

Apresiasi Estetika Visual dalam Platform Pameran Virtual Fashion Nusantara: Menemukan Kerangka Kuratorial Digital “Wall-less”

Angga Kusuma Dawami¹, Linda Utami², Sunarmi³

¹Seni Program Magister, Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, Indonesia

²Desain Mode Batik, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, Indonesia

³Seni Program Doktor, Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 20 Maret 2026

Accepted: 5 Juni 2026

Published: 23 Juni 2026

Kata Kunci: Pameran Virtual, Apresiasi Estetika Visual, Design Thinking, Ruang Kuratorial Digital, Tanpa-tembok

Keywords: *Virtual Exhibition, Appreciation of Visual Aesthetics, Design Thinking, Digital Curatorial Space, Wall-less*

ABSTRAK

Perkembangan platform pameran virtual menghadirkan peluang sekaligus tantangan teknis dan estetika dalam menciptakan ruang kuratorial yang imersif. Tulisan ini bertujuan mengkaji potensi ruang "tanpa dinding" (wall-less) sebagai arena diskursus artistik dan sarana pelestarian warisan budaya melalui pendekatan design thinking (empathize, define, ideate, prototype, dan test). Lima prototipe pakaian tradisional Indonesia dikembangkan dalam model 3D dilengkapi fitur interaktif dan narasi budaya, kemudian dipublikasikan di Artsteps dan [Cyber.io](https://www.cyber.io). Evaluasi oleh 30 responden menunjukkan kekuatan platform pada aksesibilitas global, nilai edukatif, dan interaktivitas, namun terdapat kelemahan teknis, keterbatasan visual, dan kebutuhan narasi budaya Nusantara. Studi ini menemukan bahwa pengembangan Digital Curatorial Framework (DCF) sebagai pedoman perancangan ruang pameran virtual yang memperkuat pelestarian warisan budaya di era digital. Kerangka ini terdiri atas lima lapisan utama yang saling terintegrasi, yaitu: (1) infrastruktur teknologi yang mendukung pengalaman virtual; (2) desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang membangun interaksi imersif; (3) konten visual dan naratif yang menghubungkan estetika dengan storytelling budaya; (4) nilai budaya dan otentisitas yang memastikan interpretasi digital tetap menghormati makna tradisional; serta (5) evaluasi dan iterasi yang memungkinkan pengembangan berkelanjutan berbasis umpan balik pengguna. Dengan demikian, DCF tidak hanya berfungsi sebagai model operasional kuratorial digital, tetapi juga sebagai pendekatan konseptual yang mengintegrasikan estetika visual, pengalaman pengguna, dan pelestarian budaya dalam konteks pameran virtual kontemporer.

ABSTRACT

The development of virtual exhibition platforms has generated both opportunities and technical-aesthetic challenges in constructing immersive curatorial environments. This study aims to examine the potential of “wall-less” spaces as arenas for artistic discourse and as media for cultural heritage preservation through a Design Thinking approach encompassing the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Five prototypes of Indonesian traditional garments were developed as interactive three-dimensional models equipped with cultural narratives and interactive features, and subsequently exhibited through Artsteps and Oncyber.io.

The evaluation conducted with thirty respondents revealed that the platforms demonstrated significant strengths in terms of global accessibility, educational value, and interactive engagement. However, several limitations were identified, including technical constraints, restricted visual fidelity, and the need for deeper integration of Nusantara cultural narratives within the virtual environment. The findings further indicate that aesthetic appreciation in virtual exhibitions is shaped not solely by visual representation, but also by the interplay between interface design, user immersion, interactivity, and cultural storytelling. Based on these findings, the study proposes the development of a Digital Curatorial Framework (DCF) as a conceptual and operational model for designing virtual exhibition spaces that strengthen cultural heritage preservation in the digital era. The framework consists of five interrelated layers: (1) technological infrastructure supporting virtual experiences; (2) interface and user experience design fostering immersive interaction; (3) visual and narrative content integrating aesthetics with cultural storytelling; (4) cultural values and authenticity ensuring that digital reinterpretations remain grounded in traditional meanings; and (5) evaluation and iteration enabling continuous refinement through user feedback. Accordingly, the proposed DCF functions not merely as a technical curatorial guideline, but as an integrative conceptual framework that synthesizes visual aesthetics, digital user experience, and cultural preservation within the context of contemporary virtual exhibitions. The study therefore contributes to the expanding discourse on digital curation by positioning virtual exhibition spaces as dynamic environments for aesthetic engagement, cultural interpretation, and translocal artistic communication in the era of immersive digital media.

How to Cite:

Dawami, A.K., Utami, L., Sunarmi (2026). Apresiasi Estetika Visual dalam Platform Pameran Virtual Fashion Nusantara: Menemukan Kerangka Kuratorial Digital “Wall-less”. *GESTALT: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 8(1), 71–92. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v8i1.612>



This is an open access article under the CC-BY License
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Page:
71-92

PENDAHULUAN

Era digital telah membawa transformasi mendasar dalam cara karya seni diciptakan, dialami, dan disebarluaskan. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, ruang fisik tradisional—seperti galeri, museum, dan ruang pameran—yang dahulu memegang kendali eksklusif atas penyajian dan interaksi dengan karya seni visual kontemporer. Platform pameran virtual seperti Artsteps, [Cyber.io](https://www.cyber.io), serta lingkungan berbasis *Non-Fungible Token* (NFT) telah membuka jalan baru bagi penyajian seni, memungkinkan seniman menjangkau audiens global tanpa batasan geografis dan keterbatasan ruang fisik. Bentuk eksplorasi terhadap pameran virtual menjadi sebuah batas akhir (*frontier*) yang menarik bagi praktik artistik kontemporer (Tasiouli et al., 2025).

Fenomena peralihan dari ruang fisik ke ruang virtual ini tidak hanya berdampak pada aspek distribusi karya, tetapi juga mengubah secara fundamental relasi antara karya seni, seniman, kurator, dan audiens (Alla et al., 2024). Ruang pameran virtual menawarkan kemungkinan-kemungkinan baru: interaktivitas yang lebih tinggi, akses tanpa batas waktu, serta kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti audio, video, dan teks naratif ke dalam pengalaman apresiasi seni (Sun & Othman, 2025). Namun, di balik potensi besar tersebut, muncul pertanyaan kritis mengenai sejauh mana lingkungan virtual dapat menjadi ruang yang subur bagi keterlibatan kritis seniman dengan partisipasi audiens, interaktivitas, dan dokumentasi karya.

Studi ini berupaya menegaskan signifikansi pameran virtual melampaui peran fungsionalnya sebagai sekadar alternatif atau pengganti ruang fisik dalam konteks komunikasi visual. Dengan membingkai ruang virtual sebagai lingkungan "*tanpa dinding*" (*wall-less*). Pameran virtual dilihat bukan hanya sekadar alat teknis, namun merupakan ruang pameran virtual yang dinamis serta membentuk cara seni dialami dan diinterpretasikan di era digital hari ini.

Persoalan seni di Indonesia menjadi semakin relevan mengingat kekayaan warisan budaya tradisional yang perlu dilestarikan dan diperkenalkan kepada generasi muda serta audiens global. Pakaian tradisional dari berbagai daerah seperti Jawa Tengah, Minangkabau, Tanimbar, Osing Banyuwangi, dan Dayak Ngaju menyimpan nilai-nilai filosofis, spiritual, dan budaya Nusantara (Sunarmi et al., 2025). Sayangnya, ruang pameran fisik seringkali terbatas dalam menjangkau audiens yang lebih luas, sementara dokumentasi konvensional (foto atau video dua dimensi) tidak mampu menangkap kekayaan detail dan makna yang terkandung dalam busana tersebut. Di sinilah pameran virtual menawarkan solusi potensial: melalui model tiga dimensi, *hotspot* interaktif, serta narasi (Alhaq et al., 2024), pengunjung dapat mengeksplorasi warisan budaya secara lebih mendalam dan imersif.

Kajian pustaka yang telah didalami menunjukkan bahwa perkembangan platform pameran virtual telah menjadi fenomena yang semakin mendapat perhatian dalam wacana

seni kontemporer. Secara teoretis, konsep "ruang tanpa dinding" (*wall-less spaces*) telah berkembang sebagai metafora untuk mendekonstruksi batas-batas fisik dalam penyajian karya seni, yang memungkinkan pergeseran dari pengaturan galeri tradisional menuju lingkungan yang lebih cair, aksesibel, dan interaktif (Mulders et al., 2020). Teori kehadiran (*presence*) dan interaktivitas menjadi landasan utama dalam memahami bagaimana audiens mengalami seni di ruang virtual, di mana pengamat tidak lagi diposisikan sebagai pengamat pasif melainkan sebagai partisipan aktif dalam penciptaan makna (Kluszczyński, 2010). Perkembangan teknologi imersif seperti Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), dan Mixed Reality (MR) dalam lima tahun terakhir telah membuka kemungkinan baru bagi keterlibatan emosional dan pengalaman partisipatif (Raz, 2019). Platform seperti Artsteps dan [Cyber.io](#), serta maraknya seni berbasis NFT, menandai semakin diterimanya pameran virtual sebagai ruang legitimasi bagi seni kontemporer yang menantang gagasan konvensional tentang galeri (Jin, 2024; Şengünel & Küçükosman, 2025; Tekin, 2025).

