



IDEALOGY

JOURNAL

Editor-in-Chief

Ishak Ramli

Assoc. Prof. Dr Muhammad Abdul Aziz Ab Gani

Managing Editor

Nurul Shima Taharudin

Muhammad Redza Rosman

Haslinda Md Nazri

Mohamad Hafiz Yahaya

Nizar Nazrin

Editor

Professor Dr Shahrman Zainal Abidin

Dr Sheikh Mehedi Hasan

Professor Dr Anis Sujana

Professor Dr Tjeptjep Rohendi Rohidi

Assoc. Prof. Dr Sophiya Umar

Asst. Prof. Dr. Abdul Jalil Nars Hazaea

IDEALOGY JOURNAL

Volume 7, Issue 2, 2022
Published: 1 September 2022

Published by:
©UiTM Press

e-ISSN 2550-214X



**MUHAMAD ABDUL AZIZ AB GANI, ISHAK RAMLI
MOHAMMAD HAFIZ YAHAYA, NURUL SHIMA TAHARUDDIN
HASLINDA MD NAZRI, MUHAMMAD REDZA ROSMAN
NIZAR NAZRIN**

TABLE OF CONTENTS

EDITORIAL	
Idealogy Journal Information	III
Editorial and Review Board	IV
Kelangsungan Perbincangan Berkaitan Kesenian dan Reka Bentuk: Mukadimah	V-VI
<i>Continuation of Discussions Related to Arts and Design: Preface</i> <i>Muhamad Abdul Aziz Ab Gani; Ishak Ramli</i>	
Arts and Design Discourse in Idealogy Journal: Foreword	VII
<i>Muhamad Abdul Aziz Ab Gani, Ishak Ramli, Mohammad Hafiz Yahaya, Nurul Shima Taharuddin, Haslinda Md Nazri, Muhammad Redza Rosman, Nizar Nazrin</i>	
ORIGINAL ARTICLE	
The Psychology of Grey in Painting Backgrounds	1-7
<i>Aimi Atikah Roslan, Nurul Shima Taharuddin, Nizar Nazrin</i>	
Emotional Design for Children's Food Packaging	8-24
<i>Wang Haiying, Muhamad Abdul Aziz Ab. Gani</i>	
Virtual Art Gallery Tour: Understanding the Curatorial Approach	25-34
<i>Nur Muhammad Amin Hashim Amir, Hilal Mazlan, Aznan Omar</i>	
Hingar-Bingar Pasar Pengalaman (2004): Satu Kritikan Dalam Memahami Diri T. Alias Taib	35-49
<i>Hingar-Bingar Pasar Pengalaman (2004): A Critique in Understanding T. Alias Taib Himself</i> <i>Nur Nafishah Azmi, Ibrahim Jamaluddin</i>	
A Study on Children Customary Clothes in Malay Head Shaving - Cukur Jambul Ceremony for The Malay Royal Tradition	50-58
<i>Nor Idayu Ibrahim, Muhammad Salehuddin Zakaria, Nasaie Zainuddin, Muhammad Hisyam Zakaria</i>	
Modifikasi Interaksi Fisik dalam Pameran Virtual	59-67
<i>Modifying Physical Interaction in Virtual Exhibition</i> <i>Rani Aryani Widjono, Shania Geraldine</i>	
Digital Illustration as Visual Communication to Promote Kelantan Cultural Heritage	68-75
<i>Roziani Mat Nashir@Mohd Nasir, Ghazali Daimin</i>	
Preliminary Study of Supermarket's Mobile Application Needs for Indonesian Shopper	76-84
<i>Shania Jiehan Geraldine, Dianing Ratri</i>	
Membangunkan Fitur Reka Bentuk dan Susun Atur Poster Kesedaran Dengan Gabungan Emoji	85-97
<i>Developing the Design Features and Layout with Combination of Emoji on Awareness Poster</i> <i>Noorlida Daud, Ahmad Zamzuri Mohd Ali</i>	
Kronologi Representasi Wanita Dalam Catan Di Malaysia: Dari 1930 Hingga 2020	98-105
<i>Chronology of Women Representation in Malaysian Painting: from 1930 to 2020</i> <i>Nurul Syifa @ Siti Aishah Ahmarofi, Elis Syuhaila Mokhtar, Issarezal Ismail, Ida Puteri Mahsan</i>	
REVIEW ARTICLE	
Cosmology in Contemporary Public Sculpture	106-118
<i>Mahizan Hijaz Mohammad, Aznan Omar, Mohamad Khairi Baharom, Nur Muhammad Amin Hashim Amir, Hilal Mazlan</i>	
Fahaman Salafi Jihad Dan Ancamannya Dalam Masyarakat Malaysia Semasa: Satu Pengenalan	119-130
<i>Salafi Understanding of Jihad and Its Threat in Current Malaysian Society: An Introduction</i> <i>Rahimin Affandi Abdul Rahim, Muhd Imran Abd Razak, Siti Maimunah Kahal</i>	
Gambus Johor Sustainability: Issues and Challenges	131-138
<i>Siti Nur Shahirah Hussin, Tazul Izan Tajuddin</i>	
Promoting The Forgotten Local tales of Terengganu "Tujuh Puteri" in digital Interactive Comic Book for Teenager	139-145
<i>Wan Nurfathiyah Binti Wan Abdul Hamid, Ahmad Sofiyuddin Mohd Shuib</i>	

