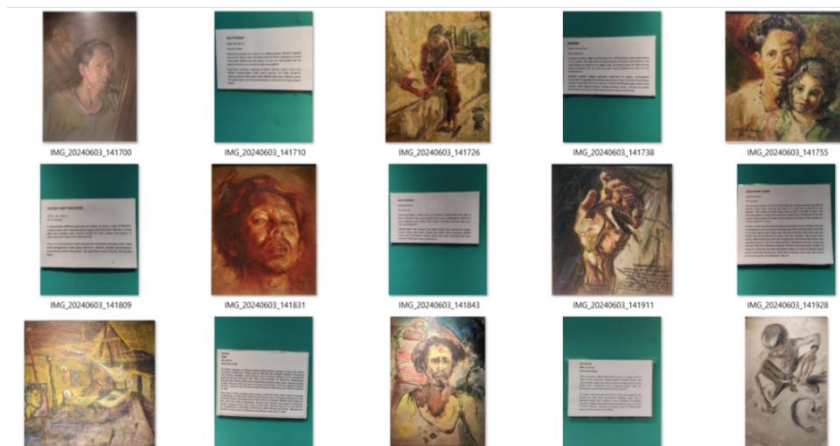
belum memiliki wadah untuk memamerkan karya seni secara digital dan masih menggunakan metode fisik dan tradisional.



**Gambar 1.3** Kunjungan di Museum Affandi

## 2. Pengambilan Citra Gambar

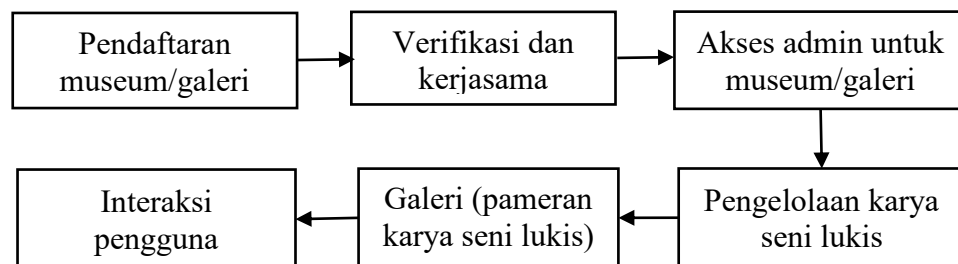
Gambar karya seni diambil menggunakan kamera HP untuk dokumentasi visual. Fokus pengambilan gambar mencakup 34 lukisan dari Museum Affandi dan 20 lukisan dari Jogja Gallery, dan informasi pendukung yang tertera pada lukisan (judul, seniman, teknik, tahun pembuatan, deskripsi singkat).



**Gambar 1.4** Karya Seni Lukis

## 1.5 Bisnis Proses

Alur Bisnis proses adalah urutan tindakan atau tahapan yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu dalam suatu sistem aplikasi.



**Gambar 1.5** Bisnis Proses

Berikut adalah penjelasan dari setiap langkah dalam alur bisnis proses untuk seniman (Museum dan Galeri) aplikasi SeniQu:

### 1. Pendaftaran museum atau galeri sebagai mitra

Langkah pertama dalam proses ini adalah pendaftaran museum atau galeri sebagai mitra di platform seniQu. Museum atau galeri yang tertarik untuk memamerkan karya seninya secara digital di platform ini harus mengisi formulir pengajuan yang mencakup informasi tentang museum atau galeri seni yang dimiliki.

### 2. Verifikasi dan Kerjasama

Setelah pengajuan, admin dari pihak developer SeniQu melakukan verifikasi data yang telah di submit oleh museum atau galeri. Proses verifikasi ini memastikan bahwa informasi yang telah diberikan benar. Selain itu, dalam tahap ini, kerjasama antara SeniQu dan museum atau galeri dimulai.

### 3. Akses admin untuk museum atau galeri

Setelah berhasil diverifikasi, museum atau galeri tersebut diberikan akses sebagai admin pada platform SeniQu. Dengan akses ini, museum atau galeri dapat mengelola halaman karya seni milik sendiri, meliputi unggah, edit, dan hapus karya seni.

#### 4. Pengelolaan karya seni

Museum atau galeri mulai mengelola karya seni sendiri dengan mengunggah berbagai lukisan yang ingin dipamerkan. Setiap lukisan diunggah dengan informasi detail lukisannya. Museum atau galeri juga memiliki kebebasan untuk mengedit atau menghapus karya yang sudah diunggah sesuai kebutuhan.

#### 5. Galeri (Pameran virtual karya seni)

Setelah karya seni berhasil diunggah, museum atau galeri dapat menampilkan karya tersebut di satu platform. Platform ini dapat dilihat oleh pengguna secara online, memungkinkan karya seni dapat jangkauan lebih luas tanpa batasan geografis.

#### 6. Interaksi Pengguna

Pengguna dapat menjelajahi karya seni yang dipamerkan oleh seniman dan melihat detail setiap lukisan. Hal ini mendorong keterlibatan pengguna dan meningkatkan apresiasi terhadap seni lukis.