Optimisme terhadap potensi platform pameran virtual, beberapa kesenjangan penelitian (*research gaps*) masih tetap terbuka dan memerlukan kajian lebih lanjut: **Pertama**, persoalan aksesibilitas masih menjadi tantangan serius, khususnya di wilayah dengan keterbatasan akses terhadap teknologi atau infrastruktur internet yang memadai. Seiring dengan semakin maraknya seni digital, isu inklusi sosial-budaya dalam ruang virtual membutuhkan perhatian kritis, terutama dalam memastikan partisipasi yang setara dalam wacana seni global (Ahuja, 2023). Meskipun platform pameran virtual menawarkan potensi yang menjanjikan dalam memperluas akses terhadap seni dan budaya, pertanyaan yang tetap muncul mengenai efektivitasnya dalam menjangkau masyarakat dari berbagai lapisan sosial-ekonomi dan geografis. Kesenjangan digital ini berpotensi menciptakan hierarki baru dalam dunia seni, di mana hanya kelompok tertentu yang memiliki privilese untuk berpartisipasi dalam pengalaman estetika virtual. **Kedua**, area yang masih menjadi perdebatan adalah mengenai keterlibatan emosional audiens. Meskipun pameran virtual menawarkan aksesibilitas dan fleksibilitas yang lebih besar, masih terdapat perdebatan tentang apakah platform ini dapat membangkitkan respons emosional yang sama dengan galeri fisik. Beberapa kritikus berargumen bahwa ketiadaan kehadiran fisik dan interaksi sensorik dalam ruang virtual justru mereduksi dampak emosional dari karya seni (Ahmed et al., 2024). Dengan demikian, otentisitas pengalaman seni virtual kerap dipertanyakan, terutama jika dibandingkan dengan koneksi visceral yang dihadirkan oleh karya seni fisik di ruang galeri tradisional (Shaw, 2020). Bentuk keterlibatan audiens, serta nilai jangka panjang dalam dunia seni, juga perlu dikaji lebih lanjut untuk memahami apakah pengalaman virtual mampu meninggalkan kesan yang bertahan lama sebagaimana pengalaman fisik. **Ketiga**, peran seniman sebagai peneliti atau kurator dalam ruang pameran virtual masih jarang dieksplorasi. Meskipun sebagian besar perhatian selama ini terfokus pada aspek teknis pameran virtual, terdapat kebutuhan yang semakin mendesak untuk mengkaji bagaimana para seniman dan kurator menavigasi dan mengadaptasi praktik mereka ke dalam tantangan unik ruang virtual. Bagaimana mereka menggunakan platform-platform ini tidak hanya untuk menampilkan karya, tetapi juga untuk memulai dan memandu wacana intelektual dan artistik, masih menjadi celah yang perlu diisi (Di, 2025). Minimnya kajian ilmiah tentang strategi kuratorial berbasis praktik artistik, interaktivitas, dan dampak pameran virtual menggarisbawahi perlunya eksplorasi komprehensif terhadap platform-platform ini sebagai ruang bagi eksperimentasi dan diskursus artistik. **Keempat**, hingga saat ini belum ada kerangka kuratorial yang sistematis dan komprehensif untuk merancang pameran virtual yang mampu mengintegrasikan secara simultan aspek estetika,

edukasi, dan pelestarian warisan budaya. Setiap upaya pameran virtual yang ada cenderung bersifat sporadis dan tidak memiliki pedoman yang jelas, terutama dalam konteks pelestarian warisan budaya non-benda seperti fashion tradisional. Padahal, transformasi objek warisan budaya ke dalam format tiga dimensi yang interaktif tanpa mengurangi nilai otentisitasnya menghadirkan tantangan teknis dan estetika yang kompleks. Bagaimana mempertahankan makna filosofis dan spiritual yang melekat pada motif-motif tradisional sambil mengadaptasikannya ke dalam medium digital yang interaktif, masih memerlukan kajian lebih lanjut.

Berdasarkan identifikasi kesenjangan penelitian di atas, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) dalam mengintegrasikan pendekatan *design thinking* (*empathize, define, ideate, prototype, test*) ke dalam praktik kuratorial digital. Pendekatan ini membawa perspektif baru yang berpusat pada pengguna (*human-centered design*) dalam merancang pameran virtual (Kusuma, Monica Revias Purwa et al., 2025), berbeda dengan pendekatan konvensional yang cenderung berfokus pada aspek teknis atau kuratorial secara terpisah. Dengan pendekatan ini, proses kuratorial menjadi lebih iteratif, responsif terhadap umpan balik pengguna, dan mampu menghasilkan solusi desain yang lebih kontekstual. Lima prototipe pakaian tradisional Indonesia—Jawi Jangkep (Jawa Tengah), Bundo Kandung (Minangkabau), Sangkarut (Dayak Ngaju), pakaian Tanimbar, dan busana pengantin Osing (Banyuwangi)—dikembangkan dalam model tiga dimensi yang tidak hanya merepresentasikan bentuk visual, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai filosofis dan spiritual yang terkandung di dalamnya. Pendekatan ini menjawab tantangan tentang bagaimana menjaga otentisitas budaya dalam proses digitalisasi warisan budaya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan pokok dengan adanya kesenjangan antara potensi teknologi pameran virtual. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dirumuskan satu rumusan: Bagaimana pendekatan *Design thinking* dapat membentuk Kerangka Kuratorial Digital 'Wall-less' dalam platform pameran virtual (Artsteps dan Cyber.io) untuk mewujudkan apresiasi estetika visual fashion Nusantara? Tujuannya adalah mengevaluasi secara komprehensif kekuatan dan kelemahan platform Artsteps dan [Cyber.io](https://www.cyber.io) sebagai ruang pameran virtual berdasarkan umpan balik dari 30 responden yang terlibat. Tulisan ini diarahkan untuk merumuskan kerangka awal Digital Curatorial Framework (DCF) yang dapat menjadi pedoman dalam merancang pameran virtual yang tidak hanya imersif secara visual, tetapi juga memperkuat pelestarian dan reinterpretasi warisan budaya di era digital.

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan

Tulisan ini mengadopsi pendekatan *Design thinking* yang terdiri dari lima tahap: *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Pendekatan ini dipilih karena sifatnya yang iteratif dan berpusat pada pengguna (*human-centered design*), sehingga sangat relevan untuk mengeksplorasi bagaimana pengalaman estetis dan interaktivitas dapat diwujudkan dalam ruang pameran virtual (Padmasari, 2024). Kelima tahap tersebut dijalankan sebagai berikut:

1. **Tahap Empathize:** Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan seniman dan kurator yang memiliki pengalaman dalam pameran digital, observasi partisipatif terhadap platform pameran virtual yang ada, serta survei awal untuk memahami kebutuhan, harapan, dan tantangan yang dihadapi pengguna dalam mengapresiasi seni di ruang virtual.

2. **Tahap Define:** Berdasarkan temuan dari tahap *Empathize*, peneliti merumuskan permasalahan inti, yaitu bagaimana merancang pameran virtual yang mampu mengintegrasikan aspek estetika, interaktivitas, dan edukasi dalam konteks pelestarian warisan budaya.
3. **Tahap Ideate:** Peneliti melakukan eksplorasi ide dengan mempelajari berbagai platform pameran virtual (Artsteps, [Cyber.io](#), dan lingkungan berbasis NFT), menganalisis kelebihan dan kekurangannya, serta merumuskan konsep desain yang akan diwujudkan dalam prototipe.
4. **Tahap Prototype:** Peneliti memproduksi lima prototipe pakaian tradisional Indonesia dalam bentuk model tiga dimensi yang dilengkapi dengan *hotspot* interaktif, fungsi *zoom-in* dan rotasi 360°, serta narasi audio-teks yang menjelaskan makna budaya di balik motif dan desainnya.
5. **Tahap Test:** Prototipe yang telah dipublikasikan di platform Artsteps dan [Cyber.io](#) dievaluasi oleh 30 responden melalui kuesioner yang mengukur aspek *presence*, interaktivitas, dan apresiasi estetika visual menggunakan skala Likert 1-5. Data kuantitatif dari kuesioner diperkuat dengan wawancara terbuka terhadap sebagian responden untuk mendapatkan pemahaman keseluruhan.