ARTWORK APPRECIATION ARTICLE

Tujuan dan Fungsi dalam Konteks Kesusasteraan Rakyat dan Cerita Jenaka Melayu 146-153

Purpose and Function in The Context of Folk Literature and Malay Joke Stories

Hazrul Mazran Rusli, Muhammad Abdullah

IDEALOGY JOURNAL INFORMATION

INTRODUCTION

Idealogy Journal is a biannual journal, published by UiTM Press, Universiti Teknologi MARA, MALAYSIA. IDEALOGY is a combination of the words IDEA and LOGY whereby the word IDEA refers to any activity or action that can lead to change. On the other hand, the word LOGY refers to the understanding towards a certain group or thought, that is often related to the creation of the idea itself. So, IDEALOGY is a platform for those who have ideas to share in journal form. The IDEALOGY Journal is spearheaded by the Faculty of Art & Design, Universiti Teknologi MARA (Perak), however the scope and theme applied were broadened to cover Arts & Social Science. This journal is purely academic and peer reviewed (double-blind review) platform. It caters to original articles, review paper, artwork review and appreciation, exhibition review and appreciation, and book reviews on diverse topics relating to arts, design, and social science. This journal is intended to provide an avenue for researchers and academics from all persuasions and traditions to share and discuss differing views, new ideas, theories, research outcomes, and socio-cultural and socio-political issues that impact on the philosophical growth in the contemporary events.

VISION

To elevate the standard of Academic writing, especially for ASEAN countries to be recognized in the eyes of the world

MISSION

To produce academia with world recognized writing quality
To combine with selected ASEAN countries in producing academic articles

PUBLICATION HISTORY

Published various field of arts and social sciences' studies since 2016 onwards.

PUBLICATION FREQUENCY

Biannual Frequency: Two (2) issues per year (April and September)

e-ISSN

2550-214X

COPYRIGHT NOTICE

UiTM Press (The Publisher) has agreed to publish the undersigned author's paper in Idealogy Journal. the agreement is contingent upon the fulfilment of a number of requirements listed below.

1. The undersigned author warrants that the paper entitled below is original, that it is not in any way libellous or unlawful in malaysia, that it does not infringe any copyright or other proprietary right. The undersigned hereby represents and warrants that he/she is the author of the paper, except for material that is clearly identified as to its original source, with permission notices from the copyright owners where required. The undersigned represents that he/she has the power and authority to sign and execute this agreement.
2. The undersigned author warrants that the paper entitled below has not been published elsewhere, and also it will not be submitted anywhere else for publication prior to acceptance/rejection by this journal.
3. By submitting the paper entitled below, the undersigned author agrees to transfer the rights to publish and distribute the paper in an international e-journal (entitled above) to publisher.
4. The undersigned author agrees to make a reasonable effort to conform to publisher's submission guidelines and to liaise with the editor to ensure that the requirements of these guidelines are met to a reasonable degree.
5. The corresponding author signs for and accepts responsibility for releasing this material on behalf of any and all coauthors. This agreement is to be signed by at least one of the authors who has obtained the assent of the co-author(s) where applicable. After submission of this agreement signed by the corresponding author, changes of authorship or in the order of the authors listed will not be accepted.

COMMITTEE ON PUBLICATION ETHICS

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution – Non Commercial – No Derivatives License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited, and is not altered, transformed, or built upon in any way. This journal also followed to the principles of The Committee On Publication Ethics (COPE) www.publicationethics.org

REPRINTS AND PERMISSIONS

All research articles published in Idealogy Journal are made available and publicly accessible via the internet without any restrictions or payment to be made by the user. Pdf versions of all research articles are available freely for download by any reader who intent to download it.

DISCLAIMER

The authors, editors, and publisher will not accept any legal responsibility for any errors or omissions that may have been made in this publication. The publisher makes no warranty, express or implied, with respect to the material contained herein.

EDITORIAL AND REVIEWER TEAM

JOURNAL ADVISOR

Professor Sr Dr Md Yusof Hamid *AMP PMP*
(Rector, Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, Malaysia)

CHIEF EDITOR

Ishak Ramli
(Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, Malaysia)
Associate Professor Dr Muhamad Abdul Aziz Ab Gani
(Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, Malaysia)

MANAGING EDITOR

Article Refereeing Process & Authenticity Nurul Shima Taharudin (Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, Malaysia)	Digital Object Identifier (DOI), OJS & Archiving Nizar Nazrin (Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, Malaysia)
Format & Copyediting Muhammad Redza Rosman (Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, Malaysia)	Visibility & Promotion Mohamad Hafiz Yahaya (Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, Malaysia)

Record for Acquisition, Refereeing Process, & Notification
Haslinda Md Nazri
(Universiti Teknologi MARA, Perak Branch, Malaysia)

EDITOR

Malaysia Professor Dr Shahrman Zainal Abidin (Universiti Teknologi MARA, Malaysia)	Indonesia Professor Dr Tjeptjep Rohendi Rohidi (Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, Indonesia)
Bangladesh Dr Sheikh Mehedi Hasan (Jatiya Kabi Kazi Nazrul Islam University, Bangladesh)	Pakistan Associate Professor Dr Sophiya Umar (Bahauddin Zakariya University, Multan, Pakistan)
Indonesia Professor Dr Anis Sujana (Institut Seni Budaya, Indonesia)	Saudi Arabia Assistant Prof. Dr. Abdul Jalil Nars Hazaea (Effat University, Saudi Arabia)

