

## STUDI KOMPARATIF PADA *WEBSITE* GALERI SENI UNIVERSITAS

Devi Ratnasari\*, Wahyuningsih Intan Sari

Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

\*Corresponding author: deviratnasari@isi.ac.id

### ABSTRAK

*Website* galeri seni milik universitas berfungsi sebagai wadah untuk menyajikan karya seni secara *online*, vitrin digital untuk mengekspos karya seni, media edukasi melalui berbagai penelitian, alat manajemen koleksi seni, sarana penyelenggaraan pameran, penyedia informasi, serta sebagai medium komunikasi digital bagi seniman, pengunjung, dan akademisi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan aspek-aspek kritis pada *website* galeri seni universitas, meliputi estetika tampilan visual, struktur navigasi, kualitas konten, aksesibilitas, fitur interaktif, dan informasi praktis. Rumusan masalah pada penelitian ini mencakup: (1) bagaimana penerapan aspek-aspek kritis tersebut pada *website* galeri universitas, dan (2) aspek apa yang perlu dioptimalkan pada *website* Galeri RJ Katamsi. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis komparatif melalui observasi mendalam terhadap lima *website* galeri seni universitas sebagai sampel, yang kemudian dianalisis berdasarkan aspek-aspek kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa *website* galeri seni internasional seperti Princeton University Art Museum dan UNSW Art and Design Gallery telah menerapkan desain visual yang konsisten, fitur interaktif yang kuat, serta penyajian konten yang beragam. Sebaliknya, *website* Galeri RJ Katamsi masih menghadapi tantangan berupa ketidakkonsistenan desain, minimnya fitur interaktif, serta pembaruan konten yang belum berjalan secara optimal. Temuan ini menegaskan perlunya optimalisasi pada aspek desain dan pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung fungsi Galeri RJ Katamsi sebagai galeri seni akademik yang lebih informatif, inklusif, dan kompetitif secara digital.

**Kata kunci:** teknologi digital; *website*; galeri seni; desain visual; pengalaman pengguna

### ABSTRACT

***A Comparative Study of University Art Gallery Websites.*** University-owned art gallery websites function as platforms for presenting artworks online, serving as digital showcases for artistic exposure, educational media through various research outputs, tools for art collection management, means for organizing exhibitions, providers of information, and digital communication media for artists, visitors, and academics. This study aims to analyze and compare critical aspects of university art gallery websites, including visual aesthetic design, navigation structure, content quality, accessibility, interactive features, and practical information. The research questions address: (1) how these critical aspects are implemented on university art gallery websites, and (2) which aspects need to be optimized on the Galeri RJ Katamsi website. This study employs a qualitative methodology with a comparative analysis approach, conducted through in-depth observation of five university art gallery websites as samples, which are then analyzed based on the identified critical aspects. The findings indicate that several international art gallery websites, such as the Princeton University Art Museum and the UNSW Art and Design Gallery, have implemented consistent visual designs, strong interactive features, and diverse content presentations. In contrast, the Galeri RJ Katamsi website still faces challenges, including design inconsistency, limited interactive features, and suboptimal content updates. These findings emphasize the need to optimize design aspects and the use of digital technology to support the role of Galeri RJ Katamsi as an academic art gallery that is more informative, inclusive, and digitally competitive.

**Keywords:** digital technology; *website*; art gallery; visual design; user experience

## 1. Pendahuluan

Menurut Amri Yahya dan Surosa dalam Siswanto (1996), galeri seni bukan hanya tempat untuk memamerkan karya seni, tetapi juga berfungsi sebagai platform untuk mendorong interaksi antara seniman dan masyarakat. Di era digital, cara audiens berinteraksi dengan seni telah berkembang secara dramatis. Perkembangan tersebut membuat galeri fisik konvensional beradaptasi dengan teknologi digital dan berubah menjadi ruang *online* yang dinamis dan mudah diakses. Platform *website* pada galeri atau museum yang dirancang dengan baik juga dapat memperluas akses publik, terutama bagi kelompok dengan keterbatasan mobilitas (Kruczek et al., 2024).

Di universitas, galeri seni memainkan peran penting dalam lanskap budaya dan pendidikan pada institusi pendidikan tinggi. Galeri seni berfungsi sebagai tempat untuk memamerkan karya seni, mendorong diskusi akademis, serta melibatkan komunitas universitas dan masyarakat umum. Galeri-galeri ini sering kali mencerminkan komitmen institusi terhadap seni dan budaya, menawarkan peluang kepada mahasiswa, dosen, dan pengunjung untuk mengeksplorasi dan mengapresiasi berbagai karya seni. Dalam konteks interaksi yang semakin digital, kehadiran *online* galeri-galeri ini menjadi aspek penting dalam menjangkau dan mempengaruhi audiens mereka (Nikolaou, 2024; Sandvik, 2011). Hal ini sejalan dengan temuan Yap et al. (2024) yang menunjukkan bahwa digitalisasi museum berdampak langsung pada keterlibatan pengunjung dan proses pembentukan memori budaya.

