

Analisis konten digital terhadap transformasi apresiasi seni melalui augmented reality dalam pameran seni

Shatiya Fahlevi Pradita*, Iqbal Fanani, Rahma Latifah, Sefina Nada Anggraeni

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta, Jl Colombo No. 1, Sleman, Yogyakarta, 55281, Indonesia

Penelitian ini menganalisis transformasi apresiasi seni melalui Augmented Reality (AR) dalam pameran seni dengan metode analisis konten digital. Data diambil dari media sosial, blog, dan forum diskusi, lalu dikodekan secara kualitatif (Taguette dan manual). Hasilnya mengidentifikasi tiga tema utama: pengalaman estetik, keterlibatan emosional, dan kendala teknis. AR terbukti menciptakan pengalaman imersif dan interaktif, memperkaya apresiasi seni digital. Namun, tantangan seperti kesenjangan akses teknologi dan keterbatasan perangkat memengaruhi kualitas pengalaman. Temuan ini menyoroti perlunya harmonisasi aspek teknis dan artistik agar pemanfaatan AR dalam seni dapat optimal di era digital.

Kata Kunci: Apresiasi Seni, Augmented Reality, Konten Digital, Pameran Seni

OPEN ACCESS

***Corresponding Author:**

Author Name,
shatiyafahlevi.2023@student.uny.ac.id

Received: June 2025

Accepted: June 2025

Published: June 2025

Citation:

Pradita, S. F., Fanani, I., Latifah, R., & Anggraeni, S. N. (2025). Digital content analysis of the transformation of art appreciation through augmented reality in art exhibitions. *Sungging: Journal of Innovative, Cultural, Transdisciplinary Art and Kriya Discourse*, 4(1), 161–179.
<https://doi.org/10.21831/sungging.v4i1.87535>

Digital content analysis of the transformation of art appreciation through augmented reality in art exhibitions

Shatiya Fahlevi Pradita*, Iqbal Fanani, Rahma Latifah, Sefina Nada Anggraeni

Art Education, Universitas Negeri Yogyakarta, Jl Colombo No. 1, Sleman, Yogyakarta, 55281, Indonesia

This study analyses the transformation of art appreciation through Augmented Reality (AR) in art exhibitions using digital content analysis methods. Data were collected from social media, blogs, and discussion forums, and then coded qualitatively (Taguette and manually). The results identified three main themes: aesthetic experience, emotional engagement, and technical challenges. AR was found to create immersive and interactive experiences, enriching the appreciation of digital art. However, challenges such as technological access gaps and device limitations impact the quality of the experience. These findings highlight the need to harmonise technical and artistic aspects to optimise the use of AR in art in the digital age.

Keywords: Art Appreciation, Augmented Reality, Digital Content, Art Exhibition

PENDAHULUAN

Teknologi Augmented Reality (AR) semakin banyak digunakan di berbagai bidang, termasuk seni rupa. Dalam pameran seni, AR memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi dengan karya seni melalui elemen visual, naratif, dan interaktif (Handriyotopo et al., 2024). Teknologi ini membuka peluang baru dalam meningkatkan apresiasi seni, meskipun masih terdapat tantangan dalam penerapannya (Aditia, 2024).

Pameran seni yang memanfaatkan AR masih terbatas dalam mengeksplorasi narasi agar mampu melibatkan pengunjung secara personal (Rachim et al., 2024). Selain itu, tidak semua pengunjung terbiasa dengan teknologi ini, sehingga mereka cenderung menjadi pengguna pasif. Meskipun demikian, AR membuka ruang dialog digital melalui ulasan, artikel, dan komentar online, menjadikannya potensi yang perlu dimanfaatkan dalam apresiasi seni.

Pengunjung terlihat lebih sering mengabadikan momen melalui foto atau video ketika menggunakan fitur AR, yang juga mencerminkan tingkat kepuasan dan keterlibatan mereka yang lebih tinggi (Hasibuan et al., 2025). Fenomena dokumentasi digital yang semakin berkembang menunjukkan adanya transformasi mendasar dalam cara pengguna berinteraksi dengan teks yang mana interaksi tidak hanya bersifat individual tetapi juga temporal dengan menghasilkan konten yang dapat diakses dan didiskusikan dalam lingkungan digital. Dokumen visual ini kemudian berfungsi sebagai fondasi untuk konten digital yang mereka hasilkan, menghasilkan kesadaran pribadi akan pengalaman emosional, dan estetika mereka dengan seni.

AR memungkinkan pengalaman museum yang lebih interaktif dan menarik (Wijaya et al., 2025). Akan tetapi, implikasi dari pendekatan interaktif terhadap produksi konten digital ini masih belum sepenuhnya dipahami dalam konteks akademis. Pertanyaan yang muncul ketika pengguna terlibat dalam interaksi yang lebih bermakna melalui AR adalah bagaimana hal ini dapat memengaruhi cara mereka mengekspresikan pengalaman estetika dan emosional mereka dalam konten digital seperti blog, artikel, ulasan, dan postingan media sosial.

INTRODUCTION

Augmented Reality (AR) technology is increasingly being used in various fields, including fine arts. In art exhibitions, AR allows visitors to interact with artworks through visual, narrative, and interactive elements (Handriyotopo et al., 2024). This technology presents new opportunities for enhancing art appreciation, although challenges remain in its implementation (Aditia, 2024).

Art exhibitions that utilise AR are still limited in exploring narratives that can engage visitors on a personal level (Rachim et al., 2024). Additionally, not all visitors are familiar with this technology, so they tend to remain passive users. Nevertheless, AR facilitates digital dialogue through reviews, articles, and online comments, making it a potential tool worth leveraging in art appreciation.

Visitors are more frequently seen capturing moments through photos or videos when using AR features, which also reflects their higher levels of satisfaction and engagement (Hasibuan et al., 2025). The growing phenomenon of digital documentation signifies a fundamental shift in how users engage with text, where interaction is not only individual but also temporal, resulting in content that can be accessed and discussed within a digital environment. These visual documents then serve as the foundation for the digital content they produce, generating personal awareness of their emotional experiences and aesthetic appreciation for art.

AR enables a more interactive and engaging museum experience (Wijaya et al., 2025). However, the implications of this interactive approach to digital content production are not yet fully understood in an academic context. The question that arises when users engage in more meaningful interactions through AR is how this can influence the way they express their aesthetic and emotional experiences in digital content such as blogs, articles, reviews, and social media posts.

The limitations of smart devices among some visitors restrict access to AR features (Hasibuan et al., 2025). This digital divide creates stratification in the experience of art

Keterbatasan perangkat pintar pada sebagian pengunjung membatasi akses terhadap fitur AR (Hasibuan et al., 2025). Kesenjangan digital ini menciptakan stratifikasi dalam pengalaman apresiasi seni yang mana pengguna dengan perangkat yang lebih mumpuni akan memperoleh hasil yang berbeda dibandingkan dengan mereka yang memiliki teknologi yang kurang canggih. Masalah aksesibilitas ini tidak hanya memengaruhi kualitas karya individu, tetapi juga menciptakan perspektif dalam konten digital yang dihasilkan dan berpotensi menciptakan bias dalam representasi pameran AR di ruang digital.

Pameran digital dapat mengatasi banyak batasan yang dihadapi oleh pameran tradisional, seperti biaya tinggi, keterbatasan ruang, dan akses terbatas untuk audiens (Setyo, 2025). Keunggulan komparatif ini tidak hanya merugikan aspek logistik pameran, tetapi juga secara fundamental memengaruhi bagaimana pengguna mengakses dan mengevaluasi karya seni. Perbedaan antara pameran yang menggunakan teknologi AR dan pameran konvensional tercermin dalam konten digital yang dihasilkan oleh pengguna, yang mana nada, narasi, dan fokus penulisan menyoroti perbedaan antara kedua pameran tersebut.

Kehadiran media digital memberikan dampak yang besar dalam kehidupan masyarakat, terutama dalam lingkup seni rupa yang mana media digital memberikan ruang berekspresi masyarakat dalam mengapresiasi seni rupa masa kini (Rushartono & Ratna, 2018). Analisis konten digital menjadi semakin relevan dalam memahami dampak teknologi AR terhadap pengalaman pengguna yang diekspresikan melalui berbagai platform digital.