PANEL OF REVIEWERS

MALAYSIA

Associate Professor Dr Nur Hisham Ibrahim (Universiti Teknologi MARA, Malaysia)	Dr Shahrel Nizar Baharom (Universiti Teknologi MARA, Malaysia)	Dr Verly Veto Vermol (Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Associate Professor Dr Rusmadiyah Anwar (Universiti Teknologi MARA, Malaysia)	Dr Azian Tahir (Universiti Teknologi MARA, Malaysia)	Dr Zahirah Haron (Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Associate Professor Dr Azhar Jamil (Universiti Teknologi MARA, Malaysia)	Dr Aznan Omar (Universiti Teknologi MARA, Malaysia)	Dr Saiful Akram Che Cob (Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Mohd Khairi Baharom (Universiti Teknologi MARA, Malaysia)	Dr Hamidi Abdul Hadi (Universiti Teknologi MARA, Malaysia)	Ishak Ramli (Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Nagib Padil (Universiti Teknologi MARA, Malaysia)	Dr Syed Alwi Syed Abu Bakar (Universiti Teknologi MARA, Malaysia)	Nurul Shima Taharuddin (Universiti Teknologi MARA, Malaysia)
Dr Hanafi Hj Mohd Tahir (Universiti Teknologi MARA, Malaysia)	Dr Zainuddin Md Nor (Universiti Teknologi MARA, Malaysia)	

INDONESIA

Professor Dr Anis Sujana (Institut Seni Budaya Indonesia)	Dr Supriatna (Institut Seni Budaya Indonesia)	Toufiq Panji Wisesa, S.Ds., M.Sn (Institut Seni Budaya Indonesia)
Dr Andang Iskandar (Institut Seni Budaya Indonesia)	Dr Pandu Purwandaru (Universitas 11 Maret, Indonesia)	Drs Syaiful Halim., M.I.Kom (Institut Seni Budaya Indonesia)
Dr Husein Hendriyana (Institut Seni Budaya Indonesia)	Dr M. Zaini Alif (Institut Seni Budaya Indonesia)	Ratno Suprpto., M.Ds (Universitas Pembangunan Jaya Indonesia)
	Drs Deden Maulana, M.Ds (Institut Seni Budaya Indonesia)	

SAUDI ARABIA

Asst. Professor Dr. Abdul Jalil Nars Hazaea (Effat University, Saudi Arabia)	Asst. Professor Dr. Mueen Uddin (Effat University, Saudi Arabia)	Asst. Professor Dr. Shajid Khalifa (Effat University, Saudi Arabia)
---	---	--

BANGLADESH

Mr Al-Monjur Elahi (Jatiya Kabi Kazi Nazrul Islam University, Bangladesh)	Dr Sidhartha Dey (Jatiya Kabi Kazi Nazrul Islam University, Bangladesh)	Dr Sheikh Mehedi (Jatiya Kabi Kazi Nazrul Islam University, Bangladesh)
--	--	--

PAKISTAN

Associate Professor Dr Sophiya Umar (Bahauddin Zakariya University, Multan, Pakistan)	Masood Akhtar (Bahauddin Zakariya University, Multan, Pakistan)	Shah Zaib Raza (Bahauddin Zakariya University, Multan, Pakistan)
--	--	---

PHILIPPINES

Jeconiah Louis Dreisbach
(De La Salle University, Philippines)

Modifikasi Interaksi Fisik dalam Pameran Virtual

Modifying Physical Interaction in Virtual Exhibition

Rani Aryani Widjono¹, *Shania Geraldine²

¹Faculty of Art and Design, Universitas Multimedia Nusantara, Indonesia

²Faculty of Fine Art, Institute of Technology Bandung, Indonesia

Institutional e-mail: rani@umn.ac.id¹, *shaniageraldie99@gmail.com²

*Corresponding author

Received: 8 April 2022, Accepted: 20 June 2022, Published: 1 September 2022

ABSTRAK

Pergeseran medium fisik ke medium digital semakin tidak dapat dihindari sejak pandemi Covid-19 merebak sejak awal tahun 2020. Namun ada atau tanpa adanya pandemi ini, perubahan medium ini memang tidak dapat dihindari. Pameran seni secara virtual mulai umum diterapkan diberbagai kesempatan demi keberlangsungan ekosisten seni di Indonesia. Keberadaan pameran virtual bukan untuk menggantikan pameran konvensional namun sebagai alternatif pendekatan yang dapat dilakukan oleh penggiat seni. Keresahan mengenai pameran virtual terjadi karena keterbatasan pameran virtual dalam menciptakan hubungan emosional dengan berbagai pihak yang terlibat. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini akan membahas mengenai upaya penerapan gamification design yang mereplikasi interaksi fisik yang umum terjadi pada sebuah pameran. Tujuan penerapan gamification design adalah untuk memaksimalkan pengalaman pengguna (UX) saat ngunjungi pameran secara virtual sehingga nilai pengalaman dari virtual exhibition dapat meningkat. Luaran penelitian ini adalah berupa konsep gamification dalam pameran virtual.