Dalam beberapa tahun terakhir, kemajuan teknologi digital telah mengubah cara galeri seni di universitas menampilkan pameran dan berinteraksi dengan pengunjung. Banyak universitas telah berinvestasi dalam pengembangan situs web yang lebih canggih untuk meningkatkan aksesibilitas, menampilkan pameran, dan menyediakan pengalaman virtual yang lebih interaktif. Meskipun ada banyak perkembangan, efektivitas situs web tersebut masih memiliki hasil yang bervariasi dalam mencapai tujuan yang diinginkan dan memenuhi

kebutuhan pengguna. Perkembangan teknologi web yang pesat serta perubahan ekspektasi pengguna terus memengaruhi seberapa efektif dan relevan penggunaan platform digital bagi galeri seni (Kabassi, 2017).

Evaluasi terhadap situs web galeri seni universitas sangat penting. Situs web yang dirancang dengan baik tidak hanya memperluas jangkauan dan keterlibatan galeri, tetapi juga mencerminkan komitmen institusi untuk menyediakan pengalaman budaya yang kaya dan mudah diakses. Desain situs web yang efektif dapat meningkatkan pengalaman pengguna dengan menyajikan navigasi yang logis, penyajian konten yang menarik terutama dengan adanya fitur interaktif di dalamnya (Norman, 2013). Oleh karena itu, penilaian yang menyeluruh terhadap situs web dapat memberikan wawasan yang berharga tentang praktik terbaik dan area yang perlu ditingkatkan (Issa & Isaias, 2015).

Dalam konteks perubahan digital, efektivitas *website* menjadi aspek penting karena memengaruhi cara pengunjung mengakses informasi, memahami program galeri, dan menikmati pengalaman seni secara virtual. Penelitian ini tidak hanya berangkat dari kebutuhan untuk mengevaluasi kualitas tampilan dan fungsi *website* galeri seni universitas, tetapi juga dari urgensi untuk memahami bagaimana platform digital tersebut mendukung misi akademik dan penyebaran pengetahuan seni.

Galeri RJ Katamsi (Gambar 1) merupakan galeri seni rupa yang dimiliki oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Secara fungsional galeri ini merupakan galeri akademik yang setiap kegiatannya mendukung tujuan pendidikan institusi. Selain galeri fisik, saat ini Galeri RJ Katamsi memiliki *website* yang dapat diakses melalui laman <http://galerirjkatamsi.isi.ac.id/>. Meskipun telah memiliki *website*, keberadaan situs tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal sehingga peran *website* sebagai sarana untuk menjangkau audiens global menjadi belum optimal serta kemungkinan adanya aspek galeri yang belum terdokumentasi dengan baik atau informasi yang belum dihadirkan.



Gambar 1. Tampak depan gedung Galeri RJ Katamsi  
(Sumber: <https://www.isi.ac.id/facilities/art-gallery/>).

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi kualitatif terhadap situs web galeri seni universitas dengan menganalisis aspek-aspek kritis *website* yang merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Michalec (2006), meliputi elemen desain visual, struktur navigasi, kualitas konten, aksesibilitas, fitur interaktif, dan informasi praktis yang disediakan oleh situs. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi untuk pengembangan *website* galeri seni, khususnya bagi Galeri RJ Katamsi, terutama terkait peningkatan kualitas visual, interaktivitas, dan dokumentasi digital.

## 2. Metode

Pendekatan analisis *website* terhadap museum digital telah banyak digunakan untuk menilai efektivitas fitur, kualitas interaksi, dan strategi penyampaian informasi (Rizal & Saari, 2025). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis interpretatif dan komparatif melalui observasi, penilaian visual, serta interpretasi peneliti berdasarkan teori desain, pengalaman pengguna, dan standar pada *website* galeri atau museum seni. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan pengamatan terhadap elemen visual, struktur informasi, navigasi, fitur interaktif, dan aspek aksesibilitas pada setiap *website*. Penelitian ini

membandingkan bagaimana galeri-galeri yang berbeda menerapkan aspek-aspek penting dalam desain dan fungsionalitas situs mereka untuk meningkatkan dan mendukung peran mereka dalam dunia seni virtual.

Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahapan, di antaranya: (1) Mengumpulkan data melalui observasi langsung terhadap sampel *website* galeri seni. Data diperoleh melalui *screen capturing*, *site mapping*, dan pencatatan manual pada setiap halaman utama. (2) Mengelompokkan temuan berdasarkan kategori analisis yang merujuk pada Michalec (2006). (3) Melakukan analisis interpretatif, yaitu peneliti menilai kualitas tampilan dan fungsi *website* berdasarkan teori desain visual, prinsip *user experience*, dan aspek aksesibilitas web. (4) Melakukan analisis komparatif dengan membandingkan penerapan setiap aspek antar *website* untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya. Terakhir, (5) menarik kesimpulan bagaimana praktik terbaik dan area yang perlu diperbaiki terutama pada *website* Galeri RJ Katamsi.