Berdasarkan fenomena yang diamati, terdapat kesenjangan penelitian yang signifikan dalam memahami bagaimana pameran seni berbasis AR digambarkan dan dikomunikasikan melalui konten digital. Penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aspek teknis dari implementasi AR atau penilaian kuantitatif dari kepuasan pengguna. Akan tetapi, sejauh ini belum ada penelitian komprehensif yang meneliti bagaimana efek AR dalam pameran tradisional tercermin dalam konten digital pengunjung, termasuk perbandingan dengan pameran tradisional dan identifikasi tantangan tercermin dalam narasi digital.

appreciation, where users with more capable devices will obtain different results compared to those with less advanced technology. This accessibility issue not only affects the quality of individual works but also influences the perspectives presented in digital content and has the potential to create bias in the representation of AR exhibitions in digital spaces.

Digital exhibitions can overcome many of the limitations faced by traditional exhibitions, such as high costs, space constraints, and limited audience access (Setyo, 2025). This comparative advantage not only affects the logistical aspects of exhibitions but also fundamentally influences how users access and evaluate artworks. The differences between exhibitions that utilise AR technology and conventional exhibitions are reflected in the digital content produced by users, where the tone, narrative, and focus of the writing highlight the distinct characteristics of the two types of exhibitions.

The presence of digital media has a significant impact on society, particularly in the realm of the visual arts, where it provides a space for individuals to express themselves and appreciate contemporary visual arts (Rushartono & Ratna, 2018). Digital content analysis has become increasingly relevant in understanding the impact of AR technology on user experiences expressed through various digital platforms.

Based on the observed phenomena, a significant research gap exists in understanding how AR-based art exhibitions are depicted and communicated through digital content. Previous research has focused more on the technical aspects of AR implementation or quantitative assessments of user satisfaction. However, to date, there has been no comprehensive research examining how the effects of AR in traditional exhibitions are reflected in visitors' digital content, including comparisons with traditional exhibitions and the identification of challenges reflected in digital narratives.

The urgency of this research lies in its potential to reveal how digital elements can influence aesthetic experiences. Given the abundance of information available online, a digital content analysis approach was chosen to

Urgensi penelitian ini dilakukan karena dapat mengungkap bagaimana elemen digital dapat memengaruhi pengalaman estetika. Mengingat banyaknya informasi yang tersebar di dunia maya, pendekatan analisis konten digital ini dipilih untuk mengkaji narasi digital terkait pameran seni berbasis AR.

Fokus penelitian mencakup interaksi pengunjung terhadap seni berbasis AR yang tercermin dalam konten digital, identifikasi batasan dan tantangan implementasi AR melalui analisis konten digital, serta perbandingan pengalaman antara pameran berbasis AR dan konvensional. Penelitian ini tidak mendalami aspek teknis pengembangan AR, melainkan berpusat pada interaksi antara teknologi, seni, dan manusia sebagaimana terekspresikan dalam ruang digital.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana elemen digital dalam pameran seni berbasis AR dapat memengaruhi pengalaman estetika dan emosional pengunjung. Dengan pendekatan analisis konten digital, penelitian ini mengkaji narasi yang berkembang di dunia maya terkait pengalaman pengunjung terhadap seni berbasis AR.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman yang lebih menyeluruh tentang penggunaan AR dalam seni rupa, khususnya dari perspektif komunikasi digital dan apresiasi seni. Penelitian ini juga dapat membantu kurator dan penyelenggara pameran dalam menerapkan strategi kuratorial yang lebih efektif dengan memanfaatkan potensi AR sekaligus mengatasi ancaman yang teridentifikasi melalui analisis konten digital. Selain itu, manfaat lainnya dalam pendidikan seni rupa, Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman penggunaan AR dalam seni rupa.

METODE

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan analisis konten digital, yaitu sebuah metode yang mengeksplorasi isi komunikasi dalam berbagai media digital, seperti teks, gambar, audio, dan video (Sari, 2023). Alasan pemilihan pendekatan ini digunakan adalah karena untuk mengkaji narasi dan representasi pengalaman estetika, interaksi, dan tantangan

examine digital narratives related to AR-based art exhibitions.

The research focuses on visitor interactions with AR-based art, as reflected in digital content, and identifies limitations and challenges in AR implementation through digital content analysis. It also compares experiences between AR-based and conventional exhibitions. This research does not delve into the technical aspects of AR development; instead, it focuses on the interaction between technology, art, and humans as expressed in digital spaces.

This study aims to understand how digital elements in AR-based art exhibitions can influence visitors' aesthetic and emotional experiences. Using a digital content analysis approach, this study examines the narratives that develop in the virtual world regarding visitors' experiences with AR-based art.

This study aims to contribute to a more comprehensive understanding of the use of AR in the fine arts, particularly from the perspectives of digital communication and art appreciation. This research can also assist curators and exhibition organisers in implementing more effective curatorial strategies by leveraging the potential of AR while addressing the threats identified through digital content analysis. Additionally, in the context of fine art education, this research contributes to the understanding of AR usage in the fine arts.

METHOD

A. Research Approach

This study employs digital content analysis, a method that examines the content of communication across various digital media, including text, images, audio, and video (Sari, 2023). The reason for choosing this approach is to examine the narratives and representations of aesthetic experiences, interactions, and

implementasi AR dalam pameran seni yang diungkapkan melalui komentar dari berbagai sumber konten digital.

Dalam pendekatan analisis konten digital yang kali ini digunakan dalam penelitian ini tidak dapat dilepaskan dari akar tradisi studi media dan komunikasi, khususnya dalam membaca bagaimana makna dibentuk dan disebarkan melalui teks dan media visual. Di dalam konteks ini, teori representasi dari Stuart Hall (dalam Ayuanda et al. 2024) menjadikan landasan penting untuk menganalisis bagaimana seni dan teknologi direpresentasikan dalam ruang digital. Konten-konten yang muncul di media sosial atau artikel daring tidak hanya mencerminkan kenyataan, tetapi juga membentuk persepsi melalui bahasa, simbol visual, dan struktur naratif yang khas.

Selain itu juga, untuk mengkaji bagaimana pengguna mengalami seni berbasis AR, penelitian ini mengacu pada teori pengalaman estetika dari John Dewey (dalam Saleh, 2017). Ia berpendapat bahwa pengalaman estetika melibatkan interaksi mendalam antara individu dan objek seni yang bersifat dinamis dan reflektif. Teknologi digital, khususnya AR, memperkuat dimensi ini melalui imersi dan interaktivitas, serta menjadikan pengalaman tidak lagi statis namun partisipatif (Hasibuan et al., 2025).

Studi dari Ahsan (2025) dan Damara et al. (2018) juga menunjukkan bagaimana teknologi AR dapat meningkatkan kualitas keterlibatan dan apresiasi pengunjung terhadap pameran seni. Oleh karena itu, pendekatan ini tidak hanya relevan tetapi juga diperlukan untuk mengkaji transformasi persepsi estetika dalam konteks seni digital interaktif.

Pemilihan pendekatan ini bertujuan untuk menggali narasi serta bentuk representasi pengalaman estetis, pola interaksi, dan dinamika tantangan dalam penerapan AR di ruang pameran seni yang terekam dalam konten digital.

Analisis dilakukan terhadap teks dan media visual dari ulasan, artikel, blog, dan media sosial, yang membantu menangkap aspek emosional dan persepsi pengunjung yang tidak dapat diukur melalui observasi langsung atau wawancara. Penelitian ini bersifat deskriptif analitis sehingga proses analisis melibatkan identifikasi tema,

implementation challenges of AR in art exhibitions as expressed through comments from various digital content sources.

The digital content analysis approach used in this study is rooted in the tradition of media and communication studies, particularly in understanding how meaning is formed and disseminated through text and visual media. In this context, Stuart Hall's theory of representation (as cited in Ayuanda et al., 2024) serves as an important foundation for analysing how art and technology are represented in digital spaces. Content appearing on social media or online articles not only reflects reality but also shapes perceptions through language, visual symbols, and distinctive narrative structures.