Kata Kunci: *Virtual Exhibition, Gamification, User Experience, Human Centered Design, Interaction*

ABSTRACT

The shift from physical media to digital media has become increasingly unavoidable since the Covid-19 pandemic began in early 2020. However, with or without this pandemic, changes in this medium are unavoidable. Virtual art exhibitions are starting to be commonly applied on various occasions for the sake of the sustainability of the art ecosystem in Indonesia. The existence of virtual exhibitions is not to replace conventional exhibitions but as an alternative approach that can be taken by art activists. Anxiety about virtual exhibitions is due to the limitations of virtual exhibitions in creating emotional connections with the various parties involved. Based on this, this study will discuss the efforts to implement gamification design that replicates the physical interactions that commonly occur in an exhibition. The purpose of implementing gamification design is to maximize user experience (UX) when visiting exhibitions virtually so that the experience value of virtual exhibitons can increase. The output of this research is the concept of gamification in a virtual exhibition.

Keywords: *Virtual Exhibition, Gamification, User Experience, Human Centered Design, Interaction*



eISSN: 2550-214X © 2022. The Authors. Published for Idealogy Journal by UiTM Press. This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited, and is not altered, transformed, or built upon in any way.

1. PENGENALAN

Pameran secara luas dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas yang menampilkan informasi (dalam hal ini bisa berupa karya seni, makanan, buku, otomotif dan sebagainya) kepada masyarakat yang lebih luas. Pameran dalam sebuah aktivitas kesenian, secara khusus diartikan sebagai sebuah aktivitas bertemunya karya seni dengan pengunjung di sebuah galeri. Menurut (Kelly, 2017) ruang galeri dirancang dengan dominasi warna putih, dilengkapi dengan partisi-partisi dan pedestal, serta didukung dengan suasana yang hening. Hal ini dimaksudkan untuk dengan sengaja memisahkan keberadaan ruang tersebut dengan seni dengan dunia luar, sehingga para pengunjungnya dipaksa untuk fokus dan menggunakan seluruh kepekaan indera yang dimiliki untuk menikmati karya seni.

Sejak awal kemunculan Covid-19 dan ajuran pemerintah untuk menerapkan protokol kesehatan yang ketat termasuk membatasi mobilitas dan aktivitas yang berpotensi menyebabkan kerumunan. Berbagai virtual exhibition kemudian muncul sebagai alternatif dari pameran konvensional. Sebut saja Gudskul, yang pada awal pandemi secara produktif menggelar pameran-pameran virtual melalui platform daring. Tak hanya Gudskul berbagai institusi seni lain pun ikut menyelenggarakan virtual exhibition yang dikemas dengan berbagai macam konsep.

Berdasarkan data yang dalam jurnal prosiding berjudul *Analysis UX in Virtual Exhibition During Pandemic*, virtual exhibition yang bermunculan ini di masa pandemi ini mendapatkan sambutan hangat dari penikmat seni di Indonesia. Hal ini didukung oleh data kuesioner sebanyak 74% mengapresiasi bagaimana pameran seni dapat memanfaatkan pendekatan teknologi dengan baik. Namun apresiasi ini tidak membuat 89% responden mau sepenuhnya beralih dari pameran konvensional ke virtual exhibition. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain: (1) Tidak dapat merasakan pengalaman atmosfer pameran secara langsung, (2) Seni dan penikmatnya memiliki jarak yang terhalang layar, (3) Terbatasnya interaksi yang melibatkan pengalaman fisik, (4) Kualitas detil karya seni yang menurun (Widjono, 2020).

Berdasarkan temuan tersebut, maka dalam penelitian ini akan merumuskan konsep virtual exhibition yang memaksimalkan interaksi fisik yang umumnya terjadi di pameran konvensional secara virtual dengan menerapkan *gamification* di dalamnya.

2. METODOLOGI

Berdasarkan permasalahan-permasalahan minimnya interaktivitas yang mewakili aktivitas dimruang seni, perancangan ini akan fokus pada pembuatan konsep pameran virtual menggunakan gamification design framework yang dipopulerkan oleh Andrzej Marczewski seorang *gamification consultant*. Dalam metode ini Marczewski (2017) membagi proses perancangan gamification dalam 3 tahap iteratif yaitu: Define, Design/Built, dan Refine. Tahap define merupakan tahap perumusan masalah dan perumusan kebutuhan pengguna dalam hal ini pengunjung pameran virtual. Design/Built merupakan proses penetapan 3 *user persona* yang mewakili pengunjung pameran seni pada umumnya, yakni pengunjung umum, pekerja seni dan kolektor. Tahap ini juga merupakan tahap penting dalam perumusan konsep hingga perancangan. Tahap Refine adalah tahap penyesuaian dalam memaksimalkan perancangan. Keseluruhan tahap ini merupakan tahap iteratif.

3. PERANCANGAN

3.1 Definisi

Dalam sebuah pameran seni melibatkan banyak stakeholder dari berbagai macam latar belakang dan kepentingan. Dalam perancangan virtual exhibition ini dibatasi pada tiga pengunjung yang memiliki peranan penting dalam ekosistem seni secara umum. Ketiga pengunjung ini antara lain adalah penikmat seni, pelaku seni, dan kolektor yang merupakan representasi dari siklus ekonomi yang ada pada ekosistem seni. Masing-masing pengunjung ini memiliki masalah dan kebutuhannya masing-masing ketika berada di dalam *virtual exhibiton*.