Adapun beberapa sampel *website* galeri seni milik universitas yang dipilih dalam observasi penelitian ini di antaranya:

- a. Princeton University Art Museum, yang merupakan bagian dari universitas Ivy League di Amerika Serikat (<https://artmuseum.princeton.edu/>).
- b. UNSW (University of New South Wales) Art and Design Gallery, yang merupakan bagian dari kampus UNSW di Sidney, Australia (<https://www.artdesign.unsw.edu.au/unsw-galleries>).
- c. NUS (National University of Singapore) Museum, yang merupakan galeri milik universitas di Singapura (<https://museum.nus.edu.sg/>).
- d. Kettle's Yard Gallery, yang merupakan galeri seni di University of Cambridge, Inggris (<https://www.kettlesyard.cam.ac.uk/>).
- e. Galeri RJ Katamsi, yang merupakan galeri di dalam Institut Seni Indonesia Yogyakarta (<https://galerirjkatamsi.isi.ac.id/>).

Galeri seni tersebut dianggap representatif untuk dianalisis karena merupakan galeri akademis yang dikelola oleh institusi pendidikan tinggi dengan reputasi yang terkemuka secara global, mudah diakses, serta secara estetika tampilan visual cukup menarik dan informatif.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Michalec (2006) bahwa penggunaan aspek *website* seperti desain visual, kualitas informasi, interaktivitas, kemudahan navigasi serta aksesibilitas sangat penting untuk memastikan bahwa situs galeri seni tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga fungsional dan inklusif. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Giannopoulos dan Mavragani (2011) yang menekankan bagaimana penggunaan teknologi dan fitur interaktif dapat meningkatkan keterlibatan pengguna serta daya tarik situs web sebagai alat pemasaran digital. Dengan merujuk pada kedua penelitian tersebut, analisis terhadap situs *website* galeri seni dapat dilakukan melalui pendekatan yang mencakup aspek estetika, fungsionalitas, dan aksesibilitas untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal dan efektif dalam mempromosikan seni dan budaya. Aspek-aspek yang digunakan sebagai kriteria analisis antara lain:

- a. **Estetika tampilan visual:** Tampilan grafis, tata letak, dan estetika visual. Aspek ini dipakai untuk mengetahui bagaimana elemen visual seperti gambar, warna dan tipografi mendukung atau menghambat pengalaman pengguna dalam mengakses informasi.
- b. **Struktur navigasi:** Kemudahan penggunaan dalam menjelajahi situs web dan menemukan informasi yang dicari.
- c. **Kualitas konten:** Ketersediaan berbagai jenis konten seperti artikel, gambar, atau video yang relevan.
- d. **Aksesibilitas:** Kemampuan situs diakses oleh berbagai jenis perangkat dan pengguna.
- e. **Fitur interaktif:** Tingkat interaktivitas situs, termasuk fitur-fitur yang melibatkan pengguna secara aktif seperti komentar, *newsletter*, tur virtual, atau fitur berbagi.
- f. **Informasi praktis:** Informasi praktis mencakup data penting bagi pengunjung untuk merencanakan kunjungan, seperti lokasi, jam operasional, harga tiket, kebijakan akses, dan fasilitas galeri.

Berdasarkan observasi dan analisis kualitatif yang telah dilakukan terhadap sampel *website* galeri, hasil penelitian mengungkapkan beberapa temuan penting terkait dengan aspek-aspek kritis *website* yang dikaji. Pada bagian ini, hasil observasi terhadap beberapa galeri seni universitas akan dijelaskan secara terperinci dan akan diberikan pembahasan mengenai implikasi dari temuan tersebut terhadap pengalaman pengguna dan tujuan akademis institusi.

Berikut pembahasan detail dari hasil observasi dan analisis sampel *website* galeri seni universitas:

#### 3.1. Estetika Tampilan Visual

Kelima situs web galeri seni memiliki pendekatan unik dalam elemen desain visual, masing-masing mencerminkan identitas institusi mereka dengan cara yang berbeda. Princeton University Art Museum menonjol dengan tampilan yang elegan dan minimalis, menggunakan palet warna dominan hitam yang sesuai dengan identitas museum yang berfokus pada karya seni. Tata letaknya sederhana namun efisien, dengan penempatan gambar berkualitas tinggi yang menjaga keseimbangan antara teks dan visual. Prinsip desain visual serupa dianjurkan oleh penelitian Kholik et al. (2024) dan Pradhiva dan Noviana (2025) yang menekankan pentingnya keselarasan grafis dan konsistensi elemen antarmuka pada museum digital. University of New South Wales (UNSW) Art and Design Gallery, sebaliknya, menampilkan desain modern dan minimalis dengan warna-warna netral seperti hitam, putih, dan abu-abu, dipadu dengan sedikit aksen kuning yang menambah estetika namun tetap bersih. Gambar ditampilkan dalam bingkai besar untuk memberikan penekanan pada karya,

didukung oleh tipografi yang simpel dan mudah dibaca.