Kombinasi antara studi kasus, wawancara seniman, dan analisis konten digunakan untuk menyelidiki bagaimana platform digital memengaruhi praktik artistik, keterlibatan audiens, dan strategi kuratorial (López-Rodríguez et al., 2024). Tulisan ini juga mengkaji tantangan dan peluang yang dihadirkan oleh pameran virtual serta mengusulkan kerangka konseptual baru untuk memahami ruang-ruang ini sebagai lingkungan diskursif yang sah dan dipimpin oleh praktik artistic (Dziekan, 2022).

B. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data dalam tulisan ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui:

a. Studi Kasus Komparatif: Peneliti melakukan analisis terhadap platform pameran virtual yang digunakan, yaitu Artsteps dan [Cyber.io](#), serta membandingkannya dengan lingkungan berbasis NFT. Setiap studi kasus berfokus pada aspek-aspek spesifik platform, termasuk kapabilitas teknologi, antarmuka pengguna, dan fleksibilitas kuratorial (Cheng & others, 2024). Pemilihan studi kasus didorong oleh kebutuhan untuk memahami berbagai model pameran virtual dan dampaknya terhadap partisipasi audiens (Eccles et al., 2024).

b. Wawancara Mendalam: Dilakukan terhadap 5 seniman (Herdiana, Puji Hastuti, Danang Priyanto, Lestari, dan Aries Budi Marwanto) dan 3 kurator (Guntur, Sunarmi, dan Arif Jati) yang terlibat dalam proses produksi prototipe maupun yang memiliki pengalaman dalam pameran digital. Wawancara bertujuan untuk menggali perspektif mereka mengenai peluang dan tantangan ruang virtual dalam praktik artistik.

c. Kuesioner: Disebarkan kepada 30 responden yang mengakses pameran virtual. Instrumen kuesioner dirancang untuk mengukur tiga aspek utama: *presence* (perasaan hadir dalam ruang virtual), interaktivitas, dan apresiasi estetika visual. Pengukuran menggunakan skala Likert 1-5.

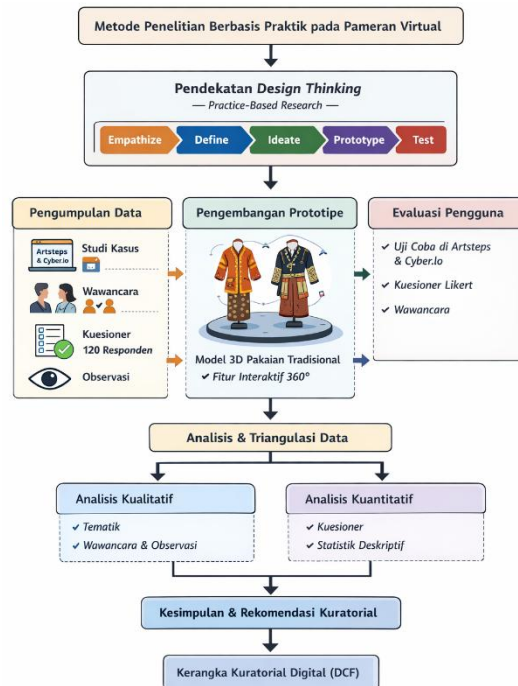
d. Observasi Partisipatif: Peneliti terlibat langsung dalam proses produksi prototipe dan mengamati interaksi pengunjung selama pameran berlangsung.

Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi pustaka terhadap literatur yang relevan, meliputi jurnal ilmiah, buku, prosiding konferensi, dan artikel daring yang

membahas tentang pameran virtual, kurasi digital, estetika visual, interaksi manusia-komputer, serta pelestarian warisan budaya. Analisis konten terhadap platform pameran virtual juga dilakukan untuk mengidentifikasi tren yang muncul dalam kurasi seni digital serta mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan baru bagi hubungan seniman-audien di lingkungan virtual (Albrezzi, 2024).

C. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif sederhana dengan pendekatan triangulasi.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025)

Pada **gambar 1. Diagram Alir Penelitian**, dipaparkan bahwa Analisis kualitatif dilakukan terhadap data wawancara, observasi, dan jawaban terbuka dari kuesioner menggunakan teknik analisis tematik. Data direduksi, dikategorikan ke dalam tema-tema tertentu, lalu diinterpretasikan untuk menjawab rumusan masalah. Analisis kuantitatif sederhana dilakukan terhadap data kuesioner skala Likert dengan menghitung frekuensi, persentase, dan rata-rata skor untuk setiap aspek yang diukur.

Temuan dari analisis konten dan studi kasus akan ditriangulasi untuk memberikan pemahaman komprehensif tentang bagaimana platform pameran virtual berfungsi sebagai ruang diskursus artistik (Chen et al., 2024). Pendekatan ini memungkinkan pengembangan rekomendasi praktis bagi seniman, kurator, dan pengembang platform yang bertujuan meningkatkan potensi diskursif pameran virtual (Li & Lv, 2024).

Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif sederhana melalui pendekatan triangulasi. Analisis kualitatif dilakukan terhadap data wawancara, catatan observasi, dan jawaban kuesioner terbuka dengan menggunakan teknik analisis tematik. Data direduksi, dikategorikan ke dalam tema-tema yang muncul, dan ditafsirkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian.

Temuan dari analisis konten dan ditriangulasi untuk memberikan pemahaman

komprehensif tentang bagaimana platform pameran virtual berfungsi sebagai ruang untuk wacana artistik (Chen et al., 2024). Pendekatan ini memfasilitasi pengembangan rekomendasi praktis bagi seniman, kurator, dan pengembang platform yang berupaya meningkatkan potensi diskursif pameran virtual (Li & Lv, 2024). Sintesis wawasan kualitatif dan pola kuantitatif memungkinkan landasan yang kokoh untuk merumuskan Kerangka Kuratorial Digital (DCF) yang diusulkan sebagai struktur panduan untuk merancang ruang pameran virtual yang memperkuat pelestarian warisan budaya di era digital.

PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan data dan analisis terhadap temuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, dengan merujuk pada pendekatan *design thinking* yang diimplementasikan melalui lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pembahasan dilakukan dari perspektif Desain Komunikasi Visual (DKV), yang memandang pameran virtual tidak sekadar sebagai wadah presentasi karya, melainkan sebagai medium komunikasi visual yang kompleks—di mana elemen-elemen desain (tipografi, warna, tata letak, hierarki visual, dan interaktivitas) bekerja secara sinergis untuk membangun pengalaman estetis dan pemaknaan budaya.

Analisis Proses *Design Thinking* dalam Perancangan Pameran Virtual

A. Tahap *Empathize*: Memahami Kebutuhan Pengguna dan Konteks Budaya

Tahap awal *design thinking* difokuskan pada upaya memahami kebutuhan, harapan, dan tantangan yang dihadapi pengguna dalam mengapresiasi karya seni di ruang virtual. Hal ini diperkuat dengan wawancara pada 13 Mei 2025 kepada Seniman Herdiana bahwa selama ini pertunjukan busana/fesyen hanya berkuat pada fashion show. Sedangkan Danang menyatakan bahwa inovasi terhadap penunjukkan busana fesyen seharusnya bisa lebih imersif serta dinikmati lebih banyak orang (wawancara 15 April 2025); sedangkan kurator Guntur dan Arif Jati melihat bahwa kemampuan fesyen seharusnya bisa meningkatkan kemungkinan baru terhadap karya seni terutama fesyen (wawancara 16 April 2026). Hal ini mempertegas bahwa karya fesyen tidak hanya menginginkan akses terhadap karya seni, tetapi juga pengalaman yang imersif dan bermakna secara kultural.

Dari perspektif Desain Komunikasi Visual, temuan ini menegaskan bahwa pameran virtual harus dirancang sebagai **pengalaman komunikasi multidimensi**, bukan sekadar etalase digital. Audiens menginginkan kemampuan untuk "mendekati" karya, melihat detail tekstur, dan memahami narasi budaya yang melekat pada setiap motif. Hal ini sejalan dengan karakteristik fashion Nusantara yang diteliti—seperti Jawi Jangkep dari Jawa Tengah, Bundo Kandung dari Minangkabau, Sangkarut Dayak Ngaju, pakaian Tanimbar, dan busana pengantin Osing Banyuwangi—yang masing-masing mengandung kosmologi kompleks, sistem sosial, spiritualitas, dan identitas etnis budaya Nusantara yang berbasis dari busananya.