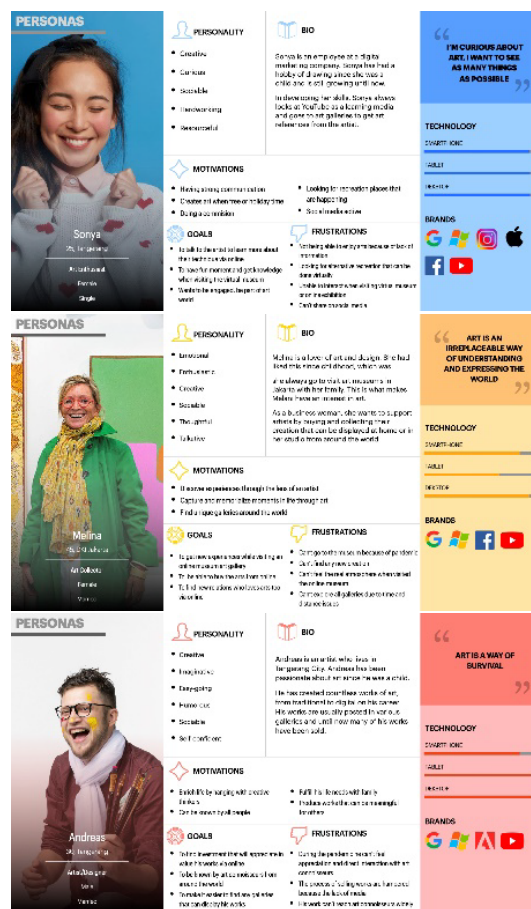


Figure 1. User Persona pengunjung Virtual Exhibition.
(Source: Personal research documentation)

Jika mengacu pada situasi pandemi yang menjadi pemicu bermunculannya virtual exhibition saat ini, masing-masing stakeholder memiliki motivasi dan kebutuhannya sendiri. Melalui user persona ini, masalah dan kebutuhan dapat dijabarkan secara lebih spesifik dan fokus pada urgensi permasalahan yang dihadapi. Penikmat seni mewakili kalangan umum dengan berbagai latar belakang yang selama situasi pandemi membatasi mobilitasnya. Sehingga, penikmat seni memiliki kebutuhan rekreasi dan edukasi. Sedangkan penggiat seni atau seniman selama pembatasan mobilitas berlangsung menghadapi permasalahan seperti sulitnya mempertemukan karya dengan khalayak luas dan proses bisnis terhenti. Hal ini juga berhubungan dengan Kolektor yang mengalami kesulitan untuk memperjual-belikan koleksi-koleksi seni. Ketiga persona memiliki hubungan erat dan menjadi bagian penting dalam ekosistem seni di Indonesia.

Berdasarkan penjabaran user persona di atas ditemukan bahwa keberadaan virtual exhibition pada umumnya belum dapat mawadahi kebutuhan para pengunjung. Kata kunci yang dapat digaris bawahi adalah teknologi virtual exhibition kurang humanis dan sedikitnya interaksi yang dapat dilakukan. Hal tersebut membuat pengunjung tidak memiliki engagement dan keterikatan emosi yang kuat. Pada akhirnya tidak banyak virtual exhibition yang cukup membekas pada ingatan pengunjungnya.

Berdasarkan hal tersebut, perancangan ini akan menambahkan beberapa fitur yakni:

1. Registrasi & Customize Avatar. Registrasi merupakan mandatori pada sebuah pameran baik pameran fisik maupun virtual. Registrasi pada perancangan ini dikemas melalui customized avatar sebagai representasi eksistensi dari pengunjung secara virtual di pameran virtual. Yang nantinya Avatar ini dapat bertemu dan melakukan berbagai interaksi dengan pengunjung lainnya.
2. Artwork Details (caption). Kelebihan virtual exhibition adalah kemampuannya dalam menyimpan informasi lebih detail dibandingkan pameran konvensional.
3. Interaction. Beberapa interaksi pada pameran konvensional yang diadopsi pada virtual exhibition adalah chat, apresiasi, dan reaksi.
4. Auction. Perputaran ekonomi yang terjadi dalam pameran merupakan tujuan penting dari sebuah pameran. Auction tidak hanya penting untuk kolektor namun untuk pada pelaku seni.