Additionally, to examine how users experience AR-based art, this study draws on John Dewey's theory of aesthetic experience (in Saleh, 2017). He argues that aesthetic experience involves a deep interaction between the individual and the artistic object, which is dynamic and reflective. Digital technology, particularly AR, reinforces this dimension through immersion and interactivity, making the experience no longer static but participatory (Hasibuan et al., 2025).

Studies by Ahsan (2025) and Damara et al. (2018) also demonstrate how AR technology can enhance the quality of visitor engagement and appreciation of art exhibitions. Therefore, this approach is not only relevant but also necessary to examine the transformation of aesthetic perception in the context of interactive digital art.

The selection of this approach aims to explore narratives and forms of aesthetic experience representation, interaction patterns, and the dynamics of challenges in the application of AR in art exhibition spaces recorded in digital content.

Analysis was conducted on the text and visual media from reviews, articles, blogs, and social media, which helped capture the emotional aspects and perceptions of visitors that cannot be measured through direct observation or interviews. This research is descriptive-analytical, so the analysis process

kategorisasi konten berdasarkan variabel penelitian, serta perbandingan antarkonten.

Karena penelitian ini mengandalkan sumber digital, pengambilan data dilakukan di lingkungan maya melalui berbagai platform website, blog, media sosial, dan portal berita yang berkaitan dengan pameran seni berbasis AR. Penelitian ini berlangsung dari periode 24 April hingga 20 Mei 2025, dengan data yang diambil sesuai tren digital terkini guna memastikan relevansi analisis.

Subjek penelitian dalam penelitian ini bukan individu langsung, melainkan narasi digital yang diungkapkan oleh pengunjung melalui konten daring, mencerminkan pengalaman, interaksi, dan kendala penerapan AR dalam pameran seni. Sumber data berasal dari artikel online, baik dari portal berita maupun website resmi pameran seni, serta blog pribadi dan forum diskusi yang membahas pengalaman pengunjung terhadap seni berbasis AR. Media sosial juga menjadi sumber utama, dengan data yang dikumpulkan dari komentar dan postingan di X dan Instagram.

B. Keabsahan Data

Data dalam penelitian ini divalidasi melalui beberapa strategi, yaitu:

1. Triangulasi data

Untuk memastikan bahwa temuan bersifat representatif dan tidak bias terhadap satu jenis sumber. Dilakukan dengan menggabungkan data dari berbagai platform digital, seperti Instagram, blog pribadi, artikel media daring, dan komentar forum diskusi. Jadi langkah ini bertujuan untuk memperoleh beragam perspektif dan menghindari bias terhadap satu jenis sumber saja. Misalnya, komentar pengguna di media sosial cenderung ekspresif dan spontan, sedangkan narasi aslinya dalam blog lebih reflektif dan kontekstual. Ulasan dari portal berita atau website resmi pameran memberikan data yang lebih faktual dan informatif. Dengan menggabungkan berbagai bentuk konten ini, penelitian ini dapat menggambarkan fenomena apresiasi seni berbasis AR secara lebih utuh dan mendalam.

involves identifying themes, categorising content based on research variables, and comparing content.

Since this research relies on digital sources, data collection was conducted in a virtual environment through various websites, blogs, social media platforms, and news portals related to AR-based art exhibitions. The research took place from April 24 to May 20, 2025, with data collected in line with current digital trends to ensure the relevance of the analysis.

The research subjects in this study are not direct individuals but digital narratives expressed by visitors through online content, reflecting their experiences, interactions, and challenges in applying AR in art exhibitions. Data sources include online articles from news portals and official art exhibition websites, as well as personal blogs and discussion forums discussing visitors' experiences with AR-based art. Social media is also a primary source, with data collected from comments and posts on X and Instagram.

B. Data Validity

The data in this study were validated through several strategies, namely:

1. Data triangulation

To ensure that the findings are representative and not biased towards one type of source. This was achieved by combining data from various digital platforms, including Instagram, personal blogs, online media articles, and discussion forum comments. This step aims to obtain diverse perspectives and avoid bias towards a single type of source. For example, user comments on social media tend to be expressive and spontaneous, while the original narratives in blogs are more reflective and contextual. Reviews from news portals or official exhibition websites provide more factual and informative data. By combining these various forms of content, this study can provide a more comprehensive and in-depth description of the phenomenon of AR-based art appreciation.

2. Audit Trail

Untuk menelusuri kembali dan dapat diverifikasi oleh orang lain sehingga seluruh proses pengumpulan dan analisis data dicatat secara rinci, seluruh proses pengumpulan dan analisis data didokumentasikan secara sistematis untuk menciptakan jejak audit (audit trail). Hal ini mencakup catatan coding harian, tabel pengelompokan tema, serta jurnal reflektif yang memuat pertimbangan interpretatif selama analisis berlangsung. Dengan mencatat proses ini secara rinci, penelitian dapat ditelusuri kembali oleh pihak lain, sehingga meningkatkan transparansi dan keterandalan temuan. Langkah ini juga memungkinkan validasi ulang di kemudian hari atau replikasi oleh peneliti lain dengan konteks serupa.

3. Cross-check antarpeleliti (jika ada kolaborator)

Untuk mencegah bias interpretasi. Apabila penelitian dilakukan secara kolaboratif, maka validasi dilakukan melalui pemeriksaan silang antarpeleliti. Hal ini berguna untuk mengevaluasi konsistensi interpretasi kode, menghindari subjektivitas berlebihan, dan memastikan bahwa proses kategorisasi tidak bias terhadap perspektif individu tertentu. Diskusi antarpeleliti juga memperkaya proses refleksi analitis sehingga menghasilkan pemaknaan yang lebih matang terhadap data digital.

4. Analisis berulang

Analisis ini menggunakan metode constant comparative agar temuan konsisten dan mendalam. Validitas juga dijaga melalui analisis berulang dengan pendekatan constant comparative. Dalam proses ini, setiap data baru dibandingkan secara terus-menerus dengan data sebelumnya untuk menguji kekonsistenan tema dan kesahihan interpretasi. Metode ini bukan hanya memperdalam pemahaman terhadap fenomena, tetapi juga memungkinkan penyesuaian struktur kategori seiring berjalannya proses analisis, sehingga hasilnya

2. Audit Trail

To enable others to trace and verify the entire data collection and analysis process, the entire process is systematically documented to create an audit trail. This includes daily coding notes, theme grouping tables, and reflective journals containing interpretative considerations during the analysis. By documenting this process in detail, the research can be traced back by others, thereby increasing the transparency and reliability of the findings. This step also allows for future revalidation or replication by other researchers in similar contexts.

3. Cross-check between researchers (if there are collaborators)

To prevent interpretive bias. If the research is conducted collaboratively, validation is carried out through cross-checking between researchers. This is useful for evaluating the consistency of code interpretation, avoiding excessive subjectivity, and ensuring that the categorisation process is not biased towards a particular individual perspective. Discussions between researchers also enrich the analytical reflection process, leading to a more nuanced interpretation of digital data.

4. Repeated analysis

This analysis uses the constant comparative method to ensure consistent and in-depth findings. Validity is also maintained through repeated analysis using the constant comparative approach. In this process, each new piece of data is continuously compared with previous data to test the consistency of themes and the validity of interpretations. This method not only deepens understanding of the phenomenon but also allows for adjustments to the category structure as the analysis process progresses, ensuring that the results remain contextual and relevant (Najmah et al., 2023).

tetap kontekstual dan relevan (Najmah et al., 2023)

C. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan yang cukup fleksibel namun tetap terstruktur. Data yang dianalisis berasal dari berbagai platform digital, seperti X, Instagram, TikTok, hingga ambil juga di forum Kaskus. Format datanya juga cukup beragam, mulai dari teks (caption, komentar), gambar, hingga narasi dari video pendek. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memahami bagaimana orang-orang merespons pameran seni berbasis teknologi augmented reality (AR) secara lebih mendalam.