Keberagaman filosofi ini menuntut pendekatan desain yang sensitif terhadap konteks yang berkaitan dengan pemahaman **semiotika visual**—bagaimana tanda-tanda visual (motif, warna, bentuk) dapat dikomunikasikan secara efektif melalui medium digital tanpa kehilangan makna aslinya. Tahap *Empathize* menjadi fondasi kritis karena memastikan bahwa seluruh keputusan desain selanjutnya berakar pada kebutuhan nyata pengguna dan penghormatan terhadap nilai-nilai budaya yang diwakili.

B. Tahap Define: Merumuskan Permasalahan Inti

Berdasarkan temuan tahap Empathize, dirumuskan permasalahan inti: **bagaimana merancang pameran virtual yang mampu mengintegrasikan aspek estetika, interaktivitas, dan edukasi dalam konteks pelestarian warisan budaya Nusantara.**

Sebagai respons atas rumusan problematik tersebut, pemilihan lima representasi busana tradisional Nusantara dilakukan secara deliberatif dengan mempertimbangkan kedalaman makna kultural, kompleksitas semiotik, serta relevansinya dalam kerangka kajian multidisipliner. Busana Jawa diposisikan sebagai paradigma utama karena memiliki sistem struktur, hierarki simbolik, dan landasan filosofis yang paling terartikulasikan serta terdokumentasi secara historis di Indonesia. Setiap elemen dalam konstruksi busana ini tidak hanya merepresentasikan estetika visual, melainkan juga mengandung dimensi etika, stratifikasi sosial, serta norma tata krama yang terinternalisasi dalam praktik budaya. Oleh karena itu, busana Jawa menjadi model rujukan yang signifikan dalam studi semiotika fesyen, di mana simbol, motif, dan regulasi dalam irisan konteks sejarah, budaya, dan estetika.

Pada busana Dayak dipilih sebagai representasi yang menegaskan relasi inheren antara fesyen, kosmologi, dan spiritualitas masyarakat adat. Ornamen seperti Batang Garing dan Kalalawit tidak semata berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi mengandung signifikansi simbolik yang merefleksikan sistem kepercayaan serta identitas etnik. Dalam hal ini, busana berfungsi sebagai medium artikulasi nilai-nilai transendental yang menghubungkan manusia dengan dimensi kosmologisnya.

Busana Osing turut dihadirkan sebagai simplifikasi konkret dari proses akulturasi budaya yang terwujud dalam bentuk dan estetika. Interseksi pengaruh Jawa dan Bali menghasilkan konstruksi visual yang khas, sekaligus merepresentasikan dinamika negosiasi identitas lokal dalam konteks interaksi budaya yang kontinu. Fenomena ini menunjukkan bahwa identitas tidak bersifat statis, melainkan adaptif tanpa kehilangan esensi lokalitasnya.

Adapun busana Tanimbar dipilih untuk merepresentasikan dimensi geografis dan kultural Indonesia Timur yang relatif kurang terekspos dalam wacana akademik arus utama. Keunikan material serta bentuknya yang sederhana namun sarat makna simbolik merefleksikan kearifan lokal masyarakat pesisir. Dengan demikian, kehadirannya menjadi penting dalam upaya memperluas spektrum representasi budaya sekaligus menegaskan pluralitas identitas Nusantara.

Sementara itu, busana Bundo Kanduang diangkat karena memuat representasi kuat terhadap sistem sosial matrilineal masyarakat Minangkabau, di mana perempuan menempati posisi sentral dalam struktur adat. Elemen-elemen busana ini merefleksikan nilai kepemimpinan, kehormatan, serta tanggung jawab perempuan dalam tatanan sosial. Dalam perspektif kajian gender dan simbolisme budaya, busana ini memperlihatkan bagaimana fesyen berfungsi sebagai medium representasi struktur sosial sekaligus artikulasi nilai-nilai normatif. Pertimbangan ini yang menjadikan kelima busana tersebut dipilih bukan semata atas dasar pertimbangan estetika visual, melainkan karena masing-masing mengandung kompleksitas makna yang memungkinkan eksplorasi analitis pada budaya Nusantara. Secara kolektif, kelimanya membentuk kerangka pembahasan yang komprehensif, multidisipliner, serta representatif terhadap keragaman dan kekayaan tradisi fesyen Nusantara, sekaligus menjadi fondasi konseptual dalam perancangan pameran virtual yang tidak hanya informatif, tetapi juga reflektif dan transformatif. Tahap Define ini menjadi kunci keberhasilan tahap-tahap selanjutnya, karena memberikan arah yang jelas bagi proses eksplorasi ide dan pembuatan prototipe.

C. Tahap Ideate: Eksplorasi Solusi Desain

Tahap Ideate dilakukan melalui eksplorasi berbagai platform pameran virtual (Artsteps, Cyber.io, dan lingkungan berbasis NFT) serta analisis kelebihan dan kekurangannya.



Gambar 2. Studio Virtual NFT dan Cyber.io
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025)

Dari perspektif DKV, *ideate* ini difokuskan pada aspek-aspek berikut:

1. Kapabilitas visual platform: Artsteps menawarkan kemudahan dalam membangun ruang pameran dengan template yang tersedia, namun memiliki keterbatasan dalam kustomisasi visual yang lebih kompleks. Cyber.io, di sisi lain, memberikan fleksibilitas lebih tinggi dalam menciptakan lingkungan yang imersif, dengan dukungan terhadap model 3D berkualitas tinggi dan interaktivitas yang lebih kaya.

2. Antarmuka pengguna (*user interface*): Kedua platform menawarkan antarmuka yang relatif intuitif, namun navigasi dan kemudahan akses terhadap fitur interaktif menjadi pertimbangan penting dalam memastikan pengalaman pengguna yang optimal.

3. Fleksibilitas kuratorial: Kemampuan untuk mengatur tata letak karya, menentukan titik-titik interaksi, dan mengintegrasikan konten multimedia menjadi faktor kunci dalam mewujudkan visi kuratorial yang diinginkan.

Berdasarkan analisis tersebut, dirumuskan konsep desain yang mengintegrasikan:

- Hierarki visual** yang jelas dalam penataan ruang pameran
- Visual interaktif** sebagai pintu masuk ke informasi lebih dalam
- Narasi audio-teks** yang menjelaskan konteks spiritual, budaya, dan filosofis
- Fungsi zoom-in dan rotasi 360°** untuk memungkinkan pengamatan detail tekstur dan motif

Konsep ini lahir dari pemahaman bahwa dalam DKV, **estetika tidak hanya berkaitan dengan keindahan visual, tetapi juga dengan kejelasan komunikasi dan kedalaman makna yang baru.**

D. Tahap Prototype: Mewujudkan Konsep ke dalam Bentuk Visual

Tahap Prototype merupakan implementasi dari konsep desain ke dalam bentuk nyata yang dapat diuji. Lima prototipe pakaian tradisional Indonesia dikembangkan dalam model tiga dimensi, masing-masing merepresentasikan kekayaan budaya daerah asalnya:

1. Jawi Jangkep (Jawa Tengah): Prototipe ini mengadaptasi bentuk serta kelengkapan busana yang mencerminkan identitas dan nilai-nilai budaya Jawa ke dalam bentuk kontemporer yang berkelanjutan menggunakan teknik *upcycling* material denim. Berangkat dari warisan bentuk dan simbolis busana adat Jawa yaitu beskap dan kebaya kutubaru lalu dimodifikasi menjadi karya busana modern tanpa menghilangkan ciri khas bentuk dari busana tersebut

motif Parang dan Kawung ke dalam siluet kontemporer berupa gaun *mermaid* (Sakuntalawati et al., 2019). Motif Parang yang melambangkan kekuasaan dan kewibawaan ditempatkan secara strategis pada bagian-bagian tertentu untuk menciptakan focal point, sementara motif Kawung yang melambangkan kesucian dan harapan baik diaplikasikan sebagai elemen dekoratif yang tersebar. Pada tataran komunikasi visual, keputusan ini mencerminkan pemahaman tentang **prinsip penekanan (emphasis)** dan **keseimbangan (balance)** dalam komposisi visual.



Gambar 3. Busana Jawi Jangkep
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025)

2. Bundo Kandung (Minangkabau): Prototipe ini mengintegrasikan motif kain songket khas Minangkabau yang melambangkan filosofi dan nilai-nilai esensial dalam kehidupan budaya masyarakat di sana (Islamiati, 2022). Motif-motif yang terintegrasi pada kain songket, adalah motif Saik Galamai atau Pucuk Rabung.

Struktur baju kurung panjang yang menutupi tubuh secara sopan, kain sarung songket sebagai bawahan dan penutup kepala khas yang disebut dengan *tingkuliah balapak* yang merupakan simbol perempuan penjaga adat, martabat keluarga, serta pewaris nilai-nilai budaya (Kamila et al., 2024).