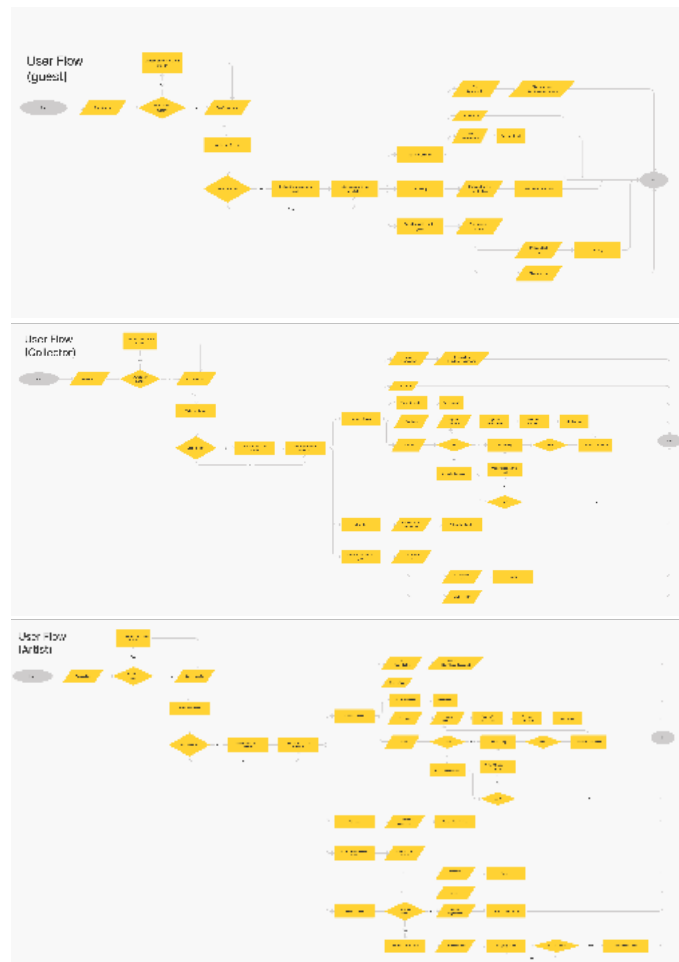


Figure 2. User Flow pengunjung Virtual Exhibition.
(Source: Personal research documentation)

3.2 Reka Bentuk/Pembinaan

Pada tahap ini merupakan proses implementasi data melalui visualisasi aset. Perancangan dibagi menjadi dua yaitu:

a. Karakter

Untuk kebutuhan customize avatar oleh para pengunjung, dibuat master karakter yang nantinya dapat diskostumisasi berdasarkan jenis pengunjungnya. (penikmat seni, kolektor seni, pelaku seni). Setiap jenis pengunjung memiliki template karakter yang berbeda, gambar di bawah ini adalah representasi dari karakter penikmat seni.



Figure 3. Karakter penikmat seni dalam 3D Visualization.
(Source: Personal research documentation)

b. Takrif Kesetiaan (High Fidelity)

High fidelity atau hi-fidel merupakan hasil dari implementasi dari user flow dan aset visual dan user interface. Pada hi-fidel, akan terlihat penerapan bagian-bagian interaksi pada perancangan virtual exhibition. Fitur-fitur yang terdapat pada hi-fidel adalah registrasi, splash screen, explore, auction, interaction.

Halaman registrasi adalah halaman awal yang muncul pada layar pengunjung. Pada lama registrasi, pengunjung harus mengisikan data diri sebagai syarat utama masuk ke dalam virtual exhibition. Pengunjung juga dapat memilih jenis karakter sesuai yang dikehendaki. Masing-masing karakter memiliki fitur yang berbeda, sesuai dengan kebutuhannya.

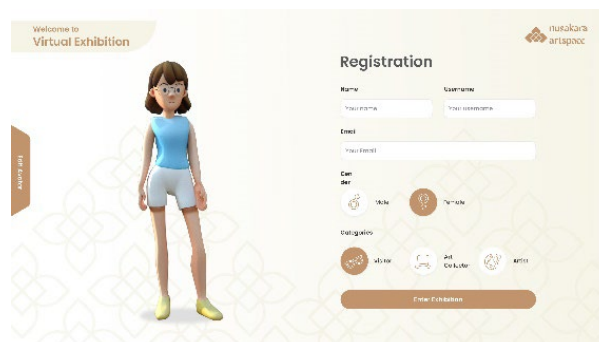


Figure 4. Registration dan Customized avatar
(Source: Personal research documentation)

Setelah melakukan registrasi, pengunjung akan masuk ke ruang virtual exhibition. Sebelum memulai setiap pengunjung akan diberikan splash screen yang berisi cara-cara menggunakan virtual exhibition ini. Cara-cara yang disampaikan antara lain *get started*, *how to move*, *how to socialize*, dan *how to appreciate*. Splash screen ini memastikan para pengunjung dengan berbagai latar belakang teknologi dapat menggunakan fitur-fitur yang ada secara maksimal.

