

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Ruang budaya merupakan sarana yang memiliki peran penting dalam memperkenalkan, melestarikan, serta mengkomunikasikan nilai-nilai budaya kepada masyarakat luas. Dalam konteks modern, ruang budaya tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai ruang pengalaman yang memungkinkan pengunjung memperoleh pengalaman yang lebih interaktif, edukatif, dan bermakna selama melakukan kunjungan. Dengan demikian, ruang budaya saat ini berkembang menjadi *experiential space* yang menekankan keterlibatan aktif pengunjung.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai ruang budaya mulai memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari penyajian informasi dan pengalaman kepada pengunjung. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan penyajian konten budaya menjadi lebih visual dan menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung dalam memahami informasi yang disajikan. Liu (2024) menjelaskan bahwa teknologi digital dapat memperkaya cara penyampaian informasi dalam ruang budaya serta meningkatkan pengalaman pengunjung selama melakukan kunjungan.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan teknologi digital interaktif. Teknologi digital interaktif memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi secara langsung dengan konten yang disajikan

melalui berbagai media seperti layar sentuh, instalasi multimedia, maupun media visual digital lainnya. Melalui teknologi tersebut, pengunjung tidak hanya berperan sebagai penonton pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses eksplorasi informasi budaya yang ditampilkan.



Gambar 1.1 Teknologi Digital Interaktif pada Ruang Budaya

Sumber: Detik.com (2023).

Pemanfaatan teknologi digital interaktif memungkinkan penyajian informasi budaya menjadi lebih dinamis dibandingkan dengan metode konvensional. Melalui media interaktif seperti layar sentuh dan instalasi multimedia, pengunjung dapat mengakses informasi secara mandiri, memilih konten yang ingin dipelajari, serta mengeksplorasi berbagai informasi tambahan yang tersedia. Hal ini menjadikan pengalaman kunjungan lebih menarik serta meningkatkan ketertarikan pengunjung dalam memahami konten budaya yang disajikan.

Pemanfaatan teknologi digital interaktif juga mulai diterapkan pada berbagai ruang budaya di Indonesia, salah satunya adalah Galeri Indonesia Kaya. Galeri Indonesia Kaya merupakan ruang seni yang menghadirkan berbagai pertunjukan budaya Indonesia melalui perpaduan antara seni pertunjukan dan teknologi digital. Di dalam galeri tersebut tersedia berbagai fasilitas digital interaktif seperti instalasi multimedia, layar sentuh interaktif, serta media visual digital yang menampilkan berbagai informasi mengenai budaya Indonesia.



Gambar 1.2 Fasilitas Digital Interaktif di Galeri Indonesia Kaya

Sumber: skycitytrans.com (2024)

Keberadaan fasilitas digital interaktif tersebut memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk memperoleh pengalaman yang lebih menarik ketika berada di dalam galeri. Pengunjung tidak hanya menikmati pertunjukan seni secara konvensional, tetapi juga dapat mengeksplorasi berbagai informasi mengenai budaya Indonesia melalui teknologi digital yang tersedia. Melalui

teknologi tersebut, informasi budaya dapat disajikan secara lebih visual dan interaktif sehingga memudahkan pengunjung dalam memahami konten yang disampaikan.

Selain itu, teknologi digital interaktif juga memungkinkan pengunjung untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses eksplorasi informasi budaya. Interaksi antara pengunjung dan teknologi yang tersedia dapat memberikan pengalaman yang lebih mendalam selama melakukan kunjungan. Dengan adanya fasilitas digital interaktif, ruang budaya diharapkan dapat menciptakan pengalaman kunjungan yang lebih menarik serta meningkatkan keterlibatan pengunjung dalam memahami berbagai konten budaya yang disajikan.