Sementara itu, National University of Singapore (NUS) Museum menggunakan palet warna minimalis dengan dominasi putih dan abu-abu untuk menciptakan kesan bersih dan profesional, memungkinkan karya seni menonjol dalam resolusi tinggi. Tata letaknya yang terstruktur dengan grid sederhana membantu menjaga fokus pada konten visual. Kettle's Yard Gallery University of Cambridge memiliki pendekatan serupa, menggunakan tata letak rapi dengan ruang antar elemen yang luas, memberi kesan tenang dan tidak membebani pengguna. Situs ini menampilkan gambar besar di homepage untuk menonjolkan koleksi galeri dengan dominasi warna putih sebagai latar. Di sisi lain, Galeri RJ Katamsi menghadirkan tampilan yang lebih sederhana dengan dominasi warna putih dan menggunakan tipografi minimalis, namun variasi ukuran *font* yang tidak konsisten mengurangi kesan profesional situs tersebut. Meskipun sederhana, tata letaknya kurang optimal dalam memanfaatkan ruang yang tersedia, menciptakan kesan "kosong" pada beberapa halaman.

### 3.2. Struktur Navigasi

Struktur navigasi pada kelima *website* galeri seni umumnya dirancang dengan baik untuk memudahkan akses pengguna. Princeton University Art Museum memiliki navigasi horizontal yang konsisten di seluruh halaman, dengan submenu yang jelas untuk setiap kategori seperti pameran, koleksi, dan acara, memastikan pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang dicari. UNSW Art and Design Gallery juga menawarkan navigasi horizontal yang rapi dengan menu tambahan yang ditempatkan secara strategis, memungkinkan pengguna berpindah antarhalaman dengan mudah. NUS Museum mengadopsi struktur navigasi serupa dengan menu *dropdown* yang mempermudah akses ke kategori penting, dengan fitur pencarian yang dapat lebih ditingkatkan dengan menempatkannya di halaman utama. Kettle's Yard Gallery

menghadirkan navigasi yang sederhana namun intuitif, memudahkan pengguna dalam menemukan informasi terkait pameran dan program. Di sisi lain, Galeri RJ Katamsi memiliki navigasi yang cukup fungsional namun kurang optimal dalam konsistensi bahasa yang digunakan karena pada situs ini elemen navigasi dan konten yang disajikan menggunakan bahasa yang berbedea, serta minimnya pengelompokan subkategori, yang membuat pengguna terkadang kesulitan mencari informasi lebih rinci. Secara keseluruhan, situs-situs ini menunjukkan kemiripan dalam pendekatan navigasi, meskipun beberapa situs seperti Princeton University Art Museum dan UNSW Art and Design Gallery menawarkan pengalaman yang lebih halus dan terstruktur dengan baik.

### 3.3. Kualitas Konten

Princeton University Art Museum menyediakan deskripsi karya seni yang sangat detail dan komprehensif, termasuk artikel kuratorial, video, serta tur virtual yang mendukung tujuan edukatif. UNSW Art and Design Gallery juga menawarkan konten yang kaya dan beragam, mencakup informasi lengkap tentang karya seni, acara, serta program edukasi dan penelitian, menjadikannya relevan untuk akademisi maupun masyarakat umum. NUS Museum menyajikan deskripsi pameran dan koleksi yang cukup baik, namun masih kurang dalam hal multimedia interaktif atau wawasan mendalam tentang karya seni dan senimannya, meski ada program edukasi yang informatif. Kettle's Yard Gallery memberikan informasi yang mendalam tentang seniman dan karya mereka, didukung oleh artikel akademis, namun belum banyak menekankan pada elemen multimedia yang bisa meningkatkan pengalaman pengguna. Sebaliknya, Galeri RJ Katamsi cenderung menyajikan informasi yang minimalis dan kurang mendalam, terutama terkait deskripsi karya seni, dokumentasi acara, dan konten kuratorial, serta masih kurang mengedepankan aspek edukatif, yang membuatnya kurang menonjol dibanding *website* galeri seni lainnya. Studi Hadiapurwa et al. (2021) menunjukkan

bahwa *website* museum perlu menyediakan konten kuratorial yang memadai untuk mendukung fungsi edukasi dan pelestarian budaya.