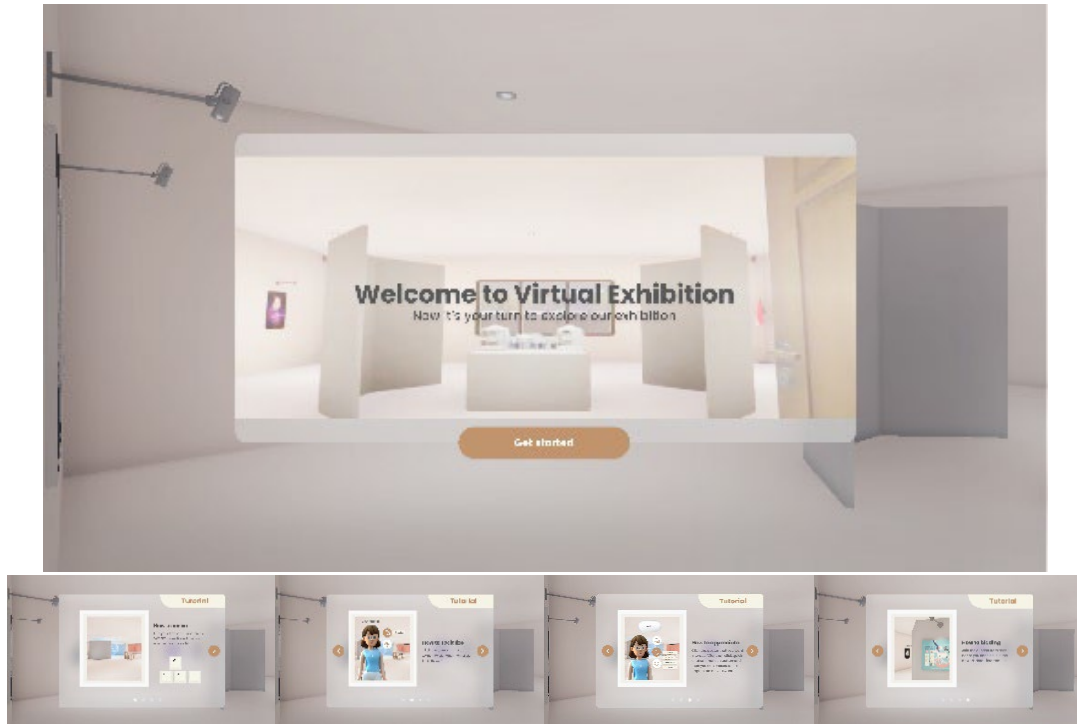


Figure 5. Splash Screen (Source: Personal research documentation)

Selanjutnya, pengunjung dapat mulai melakukan eksplorasi dan berkeliling di virtual exhibition. Eksplorasi dapat dilakukan dengan berjalan dan menghampiri karya satu persatu atau dengan memilih menu > explore. Pada menu ini memungkinkan pengunjung memilih deretan karya dalam katalog untuk dikunjungi. Ketika salah satu karya dipilih, karakter akan otomatis ditunjukkan jalan untuk sampai pada lokasi karya dipajang.

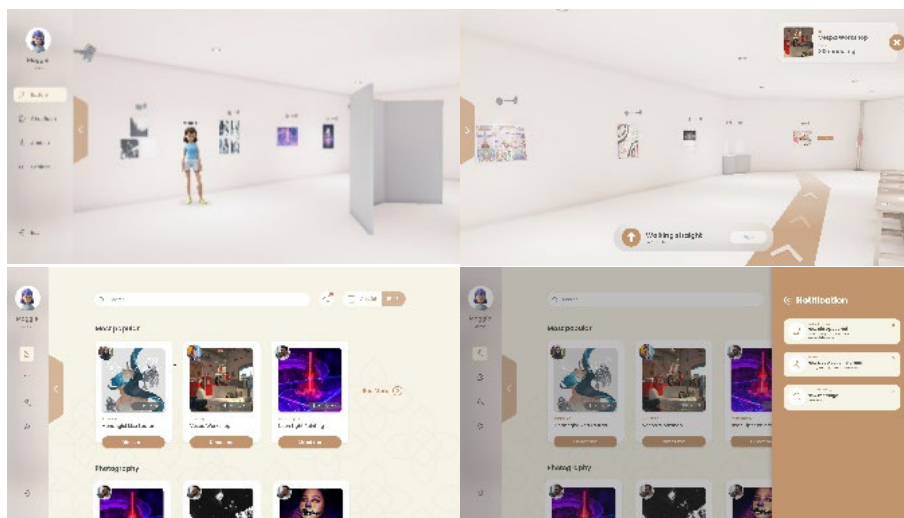


Figure 6. Fitur explore. (Source: Personal research documentation)

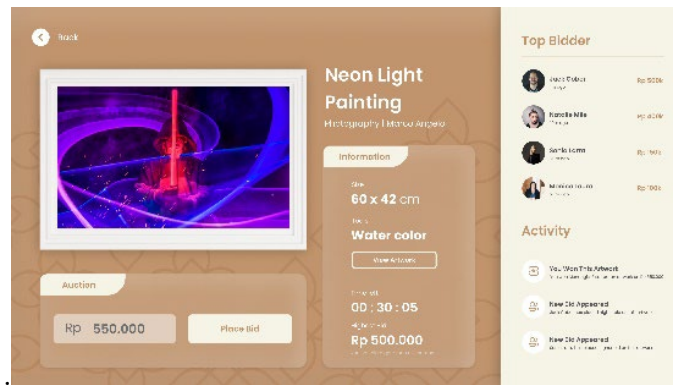


Figure 7. Auction. (Source: Personal research documentation)

Fitur Auction ini secara umum adalah fitur lelang jual beli karya oleh para pengunjung. Pengunjung dapat mengikuti lelang dengan memberikan harga sesuai nilai yang dirasa pantas oleh pengunjung. Untuk mencegah harga yang terlalu rendah, pada fitur ini karya memiliki harga minimum dengan kelipatannya. Lelang ini tidak dilakukan setiap saat, namun dilakukan diwaktu-waktu tertentu sebagai strategi kunjungan yang berulang oleh pengguna.