Modifikasi busana ini dilakukan dengan tetap mempertahankan elemen identitas utama, melalui tenun Kembang Enau ke dalam siluet *A-line* modern. Motif Kembang Enau yang melambangkan keindahan dan keanggunan perempuan Minang diterjemahkan ke dalam tekstur digital yang kaya, dilengkapi dengan hotspot interaktif yang menjelaskan filosofi di balik motif tersebut. Penggunaan payet dan renda tidak sekadar sebagai ornamen dekoratif, melainkan sebagai medium transposisi makna tradisional—simbol spiritualitas dan legitimasi estetika budaya Sumatera Barat.



Gambar 4. Ilustrasi Busana Bundo Kandung
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025)



Gambar 5. Motif Pucuk Rebung
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025)

3. Sangkarut (Dayak Ngaju): Prototipe busana adat Dayak Ngaju ini mengadaptasi motif Kalalawit dan Burung Enggang ke dalam desain kemeja modern (Utami & Laksmi, 2016). Motif Kalalawit—yang menggambarkan cakar binatang liar dan melambangkan kekuatan, ketangguhan, serta perlindungan—diaplikasikan pada bagian lengan dan kerah untuk menciptakan kesan maskulin dan kuat. Motif Burung Enggang, sebagai simbol kebesaran, kehormatan, dan hubungan spiritual dengan dunia roh, ditempatkan pada bagian dada sebagai pusat perhatian visual (Usop, 2020). Pada tataran komunikasi visual, pemilihan dan penempatan motif ini mencerminkan pemahaman tentang **semiotika visual** dan **ikonografi budaya**.



Gambar 6. Motif Kalalawit
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025)

4. Pakaian Tanimbar: Prototipe ini mengadaptasi motif khas Tanimbar yang kaya akan filosofi tentang keseimbangan alam dan kehidupan sosial. Ciri khas busana ini meliputi dominasi warna-warna alami seperti coklat, hitam dan putih dan penutup kepala berhiaskan bulu burung cendrawasih. Motif-motif geometris yang rumit diterjemahkan ke dalam tekstur digital yang detail, memungkinkan pengguna untuk mengamati kehalusan dan kerumitan tenun tradisional melalui fitur zoom-in dan rotasi 360°.



Gambar 7. Busana Tanimbar

(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025)

5. Busana Pengantin Osing (Banyuwangi): Prototipe busana pengantin Osing mengintegrasikan motif-motif khas Banyuwangi ke dalam siluet kontemporer yang elegan. Penggunaan warna-warna cerah dan motif yang kaya akan makna spiritual menciptakan harmoni visual yang kuat (Sugiyanto, 2017). *Hotspot* interaktif pada bagian-bagian tertentu menjelaskan ritual dan filosofi di balik setiap elemen busana. Motif awal batik Banyuwangi ini melambangkan kemakmuran dan keasrian alam Banyuwangi melalui penggambaran flora dan fauna. Secara filosofis, "Gajah" yang merepresentasikan kebesaran Sang Pencipta dan "*Oling*" (atau *iling* dalam bahasa Jawa) yang berarti "ingat," mengandung makna ajakan untuk senantiasa mengingat Tuhan (Ratnawati, 2010).



Gambar 8. Motif Batik Gajah Oling

(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025)

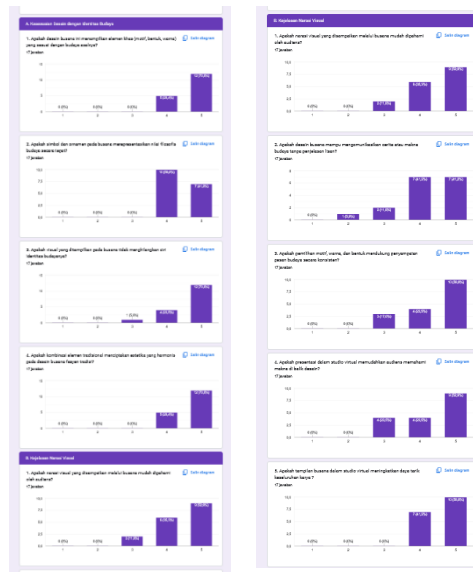
Kelima prototipe ini dipublikasikan pada platform Artsteps dan [Cyber.io](https://oncyber.io/spaces/Cm3aKIonOHMXxJLdUGSE?coords=-24.79x2.73x-2.42x-1.50) dengan Alamat url sebagai berikut: <https://oncyber.io/spaces/Cm3aKIonOHMXxJLdUGSE?coords=-24.79x2.73x-2.42x-1.50> (diakses melalui browser laptop).

Kelima prototipe ini dipublikasikan pada platform Artsteps dan [Cyber.io](https://oncyber.io/spaces/Cm3aKIonOHMXxJLdUGSE?coords=-24.79x2.73x-2.42x-1.50) dengan Alamat url sebagai berikut: <https://oncyber.io/spaces/Cm3aKIonOHMXxJLdUGSE?coords=-24.79x2.73x-2.42x-1.50> (diakses melalui browser laptop).

Pemilihan kedua platform didasarkan pada pertimbangan bahwa Artsteps menawarkan kemudahan akses dan navigasi bagi pengguna umum, sementara [Cyber.io](https://oncyber.io/spaces/Cm3aKIonOHMXxJLdUGSE?coords=-24.79x2.73x-2.42x-1.50) memberikan pengalaman yang lebih imersif dengan dukungan terhadap interaktivitas yang lebih kompleks. Hal ini memungkinkan analisis komparatif tentang bagaimana **medium memengaruhi persepsi estetika dari pengguna**.

E. Evaluasi: Analisis Temuan Berdasarkan Evaluasi Pengguna

Sehingga pada tahap terakhir dilakukan evaluasi pengguna melalui googleform dan pertemuan langsung.



Gambar 9. Hasil Evaluasi Pengguna
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025)

Tahap Test melibatkan 30 responden yang mengevaluasi prototipe melalui kuesioner yang mengukur tiga aspek utama: presence, interaktivitas, dan apresiasi estetika visual. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif sederhana untuk mendapatkan pemahaman komprehensif.

1. Kekuatan Platform Pameran Virtual

Temuan menunjukkan bahwa kekuatan utama platform virtual terletak pada tiga aspek:

a. Aksesibilitas Global

Responden mengapresiasi kemampuan untuk mengakses pameran dari mana saja dan kapan saja, tanpa batasan geografis yang biasanya membatasi ruang galeri fisik. Dari perspektif DKV, aksesibilitas ini membuka peluang bagi **demokratisasi apresiasi seni**—di mana warisan budaya Nusantara dapat dinikmati oleh audiens global tanpa harus hadir secara fisik di lokasi tertentu. Hal ini sejalan dengan metafora “wall-less” yang mengandaikan ruang tanpa dinding pembatas, baik secara fisik maupun kultural.

b. Nilai Edukatif

Integrasi narasi audio-teks yang menjelaskan konteks spiritual, budaya, dan filosofis di balik motif pakaian tradisional mendapatkan apresiasi tinggi. Responden merasa bahwa pameran virtual tidak hanya menawarkan pengalaman visual, tetapi juga pemahaman yang lebih dalam tentang makna budaya yang terkandung dalam setiap karya. Pada tataran komunikasi visual, hal ini menegaskan bahwa **desain komunikasi visual yang baik tidak hanya menyajikan keindahan, tetapi juga membangun pemahaman terhadap target audience-nya.**

c. Interaktivitas dan Dinamika Pengalaman

Fitur-fitur interaktif: zoom-in, dan rotasi 360° menciptakan pengalaman yang lebih dinamis dibandingkan dengan cara pandang konvensional. Responden menggambarkan pengalaman ini sebagai “game-like” dan “immersive”, yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi karya secara lebih eksploratif. Dari sudut pandang DKV, interaktivitas ini

mentransformasi pengunjung dari **pengamat pasif menjadi partisipan aktif** dalam proses apresiasi estetika.