### 3.4. Aksesibilitas

Aspek aksesibilitas pada kelima *website* galeri seni menunjukkan beragam tingkat responsivitas dan kemudahan akses bagi pengguna, baik dari perangkat berbeda maupun untuk pengunjung dengan disabilitas. Princeton University Art Museum dan UNSW Art and Design Gallery menonjol dengan situs yang responsif di berbagai perangkat serta penggunaan teks alternatif pada gambar, sesuai dengan standar Web Content Accessibility Guidelines (WCAG), yang mendukung inklusi bagi pengguna dengan keterbatasan visual (Kruczek et al., 2024). Hal ini sejalan dengan penelitian Garrett (2011) yang menunjukkan bahwa penggunaan teks alternatif dan desain responsif meningkatkan pengalaman pengguna dan memperluas jangkauan audiens. NUS Museum dan Kettle's Yard Gallery juga memiliki desain yang responsif, tetapi kurang lengkap dalam menyediakan fitur aksesibilitas seperti teks alternatif. Sebaliknya, Galeri RJ Katamsi menunjukkan kekurangan signifikan dalam aksesibilitas, baik dalam hal fitur aksesibilitas maupun responsivitas di perangkat kecil. Keseluruhan temuan ini mencerminkan perlunya adopsi fitur aksesibilitas yang lebih komprehensif agar situs galeri dapat diakses oleh berbagai kelompok pengguna.

### 3.5. Fitur Interaktif

Princeton University Art Museum dan UNSW Art and Design Gallery menonjol dengan fitur pameran virtual yang memungkinkan pengguna menjelajahi galeri secara interaktif, didukung oleh integrasi media sosial yang beragam untuk berbagi pengalaman. Hal ini penting menurut McMillan dan Hwang (2002) bahwa interaktivitas dan kemudahan berbagi konten dapat menciptakan pengalaman pengguna yang lebih mendalam dan keterikatan yang lebih kuat. NUS Museum menawarkan fitur interaktif yang lebih

terbatas, dengan registrasi untuk acara sebagai elemen utama, namun belum ada pameran virtual. Kettle's Yard Gallery memiliki potensi interaktif dengan konten multimedia yang kaya, tetapi masih minim dalam fitur interaktif seperti tur virtual dan forum diskusi. Sedangkan Galeri RJ Katamsi memiliki fitur interaktif yang paling minim, tanpa adanya pameran virtual, minimnya multimedia, dan integrasi media sosial yang belum beragam. Padahal, fitur interaktif seperti tur virtual dan media imersif terbukti meningkatkan nilai edukasi dan keterlibatan pengunjung (Rizal & Saari, 2025; Yap et al., 2024).

### 3.6. Informasi Praktis

Princeton University Art Museum dan Kettle's Yard Gallery menyajikan informasi praktis secara lengkap dan mudah diakses, dengan detail seperti jam buka, lokasi, harga tiket, dan pameran mendatang yang diperbarui secara berkala, memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk merencanakan kunjungan. UNSW Art and Design Gallery juga menyediakan informasi yang cukup lengkap, termasuk rincian acara dan opsi donasi atau pembelian *merchandise* terkait pameran, menambah dimensi partisipasi pengguna. NUS Museum memiliki informasi yang jelas tentang cara berpartisipasi dalam acara edukatif dan seminar, meskipun beberapa informasi seperti hari libur atau perubahan jadwal pameran tidak selalu terlihat dengan mudah. Sebaliknya, Galeri RJ Katamsi kurang konsisten dalam pembaruan informasi praktis. Detail pameran yang sedang berlangsung dan acara galeri sering kali kurang diperbarui, sehingga pengunjung mungkin kesulitan menemukan informasi terbaru.

Tabel 1 menunjukkan perbandingan aspek-aspek kritis pada sampel *website* galeri seni universitas.



Tabel 1. Hasil analisis komparasi aspek kritis *website*.