Langkah awal dilakukan dengan membaca dan menelaah seluruh data yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini, peneliti berupaya memahami konteks sosial, suasana emosional, dan maksud dari tiap pesan yang muncul. Proses ini biasanya dikenal sebagai open coding, yaitu setiap potongan data diberi label (kode) sesuai dengan makna yang ditas cited in Ayuanda et al., komentar "Keren banget bisa ikut pameran virtual ini!" bisa diberi kode untuk interaksi dan pengalaman pengunjung (estetika dan emosionalnya). Kode lain seperti bisa mewakili batasan dan tantangan dalam implementasi AR, sementara untuk perbandingan AR vs pameran tradisional.

Setelah semua data diberi kode awal, langkah berikutnya adalah axial coding, yaitu mengelompokkan kode-kode tersebut ke dalam kategori yang lebih besar berdasarkan kesamaan makna. Misalnya, kode interaksi, pengalaman, batasan, tantangan, dan perbandingan kemudian digabungkan menjadi tiga kelompok besar: Kode pertama untuk interaksi dan pengalaman pengunjung (estetika dan emosionalnya). Kode kedua bisa mewakili batasan & tantangan dalam implementasi AR, sementara ketiga untuk perbandingan AR vs pameran tradisional.

Kemudian masuk ke tahap selective coding, yaitu dari kategori-kategori tersebut ditarik benang merah atau tema besar yang langsung berhubungan dengan fokus penelitian. Contohnya, ada tiga tema utama yang muncul disini, yaitu:

1. Bentuk baru apresiasi seni di ruang digital

C. Data Analysis Techniques

In this study, data analysis techniques were employed qualitatively, utilising a flexible yet structured approach. The data analysed came from various digital platforms, including X, Instagram, TikTok, and the Kaskus forum. The data formats were also quite diverse, ranging from text (captions, comments) to images and narratives from short videos. The purpose of this analysis is to gain a deeper understanding of how people respond to technology-based augmented reality (AR) art exhibitions.

The initial step involved reading and reviewing all the collected data. At this stage, the researcher sought to understand the social context, emotional atmosphere, and intent behind each message. This process is commonly known as open coding, where each piece of data is labelled (coded) according to its captured meaning.

For example, the comment 'It is so cool to be able to participate in this virtual exhibition!' could be coded for visitor interaction and experience (aesthetic and emotional aspects). Other codes might represent limitations and challenges in AR implementation, while others could compare AR versus traditional exhibitions.

After all the data has been initially coded, the next step is axial coding, which involves grouping the codes into larger categories based on shared meanings and themes. For example, codes for interaction, experience, limitations, challenges, and comparisons are then combined into three major groups: The first code represents visitor interaction and experience (aesthetic and emotional aspects). The second category represents limitations and challenges in AR implementation, while the third is for comparing AR with traditional exhibitions.

Then comes the selective coding stage, where the main themes directly related to the research focus are drawn from these categories. For example, three main themes emerge here, namely:

1. New forms of art appreciation in digital spaces
2. The integration of technology and aesthetics in AR exhibitions

2. Perpaduan antara teknologi dan estetika dalam pameran AR
3. Batasan atau hambatan yang masih dirasakan pengunjung dalam pameran digital

Untuk menjaga kualitas dan keakuratan analisis, metode yang dapat digunakan adalah constant comparative (Sudi, 2024), yaitu setiap kali ada data baru, peneliti akan membandingkannya dengan data sebelumnya. Cara ini membantu agar pemaknaan tetap konsisten dan tidak terburu-buru menyimpulkan sesuatu dari satu atau dua potong data saja.

Semua proses ini dilakukan secara manual, kemudian dicatat dan didokumentasikan dengan rapi agar mudah ditinjau ulang. Praktik ini sesuai dengan prinsip audit trail seperti yang disarankan Lincoln dan Guba dalam (Syahrani, 2020), yang membantu menjaga transparansi dan validitas hasil analisis. Meskipun dalam penelitian ini belum menggunakan software khusus, seperti NVivo atau Atlas.ti, struktur manual dan web gratis, yaitu Taguette, yang digunakan sudah cukup memadai dan bisa jadi dasar untuk penggunaan aplikasi analisis di studi selanjutnya.

Kerangka kerja analisis ini juga mengacu pada model Miles dan Huberman (dalam Saleh, 2017), yang membagi proses analisis data ke dalam tiga langkah utama, yaitu reduksi data (menyaring informasi yang relevan), penyajian data (dalam bentuk tabel, matriks, atau narasi tematik), dan verifikasi kesimpulan (meninjau apakah temuan yang diperoleh betul-betul sesuai dengan data yang ada).

Hal menarik yang juga mendasari proses analisis ini adalah perubahan cara publik dalam mengapresiasi seni. Penggunaan AR ternyata tidak hanya menambah daya tarik visual, tetapi juga mengubah cara kita terhubung dengan karya seni. Seperti yang ditunjukkan dalam penelitian Sutrisna et al. (2024), teknologi AR memungkinkan pengunjung berinteraksi secara langsung dengan karya melalui perangkat seluler dan menciptakan pengalaman yang lebih dalam dan personal.

Hal serupa juga disampaikan oleh Hasibuan et al. (2025) yang menemukan bahwa sekitar 88% responden merasa lebih puas dengan pameran berbasis AR karena mereka bisa melihat, memahami, dan merasakan makna karya secara lebih menyeluruh.

3. Limitations or barriers still felt by visitors in digital exhibitions

To maintain the quality and accuracy of the analysis, the constant comparative method (Sudi, 2024) can be used, where the researcher compares new data with previous data each time new data is obtained. This approach helps ensure that interpretations remain consistent and avoids rushing to conclusions based on just one or two pieces of data.

All these processes are conducted manually, then recorded and documented neatly for easy review and reference. This practice aligns with the audit trail principle as suggested by Lincoln and Guba (Syahrani, 2020), which helps maintain transparency and the validity of analysis results. However, this study did not use specialised software such as NVivo or Atlas. Ti, the manual structure and free web-based tool, Taguette, used were sufficient and could serve as a foundation for the use of analysis applications in future studies.

This analytical framework also draws on the model proposed by Miles and Huberman (as cited in Saleh, 2017), which divides the data analysis process into three main steps: data reduction (filtering relevant information), data presentation (in the form of tables, matrices, or thematic narratives), and verification of conclusions (reviewing whether the findings obtained are truly consistent with the available data).

An interesting aspect underlying this analysis process is the changing way the public appreciates art. The use of AR not only enhances visual appeal but also alters how we engage with artworks. As demonstrated in Sutrisna et al.'s (2024) research, AR technology enables visitors to interact directly with artworks via mobile devices, creating a more profound and more personal experience.

A similar point is made by Hasibuan et al. (2025), who found that approximately 88% of respondents felt more satisfied with AR-based exhibitions because they could see, understand, and feel the meaning of the works more comprehensively.

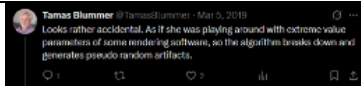
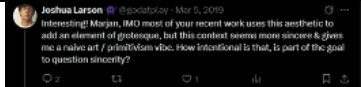
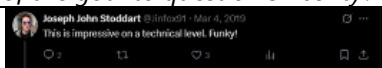
Additionally, it is important to note that the data analysed is not merely ordinary text but part

Selain itu, penting juga untuk mencatat bahwa data yang dianalisis tidak sekadar sebagai teks biasa, tapi sebagai bagian dari budaya digital. Komentar pendek seperti emoji, istilah slang, hingga ungkapan lokal juga punya nilai tafsir yang penting. Karena itu, proses analisis harus peka terhadap konteks dan ekspresi yang mungkin tidak eksplisit, tapi mengandung makna tertentu. Hal ini sesuai dengan pendekatan analisis isi dalam penelitian kualitatif seperti dijelaskan oleh Taufan Asfar (2019) yang mana pesan harus dibaca tidak hanya dari teksnya saja, tetapi juga dari latar budaya, sosial, dan teknologinya.

