

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah secara fundamental cara industri kreatif beroperasi dan berinteraksi dengan audiens. Era digital yang ditandai dengan penetrasi internet yang masif dan perubahan perilaku konsumen telah menciptakan ekosistem baru di mana kehadiran digital menjadi komponen esensial dalam strategi pengembangan seni dan budaya [1]. Transformasi digital ini menuntut setiap institusi seni, terutama galeri dan ruang seni alternatif, untuk mampu menciptakan pengalaman digital yang bernilai, interaktif, serta mampu membangun keterikatan emosional dengan audiens dengan fokus pada peningkatan aksesibilitas dan pengalaman customer yang lebih *immersive*.

Industri seni rupa di Indonesia memiliki potensi besar sebagai bagian dari ekonomi kreatif dan identitas budaya bangsa yang tidak hanya dilihat sebagai produk estetika semata, melainkan sebagai media ekspresi budaya, penanda identitas lokal, dan bagian dari ekosistem kreatif yang berkelanjutan. Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa partisipasi masyarakat terhadap kegiatan seni di Indonesia tergolong tinggi. Berdasarkan Statistik Sosial Budaya 2024, sebanyak 47,56% penduduk berumur 10 tahun ke atas menonton pertunjukan atau pameran seni secara langsung, sementara 27,90% mengakses seni secara tidak langsung melalui media atau rekaman. Temuan ini mengindikasikan bahwa akses terhadap seni tidak lagi terbatas pada kehadiran fisik, melainkan semakin bergeser ke arah konsumsi seni berbasis media dan digital [2]. Dalam konteks pemasaran seni, laporan *Art Basel & UBS* mengungkapkan bahwa sekitar 82% kolektor seni melakukan peninjauan awal karya secara daring sebelum memutuskan untuk membeli [3]. Selain itu, UNESCO melaporkan bahwa sekitar 90% museum di dunia mengalami penutupan fisik selama pandemi, dan lebih dari 60% museum merespons kondisi tersebut dengan meningkatkan aktivitas dan layanan digital untuk mempertahankan keterhubungan dengan publik [4]. Fenomena ini

menegaskan bahwa investasi dalam platform digital bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan fundamental untuk mempertahankan relevansi dan daya saing di pasar seni yang semakin berorientasi digital.

Survive! Garage merupakan ruang seni alternatif yang berbasis di Yogyakarta dan berdiri sejak tahun 2009 sebagai ruang kolektif yang mendukung seniman muda dan praktik seni eksperimental melalui pameran, *workshop*, serta berbagai kegiatan seni lainnya. Sebagai bagian dari ekosistem seni independen, Survive! Garage secara konsisten menyelenggarakan kegiatan seni hingga 2-3 event dalam skala bulanan hingga tahunan dan melibatkan seniman dari berbagai latar belakang. Peran tersebut menempatkan Survive! Garage sebagai salah satu ruang seni yang memiliki kontribusi penting dalam dinamika seni rupa dan budaya independen di Yogyakarta. Sejalan dengan perkembangan industri seni global, berbagai laporan internasional menunjukkan bahwa kehadiran digital memberikan dampak signifikan terhadap visibilitas dan keberlanjutan institusi seni di mana *Art Basel* melaporkan peningkatan aktivitas pemasaran karya seni secara daring hingga dua kali lipat [5]. Temuan tersebut menunjukkan bahwa transformasi digital menjadi elemen strategis bagi ruang seni dalam memperluas jangkauan audiens dan memperkuat eksistensi di era digital.

Maka dari itu, keberadaan platform digital yang interaktif dan representatif menjadi sangat penting untuk memperluas jangkauan pasar seni dan meningkatkan aksesibilitas karya, terutama kepada generasi konsumen yang lebih muda dan *tech-savvy*. Menurut survei Hiscox, 76% kolektor muda menyatakan bahwa kehadiran online seniman merupakan faktor penting dalam meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan terhadap karya seni, sehingga menunjukkan nilai strategis platform digital dalam memperluas jangkauan dan visibilitas seniman [6]. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa mayoritas ruang seni alternatif di Indonesia masih menghadapi tantangan signifikan dalam adopsi teknologi digital, terutama dalam hal sistem yang terintegrasi dan platform interaktif yang memadai seperti yang dihadapi oleh Survive! Garage.