No.	Aspek Kritis	Indikator	Princeton University Art Museum	UNSW Art and Design Gallery	NUS Museum	Kettle's Yard Gallery	Galeri RJ Katamsi
1	Estetika Tampilan Visual	Kualitas gambar dan desain	✓ Sangat baik, gambar resolusi tinggi.	✓ Kualitas tinggi, resolusi tajam.	✓ Kualitas tinggi, menonjolkan karya seni.	✓ Kualitas tinggi, gambar besar, fokus.	✗ Gambar sederhana, kadang kurang optimal.
		<i>Layout</i> /tata letak halaman	✓ Grid serta <i>mixed single</i> dan <i>split layout</i> . Sederhana, elegan.	✓ Grid, efisien, rapi, bersih.	✓ Terstruktur baik, grid, simpel.	✓ Grid terstruktur, rapi.	✗ Grid, sederhana, cukup rapi namun kurang optimal.
		Konsistensi visual	✓ Konsisten menu, warna, tipografi, estetik.	✓ Konsisten menu, warna, tipografi.	✓ Konsisten menu, warna, <i>layout</i> , dan tipografi.	✓ Konsisten menu, <i>font</i> , <i>layout</i> , warna.	✗ Kurang konsisten <i>font</i> , <i>layout</i> , dan warna.
		Daya tarik visual untuk pengguna	✓ Estetik, seimbang teks-gambar, profesional.	✓ Bersih, cukup profesional.	✓ Bersih, kontras visual baik.	✓ Bersih, sangat elegan, tetapi juga minimalis.	✗ Monoton, terlalu sederhana.
2	Struktur Navigasi	Struktur navigasi logis dan mudah	✓ Logis, menu horizontal dengan <i>dropdown</i> .	✓ Logis, konsisten, menu tanpa <i>dropdown</i> .	✓ Logis, menu dengan <i>dropdown</i> .	✓ Logis, intuitif, menu dengan <i>dropdown</i> .	✓ Logis, mudah, tetapi beberapa halaman minimal.
		Fitur pencarian yang efisien	✓ Ada, pencarian cepat.	✗ Ada, namun halaman <i>error</i> .	✓ Ada, tetapi harus diarahkan ke halaman.	✓ Ada, fitur pencarian baik.	✓ Ada, fitur pencarian cukup baik, pencarian berdasarkan tanggal belum ada.
		Konsistensi menu dan elemen	✓ Konsisten di seluruh halaman.	✓ Konsisten di seluruh halaman.	✓ Konsisten di seluruh halaman.	✓ Konsisten di seluruh halaman.	✓ Konsisten di seluruh halaman.
3	Kualitas Konten	Keberagaman jenis konten	✓ Beragam (teks, gambar, video).	✗ Terbatas, didominasi teks dan gambar.	✓ Beragam (artikel, gambar, dan video).	✓ Beragam (artikel, foto, dan video).	✗ Terbatas, lebih banyak teks.
		Kualitas multimedia	✓ Berkualitas tinggi.	✓ Gambar berkualitas tinggi.	✗ Multimedia terbatas.	✓ Gambar berkualitas tinggi.	✗ Kualitas multimedia terbatas.
		Relevansi dan pembaruan konten	✓ Diperbarui berkala.	✓ Diperbarui berkala.	✓ Diperbarui berkala.	✓ Diperbarui berkala.	✗ Jarang diperbarui dan belum terkategori dengan baik.
4	Aksesibilitas	Responsivitas pada perangkat	✓ Responsif di semua perangkat.	✓ Responsif di semua perangkat.	✓ Responsif di berbagai perangkat.	✓ Responsif di semua perangkat.	✓ Responsif, tapi kurang optimal.
		Dukungan untuk pengguna disabilitas	✓ Ada teks alternatif, informasi pengunjung disabilitas.	✓ Ada teks alternatif, informasi pengunjung disabilitas.	✗ Tidak ada teks alternatif.	✓ Ada teks alternatif, informasi pengunjung disabilitas.	✗ Tidak ada.

Tabel 1. Hasil analisis komparasi aspek kritis *website*.

No.	Aspek Kritis	Indikator	Princeton University Art Museum	UNSW Art and Design Gallery	NUS Museum	Kettle's Yard Gallery	Galeri RJ Katamsi
5	Fitur Interaktif	Fitur interaktif (tur virtual)	✓ Ada, tur virtual 360°.	✗ Tidak ada.	✗ Tidak ada.	✗ Tidak ada.	✗ Tidak ada.
		Kemampuan interaksi pengguna (komentar, forum, <i>newsletter</i> )	✓ Ada, <i>newsletter</i> .	✓ Ada, <i>newsletter</i> .	✓ Ada, terbatas pada registrasi.	✓ Ada, <i>newsletter</i> , reservasi tiket.	✗ Tidak ada.
		Integrasi media sosial	✓ Integrasi baik (Facebook, X, Instagram, Youtube).	✓ Integrasi lengkap (Facebook, Instagram, LinkedIn, dll).	✓ Terhubung dengan Facebook, X, Instagram.	✓ Terhubung dengan Facebook, X, Tiktok, LinkedIn.	✗ Terbatas, hanya Instagram.
6	Informasi Praktis	Ketersediaan informasi dasar	✓ Lengkap (alamat, jam operasional, harga tiket).	✓ Ada (alamat, jam operasional, tautan ke <i>maps</i> ).	✓ Lengkap (alamat, jam operasional, peta, info transportasi umum).	✓ Lengkap (alamat, jam operasional, harga tiket, <i>maps</i> , info transportasi).	✓ Lengkap, tapi terbatas dan tidak terlihat menonjol.
		Ketersediaan informasi pameran	✓ Ada, detail acara, reservasi, diperbarui secara berkala.	✓ Ada, diperbarui dengan baik.	✓ Ada, tetapi informasi detail bisa ditingkatkan.	✓ Ada, diperbarui berkala.	✓ Ada, tetapi jarang diperbarui.
		Ketersediaan informasi dalam bahasa	✓ Dalam bahasa Inggris.	✓ Dalam bahasa Inggris.	✓ Dalam bahasa Inggris.	✓ Dalam bahasa Inggris.	✗ Hanya bahasa Indonesia.