2. Kelemahan dan Tantangan yang Ditemukan

Di samping kekuatan tersebut, evaluasi juga mengidentifikasi beberapa kelemahan:

a. Kendala Teknis (Lag dan Bug)

Beberapa responden mengalami kendala teknis seperti lag dan bug yang mengganggu kelancaran pengalaman. Dari perspektif DKV, masalah teknis ini tidak hanya mengganggu fungsionalitas, tetapi juga **mengganggu imersi estetis**—ketika pengguna dikeluarkan dari pengalaman karena gangguan teknis. Hal ini menegaskan bahwa dalam desain pengalaman pengguna (UX), aspek teknis dan estetis tidak dapat dipisahkan.

b. Keterbatasan Variasi Visual Ruang Pamer

Sejumlah responden merasa bahwa ruang pameran virtual masih terasa kosong atau kurang kaya secara visual di beberapa area. Pada komunikasi visual, hal ini berkaitan dengan **prinsip tata letak dan komposisi ruang**. Ruang pameran virtual perlu dirancang tidak hanya sebagai wadah untuk memajang karya, tetapi juga sebagai lingkungan visual yang koheren dan menarik secara estetis.

c. Kebutuhan Narasi yang Lebih Perlu Dielaborasi Kembali

Meskipun integrasi narasi diapresiasi, responden menginginkan informasi yang lebih komprehensif—tidak hanya tentang motif, tetapi juga tentang proses pembuatan, konteks sejarah, dan ritual yang menyertainya. Pada tataran komunikasi visual, ini menunjukkan bahwa pengguna tidak hanya menginginkan keindahan visual, tetapi juga pemahaman kontekstual dari karya budaya Nusantara yang diangkat.

3. Konsep "*Wall-less*" dan Transformasi Peran Kurator

a. Estetika Visual dalam Ruang Digital

Estetika visual, dalam tradisi pemikiran Barat, telah lama dipahami sebagai cabang filsafat yang membahas hakikat keindahan dan pengalaman indrawi. Pada sudut pandang komunikasi visual, bentuk estetika tidak semata-mata berbicara tentang keindahan formal, melainkan juga tentang bagaimana elemen-elemen visual—seperti garis, warna, bentuk, tekstur, ruang, dan tipografi—bekerja secara sistematis untuk menciptakan makna dan membangun pengalaman. Alexander Baumgarten, yang pertama kali memperkenalkan istilah *aesthetica* pada abad ke-18, memandang estetika sebagai ilmu tentang pengetahuan indrawi (*scientia cognitionis sensitivae*) (Baumgarten, 1750), yang meletakkan dasar bagi pemahaman bahwa pengalaman estetis melibatkan seluruh indra dan afeksi manusia.

Dalam perkembangannya, estetika visual mengalami pergeseran signifikan seiring dengan hadirnya teknologi digital. Lev Manovich (2001) dalam *The Language of New Media* mengemukakan bahwa medium digital mentransformasi estetika melalui lima prinsip utama: representasi numerik, modularitas, otomatisasi, variabilitas, dan transkoding budaya. Prinsip-prinsip ini menjelaskan bagaimana objek visual dalam ruang digital tidak lagi statis, melainkan dapat dimanipulasi, direproduksi, dan dialami secara berbeda oleh setiap pengguna. Dalam konteks pameran virtual, estetika visual tidak hanya berkaitan dengan tampilan karya seni itu sendiri, tetapi juga dengan bagaimana karya tersebut diposisikan dalam ruang virtual, bagaimana pencahayaan digital memengaruhi persepsi warna dan tekstur, serta bagaimana elemen-elemen antarmuka (seperti tombol navigasi, hotspot interaktif, dan panel informasi) berinteraksi dengan karya utama. Lebih jauh, estetika visual dalam ruang digital juga bersinggungan dengan konsep *aesthetic experience* yang dikemukakan oleh John Dewey. Dewey (1934) berargumen bahwa pengalaman estetis

bukanlah sesuatu yang terpisah dari kehidupan sehari-hari, melainkan puncak dari interaksi organisme dengan lingkungannya. Dalam pameran virtual, pengalaman estetis terjadi ketika pengguna tidak hanya melihat karya, tetapi juga terlibat secara aktif—menjelajahi detail, menemukan informasi tersembunyi, dan membangun pemahaman personal tentang makna karya. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian bahwa responden mengapresiasi kemampuan untuk "mendekati" karya melalui fitur zoom-in dan rotasi 360°, yang memungkinkan mereka mengalami detail tekstur dan motif yang mungkin terlewat dalam pengamatan biasa.

Pada fashion Nusantara, estetika visual memiliki dimensi yang lebih kompleks karena menyangkut nilai-nilai budaya yang melekat pada setiap motif dan desain. Motif Parang pada batik Jawa, misalnya, tidak sekadar pola geometris, melainkan mengandung filosofi tentang kekuasaan, kewibawaan, dan kesinambungan hidup. Motif Burung Enggang pada busana Dayak Ngaju melambangkan kebesaran, kehormatan, dan hubungan spiritual dengan dunia roh. Oleh karena itu, estetika visual dalam penelitian ini tidak hanya mengkaji aspek formal (warna, bentuk, komposisi), tetapi juga aspek simbolik dan semiotik—bagaimana tanda-tanda visual membawa makna budaya dan bagaimana makna tersebut dapat dikomunikasikan secara efektif dalam medium digital.

b. Pengalaman Pengguna (User Experience) dalam Seni Digital

Konsep *user experience* (UX) pertama kali dipopulerkan oleh Donald Norman pada 1990-an (Norman, 1988) dalam konteks desain produk dan interaksi manusia-komputer. Norman mendefinisikan UX sebagai "semua aspek pengalaman seseorang saat berinteraksi dengan produk, sistem, atau layanan," yang mencakup emosi, keyakinan, preferensi, persepsi, respons fisik dan psikologis, serta perilaku pengguna sebelum, selama, dan setelah penggunaan. Dalam perkembangannya, UX tidak lagi terbatas pada produk fungsional, tetapi juga merambah ke ranah seni dan budaya, termasuk pameran virtual.

Dalam seni digital, UX memiliki dimensi yang berbeda karena tujuannya tidak semata-mata efisiensi atau produktivitas, melainkan pengalaman estetis, emosional, dan reflektif. McCarthy dan Wright (2004) dalam *Technology as Experience* mengemukakan bahwa pengalaman dengan teknologi harus dipahami sebagai suatu keseluruhan yang mencakup empat jalur: *sensual* (apa yang dirasakan oleh indra), *emotional* (perasaan yang muncul), *compositional* (bagian-bagian yang membentuk keseluruhan), dan *spatio-temporal* (bagaimana pengalaman terungkap dalam ruang dan waktu). Keempat jalur ini sangat relevan dalam menganalisis bagaimana pengguna berinteraksi dengan pameran virtual fashion Nusantara. Pada aplikasi pameran virtual, pengguna merasakan tekstur visual melalui detail motif yang dapat diamati dengan fitur zoom-in. Dari jalur emosional, muncul rasa kagum, bangga, atau terharu saat memahami makna filosofis di balik motif tradisional. Dari jalur komposisional, pengguna menyusun pemahaman tentang bagaimana elemen-elemen pameran (ruang, karya, narasi) saling berhubungan. Dari jalur spatio-temporal, pengalaman terungkap melalui navigasi ruang virtual yang tidak linear, di mana pengguna bebas menentukan urutan dan kedalaman eksplorasi. *User Experience* (UX) menjadi kerangka penting untuk memahami bagaimana fitur-fitur interaktif—seperti *hotspot*, *zoom-in*, rotasi 360°, dan narasi audio-teks—memengaruhi pengalaman pengguna. Temuan bahwa responden menggambarkan pengalaman sebagai "game-like" dan "immersive" menunjukkan bahwa pameran virtual berhasil menciptakan apa yang dalam teori UX disebut sebagai *optimal experience* atau *flow* (Csikszentmihalyi, 1990)—keadaan di mana pengguna sepenuhnya terlibat dalam aktivitas, kehilangan kesadaran akan waktu, dan merasakan

kepuasan intrinsik. Berkaitan dengan temuan tentang kendala teknis seperti *lag* dan *bug* juga menunjukkan bahwa aspek *usability* (kemudahan penggunaan) tidak dapat diabaikan. Hal ini menegaskan bahwa dalam desain pameran virtual, aspek teknis dan estetis harus dirancang secara terintegrasi.

c. Kuratorial Digital

Praktik kuratorial, dalam pengertian tradisional, berkaitan dengan tugas memilih, merawat, menata, dan menginterpretasi karya seni dalam ruang pameran. Kurator berperan sebagai penjaga makna yang memediasi antara karya, seniman, dan publik. Namun, kehadiran teknologi digital telah mentransformasi peran ini secara fundamental. Paul O'Neill (O'Neill, 2016) *Curating and the Curating of Culture(s)* mencatat bahwa praktik kuratorial kontemporer semakin bersifat kolaboratif, interdisipliner, dan reflektif terhadap konteks sosial-politik di mana seni diproduksi dan dipresentasikan.