Kesimpulannya, analisis data dalam penelitian ini berupaya memahami persepsi publik terhadap seni digital secara menyeluruh, mulai dari aspek teknis, estetis, hingga emosional. Hasil analisis disusun dalam bentuk narasi reflektif yang tidak hanya menjelaskan apa yang terjadi, tapi juga mencoba menangkap mengapa dan bagaimana persepsi tersebut terbentuk dalam era digital yang semakin berkembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap 9 data konten digital yang ditemukan, terdapat berbagai aspek terkait dengan interaksi dan pengalaman pengunjung dengan karya seni, batasan dan tantangan terkait implementasi AR dalam pameran seni, serta perbandingan pameran seni AR dengan pameran seni konvensional sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut.

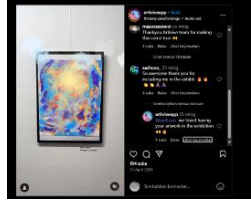
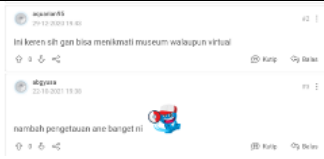
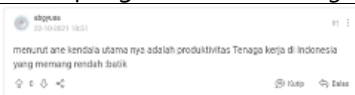
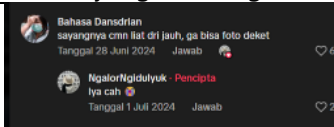
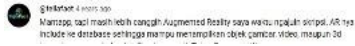
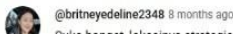
Source	Link	Data
X	https://x.com/Engin_erBzkrt/status/1102218860370055169	 <i>"Looks rather accidental. As if she was playing around with extreme value parameters of some rendering software, so the algorithm breaks down and generates pseudo-random artefacts."</i>
X	https://x.com/godatp_lay/status/1102639739717537793	 <i>"Interesting! Marjan, IMO most of your recent work uses this aesthetic to add an element of grotesque, but this context seems more sincere & gives me a naive art / primitivism vibe. How intentional is that, is part of the goal to question sincerity?"</i>
X	https://x.com/godatp_lay/status/1102639739717537793	 <i>"This is impressive on a technical level. Funky!"</i>

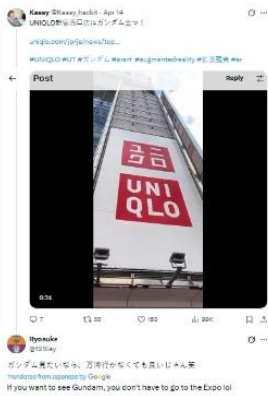
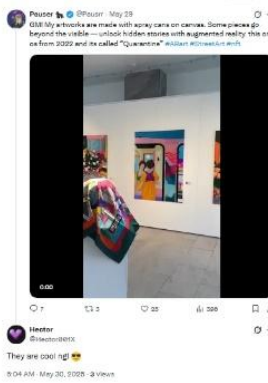
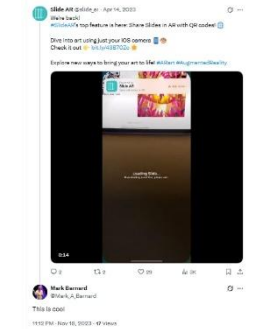
of digital culture. Short comments such as emojis, slang terms, and local expressions also hold significant interpretive value. Therefore, the analysis process must be sensitive to context and expressions that may not be explicit but carry specific meanings. This aligns with the content analysis approach in qualitative research, as explained by Taufan Asfar (2019), where messages should be interpreted not only from the text itself but also from its cultural, social, and technological context.

In conclusion, the data analysis in this study aims to provide a comprehensive understanding of the public's perception of digital art, encompassing both technical and aesthetic aspects, as well as emotional aspects. The results of the analysis are presented in the form of a reflective narrative that not only explains what happened but also attempts to capture why and how these perceptions were formed in an increasingly developing digital era.

RESULT AND DISCUSSION

Based on the analysis of the nine pieces of digital content, various aspects related to visitor interaction and experience with the artwork, as well as limitations and challenges associated with implementing AR in art exhibitions, are identified. Additionally, a comparison between AR art exhibitions and conventional art exhibitions is presented in the following table.

Instagram	https://www.instagram.com/reel/C6L4HC6oxf-/?utm_source=ig_web_copy_link		"So awesome thank you for including me in the exhibit 🍊🍊🍊🍊🍊🍊"
Kaskus	https://kask.us/iGe7s		"Ini keren sih gan bisa menikmati museum walaupun virtual." "Nambah pengetahuan ane banget ni."
Kaskus	https://kask.us/iGvVA		"Menurut ane kendala utamanya adalah produktivitas tenaga kerja di Indonesia yang memang rendah banget."
TikTok	https://www.tiktok.com/@ngalorngiduluyuk/video/7385434562412760325?is_from_web_bapp=1&sender_device=pc		"Sayangnya cuma liat dari jauh, ngga bisa foto deket."
Youtube	https://youtu.be/0HWZ46O5JKE?si=vtHbaDJHlc9oEn6Y		"Keren kaka" "canggih banget ya sekarang"
Youtube	https://www.youtube.com/watch?v=sYeRtEpuX0		"Mantapp, tapi masih lebih canggih Augmented Reality saya waktu ngajuin skripsi, AR nya include ke database sehingga mampu menampilkan objek gambar, video, maupun 3d tanpa harus membebani aplikasinya nanti. Tetap Semangatt!!"
Youtube	https://www.youtube.com/watch?v=l6KFYAFTpSc		"Suka banget, lokasinya strategis ya di Menteng. Jadi mau sering-sering mampir 😊"
Youtube	https://www.youtube.com/watch?v=KKDodYD7HYA		"BANGGA SAMA INDONESIA SUDAH BISA MENYAINGI TEKNOLOGI ASENG DENGAN MENCIPTAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY"
Instagram	https://www.instagram.com/tv/CmO40dhI0GY/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MWYxeWZsbhodGRmcQ==		"It's been a cool project to work on!!! 🍊🍊🍊"

Instagram	https://www.instagram.com/p/Csyl2y-O4Ab/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=aXE3cHlhaXd3OWhw		"I loooovvee ittttt 🥰🥰" "YOU ARE SUCH A STAR 🧡🥰"
	https://www.instagram.com/p/Ctqi53Ap8Lq/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MTg2YTIkenBwcXk1YQ==		"woohoo super sick!!!"
Instagram	https://www.instagram.com/p/C5YCJgCPben/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MXg1M2Z2ZjVsOXZrYw==		"This is amazing! What a fun way to present artwork 🥰"
X	https://x.com/Kassy_hackit/status/1911701078724481287		"ガンダム見たいなら、万博行かなくても良いじゃん笑 (If you want to see Gundam, you do not have to go to the Expo lol)"
X	https://x.com/Pausrr/status/1928082374916518136		"They are cool ngl"
X	https://x.com/slide_ar/status/1646753403752845314		"This is cool"

1. Pengalaman dan Interaksi Pengunjung dengan Karya Seni AR

Pengalaman seseorang adalah sesuatu yang pernah dialami seseorang, baik yang dirasakan secara fisik maupun mental. Sementara, interaksi merupakan proses atau aktivitas yang saling memengaruhi antara dua atau lebih entitas. Pengalaman dan interaksi dalam hal ini berkaitan dengan karya seni, khususnya karya seni yang menggunakan augmented reality.

Ditinjau menggunakan metode analisis digital, pengalaman dan interaksi pengunjung dengan karya seni AR dapat terlihat melalui komentar-komentar pengguna media sosial. Meski tidak terlihat secara langsung, kata-kata yang diungkapkan mereka melalui komentar-komentar tersebut dapat menunjukkan adanya pengalaman dan interaksi yang terjalin antara pengunjung dengan karya seni AR di pameran.

Hal tersebut dibuktikan dengan beberapa komentar yang ditemukan dalam berbagai media sosial. Pada postingan oleh akun X bernama Engin Bozkurt, menampilkan salah satu karya AR karya seniman bernama Marjan Moghaddam. Terdapat beberapa komentar yang menunjukkan indikator pengalaman dan interaksi dengan karya seni AR tersebut, seperti penggunaan kata interesting dan this is impressive. Pada sosial media lainnya, Instagram, terdapat postingan oleh akun bernama artiveapp yang menampilkan salah satu karya AR pada pameran seni AR. Pada postingan tersebut, terdapat komentar So awesome yang menunjukkan pengalaman dan interaksi pada karya seni AR tersebut.