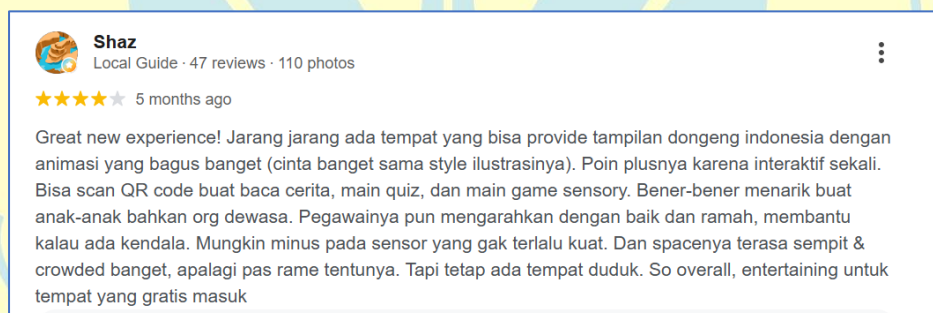


Gambar 1.3 Interaksi Pengunjung dengan Fasilitas Digital

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2025)

Meskipun fasilitas digital interaktif dirancang untuk menciptakan pengalaman kunjungan yang lebih menarik dan bermakna, pengalaman yang dirasakan oleh setiap pengunjung belum tentu sama. Berdasarkan observasi

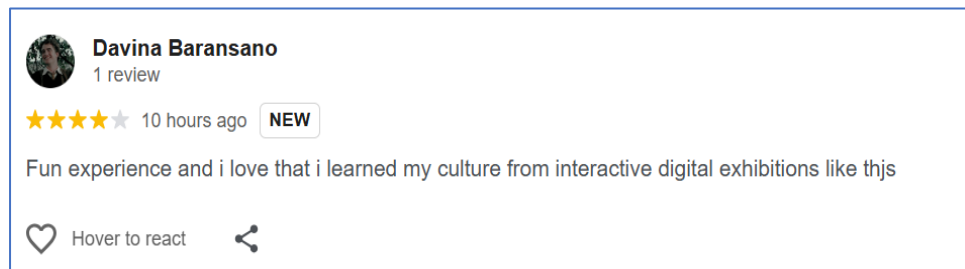
awal yang dilakukan peneliti selama kegiatan magang di Galeri Indonesia Kaya, terdapat beberapa kondisi yang menunjukkan adanya perbedaan pengalaman pengunjung dalam memanfaatkan fasilitas digital interaktif yang tersedia. Perbedaan tersebut terlihat dari tingkat ketertarikan terhadap fasilitas yang digunakan, pemahaman terhadap informasi yang disajikan, persepsi terhadap tampilan visual yang ditampilkan, hingga tingkat keterlibatan pengunjung selama menggunakan fasilitas digital interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengalaman pengunjung terhadap fasilitas digital interaktif masih perlu dikaji lebih lanjut untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai visitor experience pengunjung Galeri Indonesia Kaya.



Gambar 1.4 Ketertarikan Pengunjung

Sumber: Google Review Galeri Indonesia Kaya, diolah peneliti (2026).

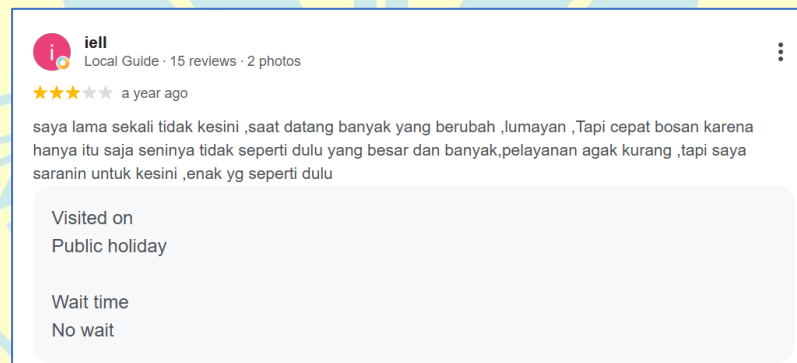
Pada beberapa fasilitas digital interaktif, terlihat bahwa tingkat ketertarikan pengunjung tidak selalu sama. Sebagian pengunjung menunjukkan minat yang tinggi untuk mencoba fasilitas yang tersedia, sementara sebagian lainnya hanya memperhatikan secara singkat tanpa melakukan interaksi lebih lanjut. Kondisi tersebut menunjukkan adanya perbedaan ketertarikan pengunjung terhadap fasilitas digital interaktif yang tersedia.