Pada ranah digital, muncul konsep *digital curating* atau *online curating* yang tidak sekadar memindahkan praktik kuratorial konvensional ke medium baru, tetapi menciptakan kemungkinan-kemungkinan baru yang tidak ada dalam ruang fisik. Graham dan Cook (2010) dalam *Rethinking Curating: Art after New Media* mengemukakan bahwa kurasi seni media baru menuntut pemahaman tentang karakteristik unik medium digital: interaktivitas, konektivitas, komputabilitas, dan variabilitas. Kurator tidak lagi sekadar menata objek dalam ruang, tetapi merancang sistem, antarmuka, dan protokol yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan karya dan satu sama lain.

Pada pameran virtual fashion Nusantara ini, kuratorial digital menghadapi tantangan spesifik. **Pertama**, bagaimana merepresentasikan objek tiga dimensi (pakaian) dalam ruang virtual tanpa kehilangan detail dan makna yang melekat padanya. **Kedua**, bagaimana mengintegrasikan narasi budaya yang kompleks ke dalam pengalaman eksplorasi yang bersifat non-linear. Ketiga, bagaimana merancang interaktivitas yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga memperdalam pemahaman pengguna terhadap nilai-nilai budaya yang dikomunikasikan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa responden menginginkan narasi yang lebih komprehensif—tidak hanya tentang motif, tetapi juga tentang proses pembuatan, konteks sejarah, dan ritual yang menyertainya. Hal ini menegaskan bahwa dalam kuratorial digital, fungsi interpretasi justru menjadi semakin penting, bukan sebaliknya. Di ruang fisik, pengunjung mungkin membaca label singkat di samping karya; di ruang virtual, kurator dapat menyediakan lapisan-lapisan informasi yang dapat diakses sesuai kedalaman yang diinginkan pengguna. Kuratorial digital juga menuntut transformasi peran kurator menjadi apa yang dalam penelitian ini disebut sebagai *designer-curator*. Seorang *designer-curator* tidak hanya memahami seni dan budaya, tetapi juga memiliki kompetensi dalam desain interaksi, arsitektur informasi, dan komunikasi visual. Ia bertanggung jawab merancang hierarki visual ruang pameran, menentukan titik-titik interaksi, menyusun alur naratif, dan memastikan bahwa keseluruhan pengalaman koheren secara estetis dan bermakna secara kultural. Transformasi ini sejalan dengan pandangan bahwa dalam era digital, batas-batas disiplin semakin kabur, dan praktik kuratorial membutuhkan kolaborasi erat antara kurator, desainer, dan pengembang teknologi.

d. Integrasi Teoretis dalam Digital Curatorial Framework (DCF)

Ketiga pilar teoretis di atas—estetika visual, UX dalam seni digital, dan kuratorial digital—tidak berdiri sendiri, melainkan saling terkait dan membentuk fondasi bagi pengembangan Kerangka Kuratorial Digital (Digital Curatorial Framework/DCF). Estetika visual menyediakan pemahaman tentang bagaimana elemen-elemen desain bekerja untuk menciptakan keindahan dan makna. UX dalam seni digital memberikan kerangka untuk

memahami bagaimana pengguna mengalami dan berinteraksi dengan ruang pameran virtual. Kuratorial digital menawarkan perspektif tentang bagaimana praktik memilih, menata, dan menginterpretasi karya bertransformasi dalam medium baru. Dalam DCF, ketiga perspektif ini diintegrasikan ke dalam lima lapisan yang saling terkait:

Lapisan 1: Infrastruktur Teknologi—mencakup pemilihan platform dan kapabilitas teknis yang mendukung terwujudnya visi estetis dan pengalaman pengguna yang diinginkan.

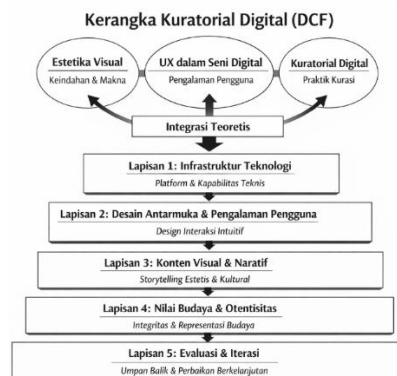
Lapisan 2: Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna—menerapkan prinsip-prinsip UX untuk merancang navigasi, interaksi, dan alur pengalaman yang intuitif dan imersif.

Lapisan 3: Konten Visual dan Naratif—mengintegrasikan estetika visual dengan narasi budaya, memastikan bahwa elemen-elemen desain tidak hanya indah tetapi juga komunikatif secara kultural.

Lapisan 4: Nilai Budaya dan Otentisitas—menjaga agar seluruh keputusan desain menghormati dan memperkuat nilai-nilai budaya yang diwakili, dengan pendekatan *sanggit* yang menafsirkan ulang simbolisme tradisional tanpa menghilangkan maknanya.

Lapisan 5: Evaluasi dan Iterasi—menjamin bahwa kerangka bersifat dinamis dan responsif terhadap umpan balik pengguna, dengan siklus perbaikan berkelanjutan.

Sehingga digambarkan secara integratif kerangka DCF sebagai berikut:



Gambar 10. Kerangka Konseptual Kuratorial Digital (DCF)

(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025)

Dengan landasan teoretis ini **Gambar 10**, DCF tidak hanya menjadi panduan teknis, tetapi juga kerangka konseptual yang berakar pada pemahaman tentang estetika, pengalaman, dan praktik kuratorial. Kerangka ini memungkinkan *designer-curator* untuk merancang pameran virtual yang tidak hanya imersif secara visual, tetapi juga bermakna secara kultural dan responsif terhadap kebutuhan pengguna—sebuah jawaban atas tantangan yang diidentifikasi dalam temuan penelitian, seperti kebutuhan akan narasi yang lebih holistik, variasi visual yang lebih kaya, dan pengalaman interaktif yang lebih mulus secara teknis. Sehingga, temuan pada tulisan ini menegaskan bahwa metafora “wall-less” tidak sekadar merujuk pada ketiadaan dinding fisik, melainkan pada **paradigma baru dalam penyajian dan pengalaman seni**. Ruang “tanpa dinding” adalah ruang yang non-linear, fluid, dan dapat diakses secara global—sebuah lingkungan di mana batas-batas tradisional antara seniman, karya, kurator, dan audiens menjadi semakin kabur. Pada dunia desain komunikasi visual,

paradigma "*wall-less*" membawa implikasi penting bagi peran kurator. Kurator tidak lagi hanya bertugas memilih dan menata karya, tetapi juga merancang **pengalaman visual secara holistik**. Ia bertransformasi menjadi *designer-curator*—seorang perancang yang bertanggung jawab atas:

1. **Perancangan hierarki visual:** Menentukan elemen mana yang menjadi pusat perhatian, bagaimana pengguna bernavigasi, dan bagaimana informasi disusun secara visual.
2. **Penyusunan narasi budaya:** Memastikan bahwa cerita di balik setiap karya tersampaikan secara efektif melalui kombinasi teks, audio, dan elemen visual.
3. **Perancangan alur interaksi:** Mendesain bagaimana pengguna berinteraksi dengan karya—di mana hotspot ditempatkan, bagaimana respons visual terhadap interaksi, dan bagaimana pengguna berpindah dari satu karya ke karya lain.

Transformasi peran ini menuntut kompetensi baru yang mengintegrasikan **keahlian kuratorial tradisional** (pemahaman seni, sejarah, dan budaya) dengan **keahlian desain digital** (UI/UX, desain interaksi, dan visualisasi 3D).

KESIMPULAN

Tulisan ini telah menguraikan secara sistematis bagaimana pendekatan *design thinking* diterapkan dalam merancang pameran virtual fashion Nusantara, sekaligus menunjukkan bagaimana hasil evaluasi pengguna membentuk pemahaman yang lebih komprehensif mengenai potensi dan tantangan ruang *Wall-less Exhibition*. Studi ini menegaskan bahwa pameran virtual tidak dapat lagi dipahami sebagai sekadar reproduksi atau simulasi dari ruang pameran fisik, melainkan sebagai medium baru yang memiliki karakteristik, logika interaksi, serta potensi estetika yang khas dan perlu dieksplorasi secara kreatif dan konseptual.

Perancangan pameran virtual yang efektif menuntut pendekatan multidisiplin yang mengintegrasikan praktik kuratorial, desain visual, serta pemanfaatan teknologi digital secara sinergis. Dalam konteks ini, konsep "*wall-less*" membuka kemungkinan baru dalam praktik Apresiasi Estetika Visual, di mana batas-batas geografis, temporal, dan kultural menjadi semakin cair, sehingga memungkinkan terbentuknya dialog lintas budaya yang lebih dinamis dan inklusif. Pengalaman estetika tidak lagi terikat pada kehadiran fisik dalam ruang galeri, tetapi dimediasi melalui interaksi digital yang bersifat fleksibel, imersif, dan dapat diakses secara global. Sehingga, penelitian ini tidak hanya memperkaya diskursus mengenai kuratorial digital, tetapi juga membuka peluang eksplorasi lanjutan, khususnya dalam integrasi estetika tradisional dengan teknologi mutakhir seperti virtual reality, serta model distribusi karya berbasis NFT. Keseluruhan temuan ini menunjukkan bahwa pameran virtual berpotensi menjadi medium strategis dalam upaya pelestarian, reinterpretasi, dan diseminasi warisan budaya di era digital yang terus berkembang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada LPPM Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta atas dukungan dan pembiayaan atas penelitian Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-139.03.2.693404/2025 tanggal 2 Desember 2025; Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Nomor: 867/IT6.2/PT.01.03/2025. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada para seniman, kurator, dan responden

yang turut serta dalam penelitian yang dilaksanakan.