Selain itu, pada web Kaskus, terdapat utas yang memuat opini mengenai pengalaman menikmati karya seni dari rumah dengan augmented reality. Pada salah satu komentarnya, terdapat kalimat Keren, bisa menikmati museum walaupun virtual, yang menunjukkan bahwa pengunjung dapat berinteraksi dan mendapatkan pengalaman estetika dari karya seni AR tersebut.

2. Batasan dan Tantangan Terkait Implementasi AR dalam Pameran Seni

Implementasi augmented reality dalam pameran seni masih menjadi hal yang baru. Oleh karena itu, masih banyak tantangan yang

1. Visitor Experience and Interaction with AR Artworks

An experience is something that a person has gone through, whether physically or mentally. Meanwhile, interaction is a process or activity that influences two or more entities. In this case, experience and interaction are closely tied to artworks, particularly those that utilise augmented reality.

Using digital analysis methods, visitors' experiences and interactions with AR artworks can be observed through social media comments. Although not directly visible, the words expressed through these comments can indicate the presence of experiences and interactions between visitors and AR artworks at the exhibition.

This is evidenced by several comments found across various social media platforms. In a post by the X account named Engin Bozkurt, one of the AR artworks by the artist Marjan Moghaddam is featured. There are several comments indicating indicators of experience and interaction with the AR artwork, such as the use of the words 'interesting' and 'this is impressive.' On another social media platform, Instagram, there is a post by the account named artiveapp featuring one of the AR artworks at the AR art exhibition. In that post, there is a comment saying 'So awesome,' indicating experience and interaction with the AR artworks.

Additionally, on the Kaskus website, there is a thread containing opinions about the experience of enjoying artworks from home using augmented reality. In one of the comments, there is the phrase 'Cool, you can enjoy the museum even though it is virtual,' indicating that visitors can interact and gain aesthetic experiences from the AR artworks.

2. Limitations and Challenges Related to the Implementation of AR in Art Exhibitions

The implementation of augmented reality in art exhibitions is still a new concept. Therefore, there are still many challenges that require solutions to overcome them. The analysis results reveal that comments highlight

membutuhkan solusi untuk menyelesaikannya. Hasil analisis menunjukkan terdapat komentar yang menyatakan tantangan dan batasan dalam pengaplikasian teknologi AR dalam pameran karya seni.

Pada akun X milik Engin Bozkurt, terdapat komentar yang meragukan penggunaan AR pada karya seni. Komentar tersebut menyatakan "Looks rather accidental. As if she was playing around with extreme value parameters of some rendering software, so the algorithm breaks down and generates pseudo random artifacts." Ada pula pada web Kaskus, utas oleh Ajrihus, terdapat komentar yang menyatakan kendala implementasi AR pada karya seni ada pada produktivitas tenaga kerjanya.

Terdapat komentar pada salah satu akun TikTok yang berpendapat bahwa pameran AR tidak seperti pameran konvensional yang bisa dilihat dari dekat. Komentar tersebut berbunyi, "Sayangnya cuma liat dari jauh, ngga bisa foto dekat." Hal ini menunjukkan adanya batasan antara pengunjung dengan karya seni AR.

Temuan selanjutnya ada pada video Youtube. Terdapat komentar yang menyatakan bahwa AR yang digunakan untuk karya seni tersebut masih terbilang belum canggih karena tidak dapat menampilkan objek gambar, video, maupun bentuk 3D tanpa harus membebani aplikasi atau menggunakan aplikasi bantuan.

Pada analisis ini, ditemukan pula bahwa implementasi teknologi augmented reality pada karya seni di pameran seni Indonesia masih langka atau sedikit diselenggarakan. Data-data yang ditemukan dominan berasal dari pameran seni luar negeri. Hal ini menunjukkan bahwa masih adanya tantangan terkait implementasi AR dalam pameran seni, khususnya di Indonesia.

3. Perbandingan Seni AR dengan Seni Konvensional

Penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) dalam seni membawa perubahan dalam menikmati dan berinteraksi dengan pengunjung. Berdasarkan data yang telah didapat dan dianalisis, terdapat beberapa komentar yang membandingkan antara seni AR dan seni konvensional. Perbandingannya adalah sebuah analisis terkait persamaan dan perbedaan antara dua hal.

the challenges and limitations of applying AR technology in art exhibitions.

On Engin Bozkurt's X account, there is a comment questioning the use of AR in artworks. The comment states, 'Looks rather accidental. As if she were playing around with extreme value parameters of some rendering software, so the algorithm breaks down and generates pseudo-random artefacts.' There is also a comment on the Kaskus website, in a thread by Ajrihus, stating that the challenge in implementing AR in artworks lies in the productivity of the workforce.

There is a comment on one TikTok account stating that AR exhibitions are not like conventional exhibitions that can be viewed up close. The comment reads, "Unfortunately, you can only see it from a distance; you can't take close-up photos." This highlights the limitations between visitors and AR artworks.

Another finding is from a YouTube video. There is a comment stating that the AR used for the artwork is still considered not very advanced because it cannot display images, videos, or 3D forms without overloading the application or using a helper application.

In this analysis, it was also found that the implementation of augmented reality technology in artworks at Indonesian art exhibitions is still rare or infrequently held. The data found predominantly comes from overseas art exhibitions. This suggests that challenges persist in implementing AR in art exhibitions, particularly in Indonesia.

3. Comparison of AR Art with Conventional Art

The use of Augmented Reality (AR) technology in art has led to changes in how visitors experience and engage with art. Based on the data obtained and analysed, several comments have been made comparing AR art with conventional art. The comparison is an analysis of the similarities and differences between the two.

In a video transcript from Indonesian artist Andri Boy Kurniawan, he explains that digital art, such as AR, allows paintings not only to remain static on a canvas but also to move and interact with visitors through a digital application. This

Pada transkrip video yang diambil dari seniman Indonesia, Andri Boy Kurniawan, menjelaskan bahwa seni digital seperti AR memungkinkan lukisan tidak hanya diam di kanvas, tetapi juga bergerak dan berinteraksi dengan pengunjung melalui aplikasi digital. Hal ini menciptakan pengalaman yang lebih dinamis dan interaktif dibandingkan seni konvensional.

Salah satu pengunjung dalam video tersebut juga menyatakan kekagumannya dengan berkata, "Wow, mereka keluar dari framenya!", kalimat tersebut menunjukkan keunikan pengalaman seni AR yang tidak dapat ditemui pada seni konvensional.

Juga seperti yang disebutkan dalam platform Kaskus Ini keren sih gan bisa menikmati museum walaupun virtual. Hal ini menunjukkan bahwa seni AR memberikan kemudahan akses bagi orang yang terkendala jarak dan waktu. Sementara itu seni konvensional membutuhkan kehadiran langsung di galeri atau tempat penyelenggara, yang mungkin menjadi hambatan bagi sebagian orang.

Seni konvensional sering kali dinilai berdasarkan kedalaman makna dan keahlian seniman, seperti goresan kuas, pilihan warna, gaya, dan aliran. Pada seni AR, keterlibatan emosional pengunjung justru muncul saat mereka berinteraksi langsung dengan karya seni tersebut.

Di sisi lain, beberapa komentar justru meragukan nilai estetika seni AR, misalnya pada akun X milik Engin Bozkurt dari Tamas Blummer menyatakan, "Looks rather accidental. As if she was playing around with extreme value parameters of some rendering software, so the algorithm breaks down and generates pseudo random artifacts." Komentar ini menganggap bahwa seni AR kurang memiliki keaslian dan keindahan visual seperti seni konvensional.

Dari beberapa komentar dan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa seni AR dan seni konvensional memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Seni AR memiliki keunggulan dalam hal interaktivitas, aksesibilitas, dan teknologi. Sementara seni konvensional tetap dihargai karena keaslian, estetika, dan kedalaman maknanya.

creates a more dynamic and interactive experience compared to conventional art.