Gambar 1.5 Tingkat Kesenangan Pengunjung

Sumber: Google Review Galeri Indonesia Kaya, diolah peneliti (2026).

Selama berinteraksi dengan fasilitas digital interaktif, sebagian pengunjung terlihat menikmati pengalaman yang diberikan dan menghabiskan waktu lebih lama untuk mengeksplorasi konten yang tersedia. Namun demikian, terdapat pula pengunjung yang hanya berinteraksi dalam waktu singkat sehingga pengalaman yang diperoleh cenderung berbeda.

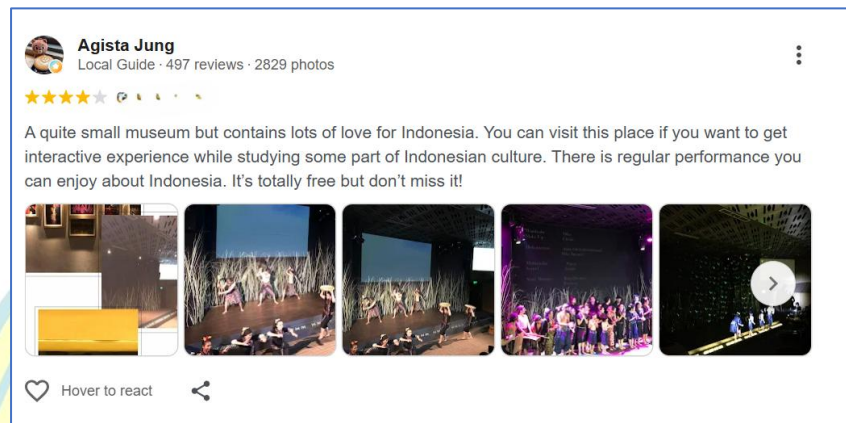


Gambar 1.6 Tingkat Antusiasme Pengunjung

Sumber: Google Review Galeri Indonesia Kaya, diolah peneliti (2026).

Tingkat antusiasme yang ditunjukkan pengunjung selama menggunakan fasilitas digital juga terlihat bervariasi. Sebagian pengunjung tampak aktif mencoba berbagai fitur yang tersedia, sedangkan sebagian lainnya menunjukkan keterlibatan yang lebih rendah. Perbedaan tersebut

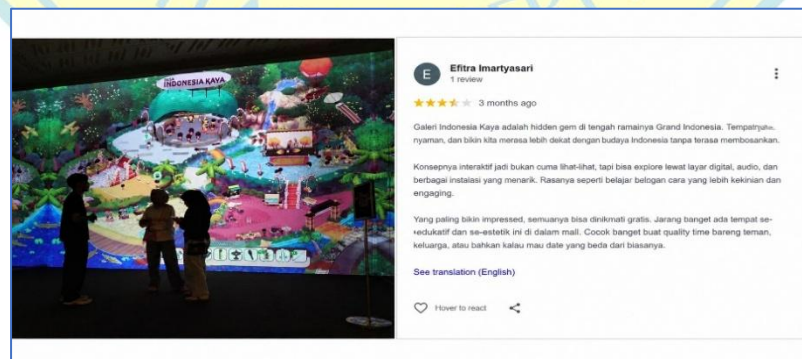
mengindikasikan bahwa pengalaman yang dirasakan pengunjung tidak selalu seragam.



Gambar 1.7 Tingkat Pemahaman Informasi Pengunjung

Sumber: Google Review Galeri Indonesia Kaya, diolah peneliti (2026).