(Sumber: data penelitian ini)



Berdasarkan data pada Tabel 1, terdapat perbedaan signifikan dalam kualitas dan performa antara situs web galeri seni yang dianalisis. Princeton University Art Museum menonjol dalam desain visual, tata letak, dan kualitas gambar yang sangat baik. Navigasinya intuitif dengan fitur pencarian yang efisien. UNSW Art and Design Gallery juga memiliki desain yang responsif, konten multimedia yang kaya, dan pembaruan konten yang teratur. Kedua galeri ini menawarkan pengalaman pengguna yang sangat baik, didukung oleh fitur interaktif seperti tur virtual dan integrasi media sosial. Sebaliknya, NUS Museum dan Kettle's Yard Gallery memiliki konten yang relevan dan navigasi yang baik, namun masih terbatas pada aspek interaktivitas dan multimedia. Meskipun situs-situs tersebut memiliki gambar yang berkualitas, kurangnya fitur interaktif seperti tur virtual (kecuali untuk Princeton University Art Museum) menurunkan pengalaman pengguna. Hal ini berbeda dengan Galeri RJ Katamsi yang masih menunjukkan tantangan yang lebih besar. Kualitas gambar dan desain visualnya belum optimal, keberagaman konten multimedia juga masih sangat terbatas, dan fitur interaktif yang hampir tidak ada. Selain itu, pembaruan konten jarang dilakukan, membuat galeri ini tertinggal dibandingkan galeri internasional lainnya. Pengembangan lebih lanjut diperlukan dengan melakukan optimalisasi *branding* galeri, peningkatan kualitas visual dan konsistensi konten, pemanfaatan beragam media seperti gambar dan video yang lebih relevan dengan resolusi yang tinggi, serta mempertimbangkan penggunaan teknologi digital seperti AR (*augmented reality*) ataupun VR (*virtual reality*) untuk pameran agar dapat menciptakan *engagement* dan memberikan nilai tambah bagi pengunjung situs. Selain itu, peningkatan informasi mengenai dokumentasi kegiatan secara lebih jelas dan lengkap juga penting dilakukan agar *website* dapat menjadi sumber informasi akademis yang lebih profesional. Dengan dokumentasi yang baik serta memperhatikan aspek visual, diharapkan selain sebagai arsip digital mengenai berbagai aktivitas galeri, *website* juga dapat berfungsi sebagai

pusat informasi yang berguna bagi akademisi, pelaku seni dan masyarakat umum.

#### 4. Kesimpulan

Analisis komparatif terhadap situs web galeri seni universitas menunjukkan beragam pendekatan yang digunakan dalam merancang ruang seni digital. Setiap institusi memiliki tujuan unik yang tercermin dalam desain situs web mereka, yang menciptakan perbedaan signifikan dalam hal desain visual, interaktivitas, kualitas konten, navigasi, aksesibilitas, dan informasi praktis. Beberapa galeri menggabungkan desain sederhana dan elegan dengan konten akademis, menciptakan pengalaman yang ramah pengguna. Namun, situs ini sering kali kekurangan fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna. Di sisi lain, situs dengan desain yang lebih berani dan kreatif terkadang sulit dinavigasi karena kompleksitasnya. Beberapa situs menonjol dalam menyediakan konten akademis berkualitas tinggi dengan tata letak yang mudah diakses, tetapi kurangnya fitur interaktif membuat pengalaman pengguna terasa kurang dinamis.

Berdasarkan hasil temuan penelitian, sejumlah rekomendasi pengembangan dapat diusulkan untuk *website* Galeri RJ Katamsi. Pada aspek interaktivitas, diperlukan fitur yang memungkinkan pengunjung berinteraksi secara aktif dengan konten, tidak hanya membaca atau melihat informasi secara pasif. *Website* Galeri RJ Katamsi dapat menambahkan fitur yang lebih dinamis, seperti katalog karya yang interaktif, opsi memperbesar detail karya, pemutaran audio dan video, deskripsi karya yang dapat dibuka melalui *hotspot*, mengunduh katalog pameran, menampilkan video *walkthrough* pameran, *timeline* digital kegiatan galeri, filter pencarian karya berdasarkan kategori tertentu, integrasi dengan media sosial yang lebih lengkap, sampai dengan tur virtual 360°. Di luar aspek interaktivitas, perbaikan juga diperlukan pada konsistensi bahasa, penyusunan submenu navigasi agar lebih terstruktur, menghapus atau mengisi halaman yang masih kosong, pembaruan dokumentasi kegiatan

secara rutin, serta menerapkan standar aksesibilitas seperti penyediaan teks alternatif dan desain *website* yang lebih responsif.