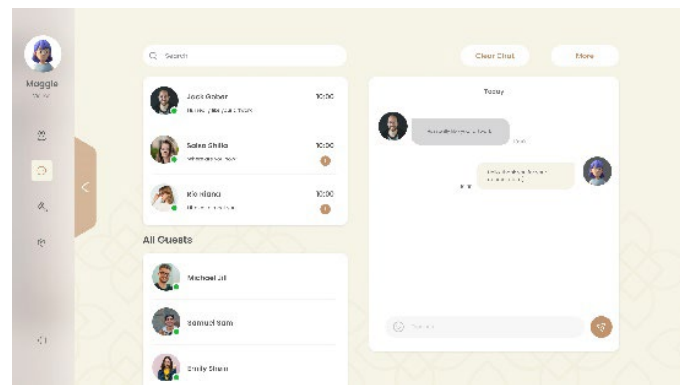


Figure 8. Chatroom. (Source: Personal research documentation)

Chat adalah salah satu fitur yang bertujuan untuk memaksimalkan prinsip aksi dan reaksi yang akan melibatkan emosi. Pada pameran konvensional berbincang pada seniman dan pengunjung lain merupakan salah satu aktivitas yang pasti terjadi. Sayangnya selama pameran dilakukan secara virtual, berbincang menjadi hal yang sulit dilakukan.

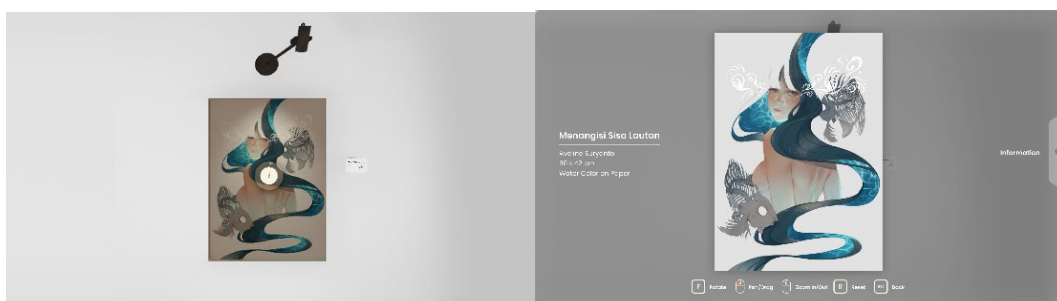


Figure 9. Interaksi dengan karya. (Source: Personal research documentation)

Pengunjung dapat mempelajari lebih lanjut mengenai sebuah karya dengan menekan karya. Ketika karya ditekan, karya akan ditampilkan dengan dimensi sesungguhnya dan dilengkapi oleh detail karya.



Figure 10. Interaksi yang dapat dilakukan oleh sesama pengunjung.
(Source: Personal research documentation)

Selain melakukan interaksi dengan chat, pengunjung dapat melakukan sosialisasi instan dengan memilih pengunjung. Ketika pengunjung lain dipilih, akan muncul 3 tombol lain yakni chat, apresiasi dan emoticon.

4. PERBINCANGAN

Dalam proses perancangan, banyak hal yang ditemukan yang dijadikan penajaman konsep maupun hal-hal yang harus berubah dari konsep yang sudah direncanakan. Penyesuaian ini dilakukan secara terus menerus agar dapat berfungsi secara maksimal.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan konsep virtual exhibition dengan mengadopsi aktivitas pameran konvensional adalah bahwa virtual exhibition hadir sebagai bentuk baru dengan berbagai potensi yang dimiliki. Kehadiran virtual exhibition ada bukan untuk menggantikan tapi sebagai alternatif medium pameran yang dapat dimanfaatkan sedemikian rupa. Virtual exhibition dengan segudang potensinya masih memiliki celah untuk pengembangan lebih lanjut seperti keterbatasannya dalam menampilkan karya-karya instalasi. Selain itu, dengan bantuan perkembangan teknologi pervasive media yang berkembang saat ini, interaksi-interaksi yang dihadirkan dalam virtual exhibition dapat digali lebih lanjut.

PENGHARGAAN

Penyelidikan ini adalah dengan kerjasama alumni Shania Geraldine & Brigita Mirawati Frandi dari Fakultas Seni Lukis dan Reka Bentuk, Universitas Multimedia Nusantara

PEMBIAYAAN

Penulis menerima sokongan kewangan untuk penyelidikan, kepengarangan dan/atau penerbitan artikel ini daripada Universitas Multimedia Nusantara

SUMBANGAN PENULIS

Kedua-dua penulis bersama-sama menyumbang untuk pengumpulan data, kajian literatur, serta penulisan manuskrip kajian.

KONFLIK KEPENTINGAN

Pengarang mengisytiharkan tiada potensi konflik kepentingan berkenaan dengan penyelidikan, kepengarangan dan/atau penerbitan artikel ini.

RUJUKAN

- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2011). *The Museum Experience*. New York: Routledge Tylor & Francis.
- Franz, G., Von der Heyde, M., & Bülthoff, H. H. (2005). An empirical approach to the experience of architectural space in virtual reality—exploring relations between features and affective appraisals of rectangular indoor spaces. *Automation in Construction*, 165-172.
- Kelly, C. (2017). *Gallery Sound*. New York: Bloomsbury Academic.
- Sharji, E. A., Peng, L. Y., Woods, P. C., & Choo, K. A. (2020). Designing a Framework for Multimedia Galleries. *International Conference of Innovation in Media and Visual Design* (p. 227). Tangerang: Atlantis Press.
- Simpson, A., Fukuno, A., & Minami, H. (2019). University Museums and Collections as Cultural Hubs: The Future of Tradition. *University Museums and Collection*, 9-12.
- Widjono, R. A. (2020). Analysis of User Experience in Virtual Art Exhibition During Pandemic. *Proceedings of the International Conference of Innovation in Media and Visual Design (IMDES 2020)*. Tangerang: Atlantis Press.