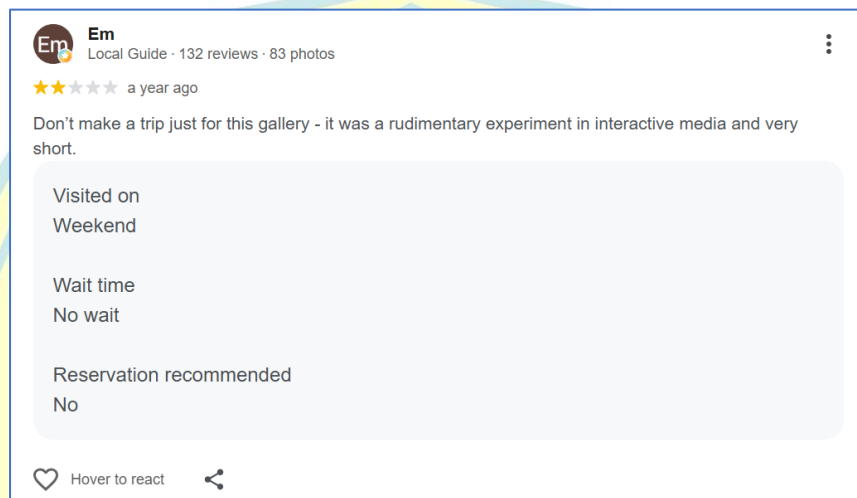
Fasilitas digital interaktif dirancang untuk menyampaikan informasi budaya secara lebih menarik. Namun demikian, tidak seluruh pengunjung memiliki tingkat pemahaman yang sama terhadap informasi yang disajikan. Sebagian pengunjung dapat memahami konten dengan baik, sementara sebagian lainnya masih memerlukan bantuan atau penjelasan tambahan.



Gambar 1.8 Pengalaman Pembelajaran Pengunjung

Sumber: Google Review Galeri Indonesia Kaya, diolah peneliti (2026).

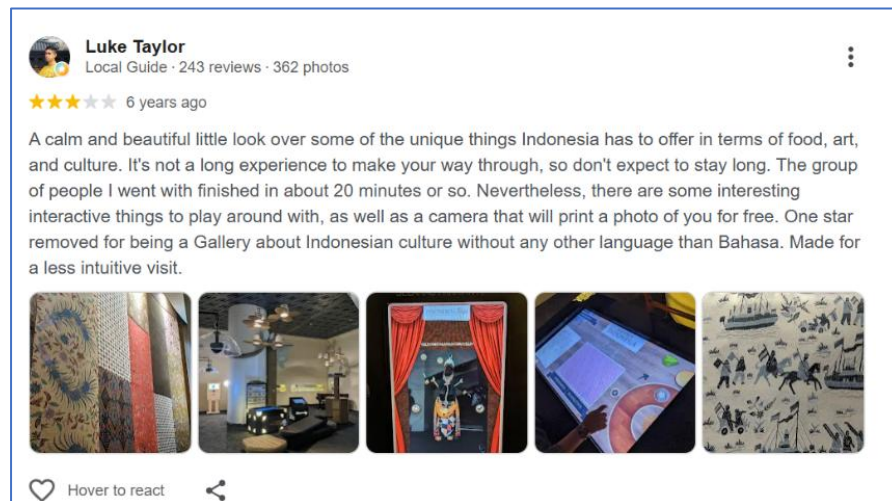
Pengalaman pembelajaran yang diperoleh pengunjung selama menggunakan fasilitas digital interaktif juga menunjukkan perbedaan. Sebagian pengunjung terlihat aktif membaca dan mengeksplorasi informasi yang tersedia, sedangkan sebagian lainnya hanya menggunakan fasilitas dalam waktu yang relatif singkat.



Gambar 1.9 Tingkat Ketertarikan Pengunjung

Sumber: Google Review Galeri Indonesia Kaya, diolah peneliti (2026).