Dengan memperhatikan rekomendasi tersebut, *website* Galeri RJ Katamsi memiliki potensi untuk berkembang menjadi platform digital yang informatif, inklusif, dan relevan dalam konteks galeri seni akademik. Optimalisasi ini tidak hanya meningkatkan pengalaman pengguna, tetapi juga memperkuat peran Galeri RJ Katamsi sebagai bagian dari ekosistem pendidikan seni yang modern dan kompetitif.

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada ISI Yogyakarta atas dukungan dan kesempatan yang diberikan dalam menjalankan penelitian ini.

### Daftar Pustaka

- Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond* (2nd ed.). New Riders.
- Giannopoulos, A. A., & Mavragani, E. P. (2011). Traveling through the web: A first step toward a comparative analysis of European national tourism websites. *Journal of Hospitality Marketing & Management*, 20(7), 718–739. <https://doi.org/10.1080/19368623.2011.577706>
- Hadiapurwa, A., Nugraha, H., & Syafitri, N. K. (2021). Analysis of museum websites requirements based on AISAS model. *EDULIB: Journal of Library and Information Science*, 11(1), 41-50. <https://doi.org/10.17509/edulib.v11i1.44619>
- Issa, T., & Isaias, P. (2015). Usability and human computer interaction (HCI). In T. Issa & P. Isaias, *Sustainable Design: HCI, Usability and Environmental Concerns* (pp. 19-36). Springer London. [https://doi.org/10.1007/978-1-4471-6753-2\\_2](https://doi.org/10.1007/978-1-4471-6753-2_2)
- Kabassi, K. (2017). Evaluating websites of museums: State of the art. *Journal of Cultural Heritage*, 24, 184-196. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2016.10.016>
- Kholik, A., Soegiarto, A., & Sari, W. P. (2024). Efektivitas komunikasi visual melalui prinsip-prinsip user experience design (UXD) pada website virtual event festival sains dan budaya. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(2), 1-17. <https://doi.org/10.55606/juisik.v4i2.1504>
- Kruczek, Z., Gmyrek, K., Zižka, D., Korbiel, K., & Nowak, K. (2024). Accessibility of cultural heritage sites for people with disabilities: A case study on Krakow Museums. *Sustainability*, 16(1), 318. <https://doi.org/10.3390/su16010318>
- McMillan, S. J., & Hwang, J.-S. (2002). Measures of perceived interactivity: An exploration of the role of direction of communication, user control, and time in shaping perceptions of interactivity. *Journal of Advertising*, 31(3), 29-42. <https://doi.org/10.1080/00913367.2002.10673674>
- Michalec, M. (2006). A content analysis of art library web sites. *Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America*, 25(2), 46-54. <https://www.jstor.org/stable/27949440>
- Nikolaou, P. (2024). Museums and the post-digital: Revisiting challenges in the digital transformation of museums. *Heritage*, 7(3), 1784-1800. <https://doi.org/10.3390/heritage7030084>
- Norman, D. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.
- Pradhiva, R. M., & Noviana, E. (2025). Analisis desain UI/UX pada museum metaverse “Mumain” dalam pelestarian budaya Indonesia. *Jurnal Rupa Matra*, 3(2), 170-182. <https://doi.org/10.62375/jdkv.v3i2.467>
- Rizal, C., & Saari, E. M. (2025). Designing a digital technology-based interactive museum prototype as an effort to enhance education and cultural preservation in Indonesia. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Informasi (JUKTISI)*, 4(2), 1343-1352. <https://doi.org/10.62712/juktisi.v4i2.640>

- Sandvik, K. (2011). Fiona Cameron & Sarah Kenderdine (eds.): Theorizing digital cultural heritage. A critical discourse. Cambridge, MA: The MIT Press. 2007/2010.  
*MedieKultur: Journal of Media and Communication Research*, 27(50), 8 p.  
<https://doi.org/10.7146/mediekultur.v27i50.5244>
- Siswanto, A. B. (1996). *Galeri seni lukis di Yogyakarta: Landasan konseptual perancangan* [Tugas Akhir, Universitas Islam Indonesia]. DSpace Repository Universitas Islam Indonesia.  
<https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/20214>
- Yap, J. Q. H., Kamble, Z., Kuah, A. T. H., & Tolkach, D. (2024). The impact of digitalisation and digitisation in museums on memory-making. *Current Issues in Tourism*, 27(16), 2538–2560.  
<https://doi.org/10.1080/13683500.2024.2317912>