One visitor in the video also expressed their admiration by saying, "Wow, they're coming out of the frame!" This statement highlights the uniqueness of the AR art experience, which is distinct from conventional art.

As mentioned on the Kaskus platform, "This is cool, bro. You can enjoy the museum even though it is virtual." This demonstrates that AR art offers ease of access to those constrained by distance and time. Meanwhile, conventional art requires physical presence at a gallery or venue, which may be a barrier for some people.

Conventional art is often evaluated based on the depth of meaning and the artist's skill, such as brushstrokes, colour choices, style, and movement. In AR art, visitors' emotional engagement emerges when they interact directly with the artwork.

On the other hand, some comments question the aesthetic value of AR art. For example, on Engin Bozkurt's X account from Tamas Blummer, it states, 'Looks rather accidental. As if she were playing around with extreme value parameters of some rendering software, so the algorithm breaks down and generates pseudo-random artefacts.' This comment suggests that AR art lacks the authenticity and visual beauty of conventional art.

From these comments and statements, it can be concluded that AR art and conventional art each have their strengths and weaknesses. AR art excels in terms of interactivity, accessibility, and technology. Meanwhile, conventional art remains valued for its authenticity, aesthetics, and depth of meaning.

4. Dynamics in AR Art

AR art creates new dynamics in the art world, aligning with the times by combining technology and creativity. Data shows that AR art not only changes how works are enjoyed but also opens up opportunities for collaboration and exploration of new techniques.

In the video transcript, Andri Boy Kurniawan emphasises that AR allows artists to

4. Dinamika dalam Seni AR

Seni AR menciptakan dinamika baru dalam dunia seni sesuai perkembangan zaman dengan menggabungkan teknologi dan kreativitas. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa seni AR tidak hanya mengubah cara karya dinikmati, tetapi juga membuka peluang kolaborasi dan eksplorasi teknik baru.

Dalam transkrip video, Andri Boy Kurniawan menekankan bahwa AR memungkinkan seniman untuk membuat karya yang "hidup dan berinteraksi", sehingga narasi karya menjadi lebih luas. Ia juga menyebutkan bahwa teknologi seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) adalah alat bantu baru yang membantu seniman mewujudkan ide-ide abstrak menjadi lebih nyata. Hal ini sejalan dengan komentar di media sosial yang menyebut seni AR sebagai "pendekatan baru" atau sebuah inovasi baru dalam dunia seni. Namun beberapa pengamat juga mengkritik bahwa elemen AR terkadang justru mengaburkan makna asli karya seni. Hal ini juga menunjukkan perlunya keseimbangan antara teknologi dan integritas artistik.

Meskipun demikian, dinamika ini juga menghadapi beberapa tantangan, seperti isu plagiarisme dan duplikasi karya. Andri Boy yang juga sebagai seorang seniman menyatakan, "kalau ada yang mengkopi karya saya, saya malah senang", tetapi ia juga mengakui bahwa seniman harus kreatif agar karyanya tetap unik. Selain itu, komentar di Kaskus tentang "produktivitas tenaga kerja" menunjukkan bahwa implementasi AR memerlukan sumber daya dan keterampilan khusus.

Seni AR tidak hanya mengubah cara karya dinikmati, tetapi juga mentransformasi proses penciptaan karya seni tersebut. Seperti yang diungkapkan Andri Boy, seniman kini perlu mempelajari tools digital dan berpikir dalam dimensi baru untuk membuat karya yang interaktif. Seniman di era ini juga dituntut untuk menjadi multi-disipliner, Andri Boy menyebutkan proses pembuatan karya AR yang melibatkan sketsa tradisional kemudian "diterjemahkan secara digital". Proses ini bisa dikatakan melibatkan kolaborasi antara seniman tradisional dengan developer AR yang menciptakan ekosistem kreatif yang lebih kompleks. Kolaborasi menunjukkan pentingnya kerja sama, dimana seorang seniman perlu

create works that are 'alive and interactive,' thereby expanding the narrative of the work. He also mentions that technologies like Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR) are new tools that help artists bring abstract ideas to life. This aligns with social media comments describing AR art as a 'new approach' or an innovation in the art world. However, some critics argue that AR elements sometimes obscure the original meaning of the artwork. This also highlights the need for a balance between technology and artistic integrity.

Nevertheless, this dynamic also faces challenges, including issues of plagiarism and duplicate works. Andri Boy, who is also an artist, stated, "If someone copies my work, I'm actually happy," but he also acknowledged that artists must be creative to ensure their potential is unique. Additionally, comments on Kaskus about "workforce productivity" indicate that AR implementation requires specialised resources and skills.

AR art not only changes how works are enjoyed but also transforms the process of creating such artworks. As Andri Boy mentioned, artists now need to learn digital tools and think in new dimensions to create interactive works. Artists in this era are also required to be multidisciplinary. Andri Boy mentioned the process of creating AR art, which involves traditional sketches that are then "digitally translated." This process can be described as involving collaboration between traditional artists and AR developers, thereby creating a more complex creative ecosystem. Collaboration highlights the importance of teamwork, where an artist must adapt to technology while maintaining their artistic integrity.

AR technology offers numerous benefits for art by expanding access through virtual experiences, enabling artists to showcase their work without relying solely on physical galleries, and providing a new platform for creative experimentation. However, there are also many challenges, with infrastructure and digital literacy emerging as barriers in some regions, particularly in Indonesia. While some artists

beradaptasi dengan teknologi sambil mempertahankan sisi artistik mereka.

Teknologi AR memiliki banyak manfaat seni juga dengan memperluas akses jaringan melalui pengalaman virtual, memungkinkan seniman menampilkan karya tanpa bergantung sepenuhnya pada galeri fisik, dan memberikan platform baru untuk eksperimen kreatif. Namun ada banyak tantangan yang terlihat juga yang menyatakan bahwa infrastruktur teknologi dan literasi digital menjadi hambatan di beberapa wilayah terutama di Indonesia. Meskipun beberapa seniman sudah menerapkan pameran AR, faktanya masih banyak seniman yang belum melakukan ini. Jadi pameran seni AR di Indonesia ini masih perlu dikembangkan apalagi menyangkut ketertarikan pengunjung dengan seni AR.

Dinamika seni AR adalah cerminan transformasi budaya di era digital. Di satu sisi, AR menciptakan peluang atau potensi baru yang sebelumnya tidak terbayangkan dalam seni, seperti kreativitas dan engagement. Di sisi lain, AR memaksa dunia seni untuk mempertanyakan kembali definisi tradisional tentang keahlian, orisinalitas, dan makna karya itu sendiri. Di masa depan mungkin akan melihat semakin banyak karya "hybrid" yang memadukan kepekaan artistik tradisional dengan kemungkinan-kemungkinan baru dari teknologi yang imersif atau menciptakan pengalaman mendalam pengunjung.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap sembilan data konten digital dari berbagai platform media sosial seperti X (Twitter), Instagram, Kaskus, dan TikTok dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi Augmented Reality (AR) dalam pameran seni memberikan dimensi baru dalam hal pengalaman dan interaksi pengunjung terhadap karya seni. Komentar-komentar yang dianalisis menunjukkan bahwa pengunjung, meskipun hanya melihat melalui media digital, tetap mampu merasakan keterlibatan emosional serta memberikan respons terhadap karya yang ditampilkan. Kata-kata seperti *interesting*, *impressive*, dan *so awesome* mengindikasikan bahwa pengunjung dapat menikmati, mengapresiasi, dan merasa terlibat dengan karya seni berbasis AR. Bahkan ada

have already implemented AR exhibitions, the fact remains that many artists have yet to do so. Therefore, AR art exhibitions in Indonesia still need to be developed, particularly in terms of visitor interest in AR art.

The dynamics of AR art reflect the cultural transformation in the digital age. On the one hand, AR creates new opportunities and potential that were previously unimaginable in art, such as increased creativity and engagement. On the other hand, AR forces the art world to re-examine traditional definitions of skill, originality, and the meaning of the artwork itself. In the future, we may see an increasing number of 'hybrid' works that blend traditional artistic sensibilities with the new possibilities of immersive technology, or create profound, immersive visitor experiences.