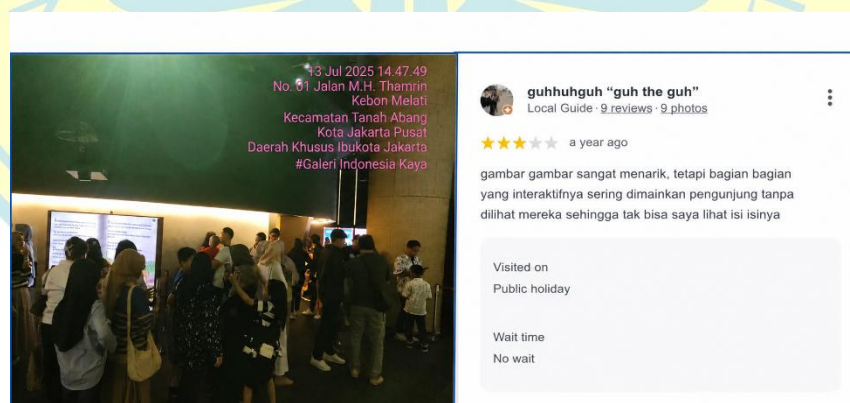
Setelah menggunakan fasilitas digital interaktif, tidak seluruh pengunjung menunjukkan keinginan untuk mengeksplorasi informasi lebih lanjut. Sebagian pengunjung tampak tertarik untuk mencoba fitur lainnya, sementara sebagian lainnya memilih menghentikan interaksi setelah penggunaan awal.



Gambar 1.10 Persepsi Pengunjung Terhadap Tampilan Visual

Sumber: Google Review Galeri Indonesia Kaya, diolah peneliti (2026).

Tampilan visual merupakan salah satu elemen penting dalam fasilitas digital interaktif. Meskipun secara umum fasilitas yang tersedia memiliki desain yang menarik, persepsi yang dirasakan oleh pengunjung dapat berbeda tergantung pada pengalaman yang mereka alami selama kunjungan.

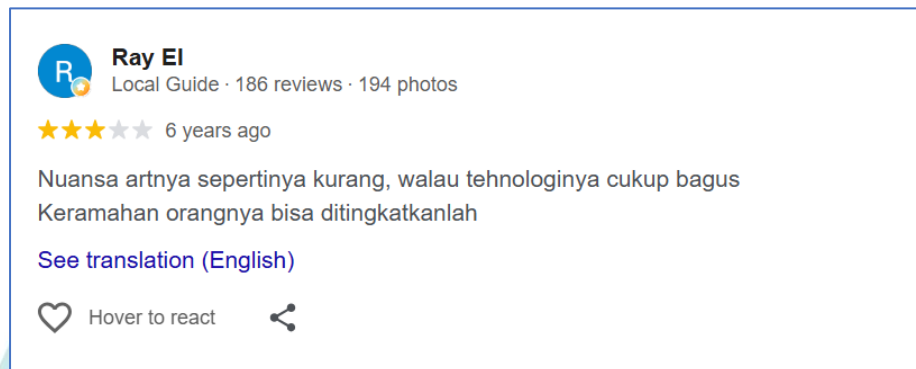


Gambar 1.11 Kesesuaian Tampilan Visual

Sumber: Google Review Galeri Indonesia Kaya, diolah peneliti (2026).

Dalam beberapa kondisi, kenyamanan pengunjung ketika menggunakan fasilitas digital dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan seperti kepadatan

pengunjung, posisi perangkat, maupun sudut pandang terhadap tampilan visual yang tersedia. Kondisi ini menyebabkan pengalaman yang dirasakan pengunjung menjadi beragam.



Gambar 1.12 Persepsi Pengunjung Terhadap Nuansa Galeri

Sumber: Google Review Galeri Indonesia Kaya, diolah peneliti (2026).

Suasana ruang yang mendukung dapat memberikan pengalaman yang lebih nyaman selama kunjungan. Namun demikian, kondisi ruang yang berbeda pada waktu tertentu dapat memengaruhi persepsi pengunjung terhadap pengalaman yang diperoleh saat menggunakan fasilitas digital interaktif.