Hasil observasi dan wawancara dengan Survive! Garage menunjukkan adanya beberapa permasalahan dalam pengelolaan galeri seni, khususnya pada sistem pendataan karya seni dan seniman yang masih dilakukan secara manual

sehingga proses kurasi, inventarisasi, dan dokumentasi pameran membutuhkan waktu relatif lama dan berdampak pada keterlambatan penyampaian informasi pameran kepada publik. Selain itu, mekanisme pengajuan karya oleh seniman belum terdokumentasi secara terpusat dan masih mengandalkan proses tatap muka, sehingga proses seleksi karya serta koordinasi internal menjadi kurang efisien. Keterbatasan sarana dokumentasi dan penyajian karya secara daring juga menyebabkan pengalaman apresiasi seni bagi customer yang tidak dapat hadir secara fisik belum dapat difasilitasi secara optimal. Di sisi lain, belum tersedianya data customer dan penyelenggaraan kegiatan seni yang terstruktur menyulitkan pengelola dalam melakukan evaluasi performa *event* dan memahami preferensi *audiens*. Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian “Media Digital Sebagai Bentuk Adaptasi Seniman di Era Pandemi” yang menunjukkan masih adanya hambatan dalam pemanfaatan media digital oleh seniman, khususnya dalam akses terhadap informasi kegiatan dan peluang partisipasi seni [7].

Urgensi pengembangan sistem terintegrasi serupa juga ditunjukkan dalam berbagai penelitian sebelumnya. Studi mengenai pembangunan e-gallery berbasis web menegaskan bahwa digitalisasi galeri seni berperan penting dalam meningkatkan visibilitas karya serta memperluas jangkauan *audiens* tanpa dibatasi ruang dan waktu [8]. Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, pengembangan Sistem Informasi Seni dan Galeri Digital Survive! Garage menjadi langkah strategis yang tepat. Penelitian ini menghadirkan *novelty* dalam bentuk pengembangan sistem terintegrasi menggunakan *framework* Laravel yang dikombinasikan dengan teknologi galeri digital, *virtual exhibition* dan *event management* untuk menghasilkan ekosistem seni digital yang komprehensif. Pendekatan ini diarahkan untuk membangun ekosistem seni digital yang mampu mendukung dokumentasi, penyajian karya, dan pengelolaan aktivitas galeri secara terstruktur.

Selain itu, proses pengembangan sistem dilakukan dengan metode *Rapid Application Development* (RAD), yang memungkinkan pengembangan cepat dengan melibatkan *stakeholder* dalam setiap iterasi [9]. Fase RAD terdiri dari *Requirements Planning*, *Design Workshop* dan *Implementation* yang memastikan sistem dibangun sesuai kebutuhan. Pemilihan metode ini didasarkan pada

kebutuhan pengembangan sistem yang efisien, kemampuan menghasilkan prototipe secara cepat, serta keterlibatan pemangku kepentingan terkait selama proses perancangan dan validasi sistem. Karakteristik tersebut menjadikan RAD lebih adaptif dibandingkan metode Waterfall yang bersifat linear dan kurang responsif terhadap dinamika kebutuhan sistem [10]. Selain itu, jika dibandingkan dengan metode scrum yang berfokus pada *sprint* berulang dan manajemen *backlog*, RAD lebih efektif pada proyek yang membutuhkan validasi cepat dari pengguna dan penyesuaian fitur dalam interval pendek, sehingga kualitas sistem serta kesesuaian dengan kebutuhan operasional dapat dicapai dengan lebih konsisten [11].

Pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan framework Laravel yang menyediakan berbagai fitur keamanan bawaan, seperti perlindungan terhadap *SQL Injection*, *Cross-Site Scripting* (XSS), dan *Cross-Site Request Forgery* (CSRF), sehingga keamanan data pengguna dan informasi sistem dapat terjaga dengan baik [12]. Untuk memastikan aplikasi yang dikembangkan telah berjalan sesuai kebutuhan pengguna dan fungsi yang dirancang, dilakukan pengujian menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memeriksa kesesuaian fungsi sistem tanpa melihat struktur kode program, serta *User Acceptance Testing* (UAT) guna menilai tingkat penerimaan pengguna berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka terhadap sistem informasi [13].

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian skripsi ini berfokus pada perancangan dan pembangunan Sistem Informasi Seni dan Galeri Digital Survive! Garage sebagai *platform* terintegrasi menggunakan *framework* Laravel dengan metode *Rapid Application Development* (RAD) sebagai pendekatan pengembangan sistem. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan dalam pengelolaan karya seni, penyelenggaraan *open call*, publikasi informasi, serta penyajian pameran yang masih belum terintegrasi sehingga dapat meningkatkan efisiensi operasional dan memperluas akses masyarakat dalam mengapresiasi karya seni secara digital. Melalui sistem yang dikembangkan, diharapkan dapat dihasilkan sistem yang fungsional dan responsif, dengan fokus pada pengelolaan karya seni, penyajian galeri dan katalog karya secara digital, serta pengelolaan *event* dan pendaftaran peserta. Selain itu, penelitian ini diharapkan

dapat mendukung transformasi digital Survive! Garage, memperluas eksposur karya seniman kepada masyarakat, serta menjadi referensi bagi galeri dan ruang seni alternatif lainnya dalam mengembangkan sistem informasi seni berbasis digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang akan dibahas pada skripsi ini adalah bagaimana merancang dan membangun sebuah website sistem informasi seni dan galeri digital menggunakan *Rapid Application Development* (Studi Kasus: Survive! Garage)?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, ditetapkan beberapa ruang lingkup dan batasan masalah yang dibahas dalam skripsi ini sebagai berikut:

1. Ruang lingkup skripsi ini mencakup perancangan dan pembangunan website seni dan galeri digital yang berfungsi sebagai media pameran karya seni secara daring, dengan fokus pada karya seni kontemporer.
2. Pengembangan sistem dilakukan dengan menerapkan metode *Rapid Application Development* (RAD) yang terdiri atas tahapan *requirements planning*, *workshop design*, dan *implementation*, sedangkan pengujian sistem menggunakan metode *Black Box Testing* serta *User Acceptance Testing* (UAT).
3. Sistem yang dikembangkan hanya mencakup tiga level pengguna, yaitu Admin, Seniman, dan Customer, dengan menyesuaikan hak akses berdasarkan peran masing-masing pengguna.
4. Sistem tidak mencakup fitur transaksi pembelian karya seni secara langsung. Penelitian ini difokuskan sebagai ruang pamer dan apresiasi karya seni, sehingga interaksi karya dilakukan melalui mekanisme komunikasi lanjutan (*inquiry*).
5. Sistem hanya memfasilitasi pencatatan hasil kurasi karya seni berupa status diterima atau ditolak beserta keterangan singkat. Proses penilaian dilakukan oleh tim internal pengelola di luar sistem, sedangkan Admin berperan sebagai pihak yang menginput hasil keputusan tersebut ke dalam sistem.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah website sistem informasi seni dan galeri digital menggunakan *Rapid Application Development* (Studi Kasus: Survive! Garage).

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi Survive! Garage
 1. Meningkatkan kemudahan pengelolaan karya seni dan pameran melalui adanya sistem terintegrasi yang menggantikan proses manual sehingga alur kerja menjadi lebih cepat, akurat, dan mudah dievaluasi.
 2. Memperluas visibilitas dan jangkauan audiens melalui implementasi platform galeri seni yang memungkinkan customer mengakses pameran secara digital.
 3. Memperkuat citra institusi sebagai ruang seni alternatif modern yang responsif terhadap perkembangan teknologi serta mampu menghadirkan pengalaman seni yang relevan dengan kebutuhan era digital.
- b. Bagi Peneliti
 1. Menjadi sarana penerapan pengetahuan akademik dalam analisis kebutuhan, perancangan, dan pengembangan sistem berbasis metode *Rapid Application Development* (RAD) pada konteks nyata industri seni.
 2. Mengembangkan kompetensi teknis dalam membangun website menggunakan Laravel, termasuk pemahaman terhadap integrasi fitur galeri digital, seniman, dan pengalaman pengguna.
 3. Menambah wawasan mengenai digitalisasi ekosistem seni rupa Indonesia, khususnya terkait tantangan, kebutuhan, dan peluang pengembangan sistem informasi pada ruang seni alternatif.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan skripsi ini disusun untuk membantu proses pembuatan laporan agar tetap sesuai fokus dan arah yang diharapkan. Berikut adalah rincian mengenai tahap-tahap dalam penyusunan laporan skripsi ini :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan deskripsi umum terkait studi kasus yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan yang ada, tujuan, serta struktur penulisan yang diterapkan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi dasar teori yang berkaitan dengan profil Survive! Garage, metode Rapid Application Development (RAD), dan framework Laravel, serta kajian teoritis dan riset sebelumnya yang relevan sebagai acuan dan landasan dari skripsi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjabarkan langkah-langkah yang diambil untuk mencapai tujuan riset menggunakan metode RAD, yang terdiri dari perencanaan kebutuhan, desain workshop, dan implementasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil dari setiap langkah dalam metodologi RAD, mencakup perancangan, pelaksanaan, serta evaluasi *website* seni dan galeri digital untuk proses iterasi serta pengujian *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing* (UAT).

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk pengembangan sistem pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini menyajikan daftar literatur dan referensi yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan laporan skripsi

LAMPIRAN

Bagian ini memuat data, hasil wawancara, hasil desain, tampilan website atau dokumen tambahan yang mendukung proses penyusunan skripsi

Halaman ini sengaja dikosongkan