CONCLUSION

Based on an analysis of nine pieces of digital content from various social media platforms such as X (Twitter), Instagram, Kaskus, and TikTok, it can be concluded that the application of Augmented Reality (AR) technology in art exhibitions provides a new dimension in terms of visitor experience and interaction with artworks. The analysed comments indicate that visitors, despite viewing the artworks only through digital media, are still able to experience emotional engagement and respond to the displayed works. Words such as *'interesting,' 'impressive,'* and *'so awesome'* suggest that visitors can enjoy, appreciate, and feel connected to AR-based artworks. Some comments even state that experiencing the

komentar yang menyatakan bahwa menikmati pameran secara virtual tetap memberikan pengetahuan dan pengalaman estetik yang berarti.

AR dalam seni menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dibanding seni konvensional. Melalui AR, pengunjung dapat melihat karya seni yang hidup dan bergerak di ruang nyata melalui layar perangkat mereka. Hal ini membuka peluang baru bagi seniman dalam bereksplorasi dan menyampaikan pesan artistik mereka, serta memperluas jangkauan audiens yang tidak dapat hadir secara fisik di lokasi pameran. Pengalaman ini menjadi penting, terutama dalam konteks keterbatasan mobilitas seperti pada masa pandemi atau bagi mereka yang tinggal jauh dari pusat kegiatan seni.

Meskipun demikian, implementasi AR dalam pameran seni tidak lepas dari berbagai tantangan dan batasan. Beberapa komentar menunjukkan adanya keraguan terhadap kualitas teknis karya seni berbasis AR. Contohnya, ada anggapan bahwa beberapa karya tampak seperti hasil dari eksplorasi teknis semata, tanpa kedalaman artistik yang jelas. Tantangan lain adalah masih rendahnya produktivitas dan kesiapan sumber daya manusia di Indonesia dalam mengelola dan mengembangkan teknologi ini. Hal ini diperkuat oleh fakta bahwa sebagian besar data dan komentar berasal dari pameran seni luar negeri yang menandakan bahwa di Indonesia sendiri, pameran seni AR masih sangat terbatas jumlah dan jangkauannya.

Keterbatasan teknologi, minimnya infrastruktur pendukung, dan kurangnya edukasi mengenai potensi AR dalam seni juga menjadi hambatan dalam mengintegrasikan teknologi ini secara luas di dunia seni Indonesia. Dalam hal ini, kolaborasi antara seniman, teknologi, kurator, dan institusi seni sangat dibutuhkan untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut.

Dibandingkan dengan seni konvensional, seni AR menawarkan pendekatan yang lebih dinamis dan partisipatif. Akan tetapi, nilai-nilai tradisional seperti kedalaman konsep, teknik manual, dan kehadiran fisik tetap menjadi elemen penting yang tidak dapat sepenuhnya tergantikan oleh teknologi. Oleh karena itu, seni AR tidak seharusnya dilihat sebagai pengganti seni konvensional, melainkan sebagai bentuk ekspresi baru yang bisa berjalan

exhibition virtually still provides meaningful knowledge and aesthetic experiences.

AR in art offers a more interactive approach than conventional art. Through AR, visitors can see artworks that come to life and move in real space through their device screens. This opens new opportunities for artists to explore and convey their artistic messages, as well as expand their audience reach to those who cannot physically attend the exhibition location. This experience is particularly significant in the context of mobility restrictions, such as during a pandemic or for individuals living far from art hubs.

However, the implementation of AR in art exhibitions is not without its challenges and limitations. Some comments express doubts about the technical quality of AR-based artworks. For example, there is a perception that some works appear to be the result of technical exploration alone, without apparent artistic depth. Another challenge is the low productivity and readiness of human resources in Indonesia to manage and develop this technology. This is reinforced by the fact that most of the data and comments come from overseas art exhibitions, indicating that in Indonesia itself, AR art exhibitions are still very limited in number and scope.

Technological limitations, lack of supporting infrastructure, and insufficient education about the potential of AR in art also pose barriers to the widespread integration of this technology in the Indonesian art world. In this regard, collaboration between artists, technology, curators, and art institutions is essential to overcome these challenges.

Compared to conventional art, AR art offers a more dynamic and participatory approach. However, traditional values such as conceptual depth, manual techniques, and physical presence remain important elements that cannot be entirely replaced by technology. Therefore, AR art should not be seen as a replacement for conventional art, but rather as a new form of expression that can coexist to enrich the overall art ecosystem.

Ultimately, despite the challenges in its implementation, AR art shows great potential in

berdampingan untuk memperkaya ekosistem seni secara keseluruhan.

Pada akhirnya, secara keseluruhan, meskipun masih menghadapi tantangan dalam penerapannya, seni AR menunjukkan potensi besar dalam membentuk cara baru masyarakat berinteraksi dan merasakan seni. Perlu adanya dukungan dan inovasi berkelanjutan agar teknologi ini dapat diimplementasikan secara optimal, khususnya di Indonesia.

shaping new ways for society to interact with and experience art. Continuous support and innovation are crucial for effectively implementing this technology in Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA / REFERENCES

- Aditia, R. (2024). Peran dan tantangan teknologi augmented reality dalam meningkatkan pengalaman pengguna media. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(1), 35–43.
- Ahsan, M. N. (2025). Redesign Motion Graphic Interaktif untuk Pameran Seni Per-Empu-An di Bentara Budaya Jakarta. *Barik*, 6(3), 204–219.
- Ayuanda, W., Sidabalok, D., & Perangin-angin, A. B. (2024). Budaya Jawa dalam film Primbon: Analisis representasi Stuart Hall. *Alfabeta*, 7 (2), 440–449.
- Damara, M. A., Kustiono, K., & Sukirman, S. (2018). Pengembangan rancangan pameran virtual berbasis media augmented reality. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 6(1), 33–40. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v6i1.21213>
- Handriyotopo, Sunarmi, Abdurrohman, R., Padmi, S., Nugroho, B., Affawwa, N. F., Harmawan, A., & Sudarmana, T. D. (2024). Apresiasi seni galeri virtual penciptaan seni rupa dan desain. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Culture Studies)*, 9(2), 207–217.
- Hasibuan, T. H., Ningtyas, S., Sari, J., Taufiqurrochman, & Ar-Rasyid, H. (2025). Pengaruh teknologi augmented reality terhadap pengalaman pengguna dalam desain interior di Museum Wayang dan Fatahillah. *Design Journal*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.58477/dj.v3i1.196>
- Rachim, M. R., Salim, A., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran terhadap keaktifan belajar siswa dalam pendidikan modern. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 594–605. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1407>
- Rushartono, L. C., & Ratna, R. R. V. A. (2018). Surgery for atrial fibrillation. *Jurnal Dekonstruksi*, 9(3), 479–488. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-46294-5.00028-5>
- Saleh, S. (2017). Analisis data kualitatif. Pustaka Ramadhan.
- Sari, D. M. (2023). Analisis konten digital: Studi kasus Instagram TBM Jlegonan Sleman Yogyakarta. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Setyo, D. (2025). Digitalisasi ruang pameran: Potensi media sosial sebagai platform pameran karya seni rupa. *Jurnal Pustaka Cendekia Hukum dan Ilmu Sosial*, 2(3), 337–346.
- Sudi, M. (2024). Sosiologi komunikasi. PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Sutrisna, Aulia, R., & Sundari, S. (2024). Pemanfaatan augmented reality sebagai media. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 594–605. <https://doi.org/10.47065/jogtc.v4i1.6437>
- Syahrani, M. (2020). Membangun Kepercayaan Data dalam Penelitian Kualitatif. *Primary Education Journal (Pej)*, 4(2), 19–23. <https://doi.org/10.30631/pej.v4i2.72>
- Wijaya, I. N. C., Yanti, N. K. W., Hanggadwipa, R. A., Setiawan, I. M. D., Kale, G. V., & Gayatri, N. N. P. (2025). Meningkatkan pengalaman imersif wisatawan melalui augmented reality: Studi kasus di The Blanco Renaissance Museum. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 10(1), 35–45. <https://doi.org/10.56743/jstp.v10i1.438>