

## ABSTRAK

Pameran seni rupa merupakan wadah bagi seniman untuk memamerkan hasil karyanya dan menyampaikan pesan, berbagi wawasan, serta menyajikan konsep inovatif bagi para pengunjungnya. Di era digital saat ini, maraknya ketersediaan teknologi yang terjangkau di Indonesia telah menjadikan media sosial sebagai salah satu aktivitas daring yang paling digemari. Hal ini turut memicu munculnya fenomena yang disebut sebagai perilaku ‘social media-centred’, di mana dalam konteks pameran seni, individu lebih mementingkan untuk mengabadikan dan berbagi pengalaman daripada menghargai seni secara lebih tulus. Akibatnya, media sosial telah menjadi alat yang ampuh yang telah memberikan dampak signifikan dalam mengubah cara individu berinteraksi dengan seni dan pameran. Mengatasi fenomena ini melalui penelitian bertujuan untuk menghimpun wawasan dan mencari strategi menghibur untuk membangkitkan minat pengunjung melalui eksplorasi dan partisipasi, yang akan dilakukan dengan merancang UI/UX untuk interface aplikasi mobile dalam bentuk prototipe untuk mendorong apresiasi seni bagi pengunjung, khususnya yang berfokus pada individu yang lebih muda. Penelitian ini dapat dilakukan melalui analisis dan pemanfaatan data yang diperoleh dari berbagai metode yaitu observasi, wawancara, tinjauan pustaka serta analisis media dan design thinking. Manfaat dari aplikasi ini adalah penyediaan fitur dan konten partisipatif yang dapat digunakan pengunjung untuk terlibat dengan karya seni dalam pameran agar mereka tetap terlibat dengan aktivitas untuk meningkatkan partisipasi. Selain itu, interface akan ramah pengguna dengan komponen dan visual yang selaras dengan estetika yang disukai oleh audiens target.

**Kata Kunci:** Aplikasi Seluler, Desain Antarmuka Pengguna (UI), Desain Pengalaman Pengguna (UX), Pameran Seni