KEPUSTAKAAN

- Ahmed, S., Sharif, T., Ting, D. H., & Sharif, S. (2024). Crafting emotional engagement and immersive experiences: Comprehensive scale development for and validation of hospitality marketing storytelling involvement. *Psychology & Marketing*, *41*, 1514–1529. <https://doi.org/10.1002/mar.21994>
- Ahuja, V. (2023). *Equity and Access in Digital Education: Bridging the Divide* (pp. 45–59). <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-1826-3.ch005>
- Albrezzi, F. (2024). Expanding understandings of curatorial practice through virtual exhibitions. *Arts*, *13*(5), 162. <https://doi.org/10.3390/arts13050162>
- Alhaq, M. N., Sunubi, W., & Lalangi, W. O. A. R. (2024). Membaca Kelahiran Simbol Publik: Refleksi Semiotika dan Kekuasaan Makna Pada Maskot Pemilihan Kepala Daerah. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *7*(2), 121–130. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v7i2.459>
- Alla, G. Y. S., Pujiyanto, Pahlevi, A. S., & Sutrisno, A. A. (2024). Perancangan Identitas Visual Zecastudio Sebagai Creativepreneur di Pulau Belitung. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *7*(2), 131–152. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v7i2.462>
- Baumgarten, A. G. (1750). *Aesthetica*. Kleyb.
- Chen, H., Hale, J., & Hanks, L. (2024). Archive or exhibition?: A comparative case study of the real and virtual Pitt Rivers Museum. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, *32*, e00305. <https://doi.org/10.1016/j.daach.2023.e00305>
- Cheng, L. & others. (2024). Investigating user experience of VR art exhibitions. *Future Internet*, *11*(2), 30. <https://doi.org/10.3390/fi11020030>
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. Minton, Balch & Company.
- Di, J. (2025). Research on Innovative Approaches to Art Curating Based on the Digital Era. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, *47*, 52–58. <https://doi.org/10.54097/7pp6ym27>
- Dziekan, V. (2022). *Knowing VR through practice*. SensiLab Monash. https://sensilab.monash.edu/new-sensilab/wp-content/uploads/2022/06/Dziekan-et-al_ISEA2022-Paper_Knowing-VR-through-Practice_CAMERA-READY.pdf
- Eccles, K., Herman, L., Moruzzi, C., & Mustaklem, M. (2024). Introducing the method of Exhibit-Based Research. *Communication Design Quarterly*. <https://doi.org/10.1145/3627691.3627696>
- Graham, B., & Cook, S. (2010). *Rethinking Curating: Art after New Media*. MIT Press.
- Islamiati, S. D. (2022). Bundo Kandang: Peranan perempuan Minangkabau. *Jurnal Desain STDI: Kajian Bidang Penelitian Desain*, *2*(2). <https://doi.org/10.33376/jdes.v2i2.1694>
- Jin, D. Y. (2024). The rise of digital platforms as a soft power apparatus in the New Korean Wave era. *Communication and the Public*, *9*(2), 161–177. <https://doi.org/10.1177/20570473241234204>

- Kamila, L. N., Bahar, S., Wijayanti, D. T., Nurazizah, Satria, C. T., Fadhilah, M. R., & Alfaruq, F. A. (2024). Pakaian Adat Bundo Kandung: Simbol Identitas dan Warisan Budaya Minangkabau. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 3(1), 14–28. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v3i1.1136>
- Kluszczyński, R. (2010). Strategies of interactive art. *Journal of Aesthetics and Culture*, 2. <https://doi.org/10.3402/jac.v2i0.5525>
- Kusuma, Monica Revias Purwa, Ridlo, M. H. R., & Zanzabil, B. K. (2025). Style Dadaisme Pada Desain Kemasan Parfum Lokal Monji Sebagai Strategi Promosi Untuk Merespon Tren Unboxing Di Media Sosial. *GESTALT*, 7(1), 67–82. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v7i1.378>
- Li, J., & Lv, C. (2024). Exploring user acceptance of online virtual reality exhibition technologies: A case study of Liangzhu Museum. *PLOS ONE*, 19(8), e0308267. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0308267>
- López-Rodríguez, M., Rodríguez-Pérez, V., & López Rodríguez, A. F. (2024). Immersive and virtual exhibitions: A reflection on art? *Arts & Communication*. <https://doi.org/10.36922/ac.3688>
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- McCarthy, J., & Wright, P. (2004). *Technology as Experience*. MIT Press.
- Mulders, M., Buchner, J., & Kerres, M. (2020). A Framework for the Use of Immersive Virtual Reality in Learning Environments. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15, 208–224. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i24.16615>
- Norman, D. A. (1988). *The Design of Everyday Things*. Basic Books.
- O’Neill, P. (2016). *The Culture of Curating and the Curating of Culture(s)*. MIT Press.
- Padmasari, C. (2024). Strategi Digital Marketing untuk Meningkatkan Awareness bagi Satus Kedai di Yogyakarta. *GESTALT*, 6(2), 53–68. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v6i2.337>
- Ratnawati, I. (2010). *Kajian Makna Filosofi Motif Batik Gajah Oling Banyuwangi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Raz, G. (2019). *Virtual Reality as an Emerging Art Medium and Its Immersive Affordances*. (pp. 995-1014.). https://doi.org/10.1007/978-3-030-19601-1_42
- Sakuntalawati, L. V., Santoso, R. E., Widyastuti, T., & Josef, A. (2019). Perubahan nilai dan filosofi busana kebaya di Jawa Tengah. *Brikolase*, 11(1), 32–42. <https://doi.org/10.33153/brikolase.v11i1.2479>
- Şengünalp, C., & Küçükosman, A. (2025). Digital Transformation and the Art Market: Exploring the Role of Blockchain, AI, and Globalization in Museum and Market Practices. *Erph_ Revista Electrónica de Patrimonio Histórico*, 23–53. <https://doi.org/10.30827/erph.36.2025.32974>
- Shaw, D. (2020). The Aesthetics of Retrieval: Beautiful Data, Glitch Art and Popular Culture. *Anthropocenes – Human Inhuman Posthuman*, 1. <https://doi.org/10.16997/ahip.15>
- Sugiyanto, M. N. K. (2017). Tradisi Perang Bangkat pada Masyarakat Suku Osing Banyuwangi: Perspektif Hukum Islam. *Al-Mazaahib*, 5(1), 95–109. <https://doi.org/10.14421/al-mazaahib.v5i1.1393>

- Sun, M., & Othman, A. N. (2025). The impact of virtual reality technology on museum audience engagement. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 14(1), 1947–1956. <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v14-i1/24867>
- Sunarmi, Dawami, A. K., & Utami, L. (2025). *Revitalization of Nusantara Traditional Fashion: Integration of Sanggit Aesthetics and Design Thinking for the Preservation of Nusantara Culture*. <https://doi.org/10.55324/josr.v4i9.2769>
- Tasiouli, G., Konstantakis, M., & Heliades, G. (2025). Exploring the usability and interaction experience of the Artsteps virtual exhibition platform by preschool children. *Electronics*, 14(13), 2690. <https://doi.org/10.3390/electronics14132690>
- Tekin, A. (2025). Examining High School Students’ Attitudes towards Contemporary and Digital Art and Virtual Exhibitions. *International Journal on Studies in Education*, 7(4), 879–898. <https://doi.org/10.46328/ijonse.5561>
- Usop, L. S. (2020). Peran Kearifan Lokal Masyarakat Dayak Ngaju untuk Melestarikan Pahewan (Hutan Suci) di Kalimantan Tengah. *ENGGANG*, 1(1), 89–95. <https://doi.org/10.37304/enggang.v1i1.2465>
- Utami, M., & Laksmi, W. (2016). Makna Simbolik pada Rumah Betang Toyoi Suku Dayak Ngaju di Kalimantan Tengah. *Dimensi Interior*, 14(2), 90–99. <https://doi.org/10.9744/interior.14.2.90-99>

▪

Halaman ini sengaja dikosongkan