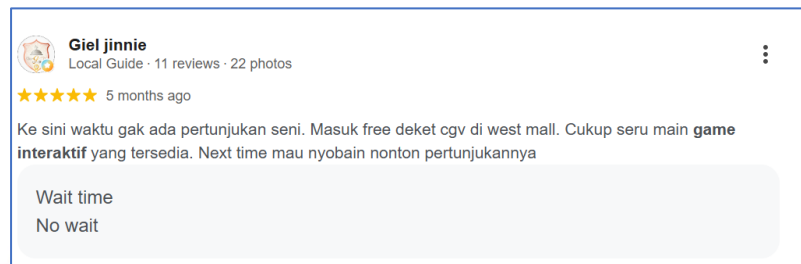


Gambar 1.13 Perbedaan Pengalaman Pengunjung

Sumber: Google Review Galeri Indonesia Kaya, diolah peneliti (2026).

Pengalaman yang diperoleh dari fasilitas digital interaktif tidak selalu dirasakan dengan tingkat yang sama oleh setiap pengunjung. Sebagian

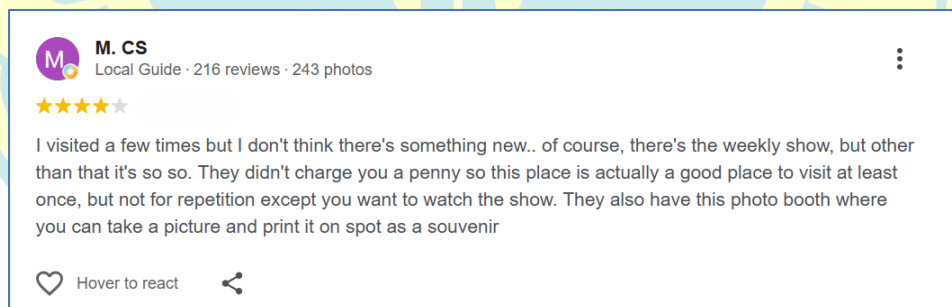
pengunjung merasa memperoleh pengalaman yang berbeda dari aktivitas sehari-hari, sementara sebagian lainnya tidak menunjukkan pengalaman yang serupa.



Gambar 1.14 Tingkat Keterlibatan Pengunjung

Sumber: Google Review Galeri Indonesia Kaya, diolah peneliti (2026).

Keterlibatan pengunjung selama menggunakan fasilitas digital interaktif menunjukkan tingkat yang beragam. Sebagian pengunjung tampak fokus dan terlibat secara aktif dalam pengalaman yang ditawarkan, sedangkan sebagian lainnya cenderung mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar.



Gambar 1.15 Tingkat Penghayatan

Sumber: Google Review Galeri Indonesia Kaya, diolah peneliti (2026).

Perbedaan pengalaman juga terlihat dari tingkat penghayatan yang dirasakan pengunjung selama kunjungan. Sebagian pengunjung tampak menikmati dan menghayati pengalaman yang diberikan oleh fasilitas digital

interaktif, sementara sebagian lainnya tidak menunjukkan keterlibatan yang mendalam selama proses interaksi berlangsung.

1.2 Pertanyaan penelitian

Bagaimana visitor experience fasilitas digital interaktif di Galeri Indonesia Kaya berdasarkan dimensi entertainment, education, esthetics, dan escapism?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui visitor experience fasilitas digital interaktif di Galeri Indonesia Kaya berdasarkan dimensi entertainment, education, esthetics, dan escapism.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Secara Teoritis

1. Memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian pemasaran digital khususnya yang berkaitan dengan pengalaman pengunjung (*visitor experience*) pada ruang budaya berbasis teknologi digital.
2. Memperkaya literatur akademik mengenai implementasi *digital touchpoint* dalam membentuk pengalaman pengunjung di ruang budaya modern.
3. Menjadi referensi ilmiah dalam pengukuran konstruk *visitor experience* sebagai variabel tunggal dalam penelitian deskriptif kuantitatif.

1.4.2 Manfaat Secara Praktis

1. Bagi pengelola Galeri Indonesia Kaya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dalam pengembangan fasilitas digital interaktif guna meningkatkan pengalaman pengunjung.
2. Bagi pengelola ruang budaya lainnya, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan strategi pemanfaatan teknologi digital interaktif untuk meningkatkan pengalaman pengunjung.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan penelitian terkait pengalaman pengunjung serta pemanfaatan teknologi digital dalam ruang budaya.

