

Peran Seni Rupa dalam Transformasi Teknologi: Wall Interactive sebagai Sarana Partisipatif di Ruang Publik Jakarta

Ades Adrian Firmansyah¹, Ehwani Kurniawan²

¹adesanalog@gmail.com, ²ehwankurniawan@ikj.ac.id

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Kesenian Jakarta

Abstrak

Teknologi *wall* dan *floor interactive* memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi secara langsung dengan elemen visual di ruang publik seperti mall dan plaza. Meskipun menawarkan pengalaman hiburan, peran seni rupa krusial dalam menghidupkan teknologi ini agar memiliki nilai estetis, sosial, dan ekonomi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi untuk menggali pengalaman subjektif individu dalam berinteraksi dengan *wall interactive* yang mengintegrasikan elemen seni rupa di ruang publik Jakarta. Kebaruan dari studi ini terletak pada eksplorasi peran seni rupa sebagai penghubung antara teknologi dan partisipasi publik dalam konteks urban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kolaborasi antara seni dan teknologi menciptakan ruang publik yang lebih dinamis, imersif, dan partisipatif, serta membuka peluang baru sebagai media pemasaran dan sumber pendapatan bagi pusat perbelanjaan. Simpulan dari studi ini menegaskan bahwa integrasi seni rupa dalam teknologi interaktif tidak hanya memperkaya pengalaman visual, tetapi juga mendorong keterlibatan sosial dan potensi ekonomi ruang publik di Jakarta.

Kata kunci: Dinding dan lantai interaktif, Seni Rupa, Teknologi, Ruang Publik, Partisipasi Sosial

Abstract

Interactive wall and floor technology allows visitors to interact directly with visual elements in public spaces such as malls and plazas. While offering an entertainment experience, the role of fine arts is crucial in vitalizing this technology to enhance its aesthetic, social, and economic value. This research uses a qualitative approach with a phenomenological method to explore the subjective experiences of individuals interacting with interactive walls that integrate fine art elements in Jakarta's public spaces. The novelty of this study lies in its exploration of the role of fine arts as a bridge between technology and public participation within an urban context. Findings indicate that the collaboration between art and technology creates more dynamic, immersive, and participatory public spaces, while also opening new opportunities as a marketing medium and a source of revenue for shopping centers. This study concludes that the integration of fine arts into interactive technology not only enriches the visual experience but also fosters social engagement and the economic potential of public spaces in Jakarta.

Keywords: Interactive Wall and Floor, Fine Arts, Technology, Public Space, Social Pa

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara masyarakat berinteraksi dengan ruang publik. Teknologi *wall & floor interactive* merupakan inovasi yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengunjung dengan elemen visual melalui sensor gerak dan proyeksi digital. Teknologi ini telah diadopsi secara luas di museum, galeri, dan pusat perbelanjaan di Jakarta, menciptakan pengalaman visual yang dinamis. Namun demikian, keberhasilan teknologi ini sangat bergantung pada keterlibatan seni rupa dalam merancang elemen visual yang komunikatif, edukatif, dan estetis. Tanpa intervensi seni rupa, *wall interactive* berisiko menjadi media yang kaku dan mekanis.

Studi-studi sebelumnya telah mengkaji integrasi teknologi dan desain dalam konteks komersial maupun edukatif. Yauwerissa dan Kusumowidagdo (2025) menyoroti pentingnya desain grafis lingkungan dalam menciptakan pengalaman berbelanja yang kohesif di pusat perbelanjaan melalui signage, *wayfinding*, dan mural berskala besar. Sementara itu, Lee dan Chu (2023) menegaskan bahwa *experiential marketing* melalui elemen visual dapat meningkatkan keterikatan emosional pengunjung terhadap ruang ritel.

Dalam konteks museum, Zein (2020) menekankan pentingnya representasi display yang interaktif dalam mengedukasi pengunjung melalui teknologi digital. Hughes (2010) mengklasifikasikan media interaktif dalam tiga bentuk: interaksi fisik, pengalaman imersif, dan penggunaan perangkat teknologi. Selain itu, Tarigan dan Siagian (2015) mencontohkan transformasi Museum Serangga TMII menjadi museum interaktif yang memungkinkan pengunjung untuk belajar melalui keterlibatan aktif dengan koleksi. Sugiarto (2017) menambahkan bahwa penggunaan teknologi modern seperti video dan aplikasi *mobile* penting untuk menarik minat generasi muda terhadap museum.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas interaktivitas dalam ruang publik dan museum, masih terdapat keterbatasan dalam studi yang secara khusus membahas peran seni rupa dalam menciptakan pengalaman partisipatif melalui teknologi interaktif di ruang publik urban seperti Jakarta. Sebagian besar studi berfokus pada aspek desain atau teknologi, tanpa mengelaborasi kontribusi seni rupa sebagai pencipta makna dan penghubung interaksi sosial. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengeksplorasi kolaborasi seni rupa dan teknologi interaktif sebagai media partisipatif di ruang publik Jakarta, melalui pendekatan fenomenologi untuk menggali pengalaman subjektif pengguna. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana seni rupa dapat mengubah teknologi menjadi pengalaman sosial yang bermakna.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi, yang bertujuan untuk memahami esensi dari pengalaman subjektif individu dalam berinteraksi dengan teknologi *wall interactive* yang mengintegrasikan elemen seni rupa di ruang publik Jakarta. Pendekatan ini relevan ketika peneliti ingin memahami makna yang terkandung dalam pengalaman langsung, bukan sekadar menjelaskan perilaku atau hubungan sebab-akibat.

Menurut Creswell (2013), penelitian fenomenologi bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman hidup individu dalam memahami suatu fenomena dan mereduksi berbagai pengalaman tersebut menjadi esensi universal yang mendasarinya. Senada dengan itu,

Moustakas (1994) menegaskan bahwa fenomenologi berupaya mengungkap makna dari suatu pengalaman sebagaimana yang dialami langsung oleh individu yang mampu memberikan deskripsi secara menyeluruh. Sementara van Manen (1990) menyatakan bahwa fenomenologi lebih menekankan pada pemahaman makna yang muncul dari pengalaman hidup, daripada membangun teori.

Subjek dan Teknik Pemilihan Informan

Subjek penelitian terdiri dari individu yang memiliki pengalaman langsung dan bermakna dalam menggunakan *wall interactive* di ruang publik seperti museum dan pusat perbelanjaan di Jakarta. Pemilihan dilakukan melalui *purposive sampling*, yaitu memilih partisipan yang memiliki keterpaparan terhadap teknologi ini serta mampu merefleksikan pengalamannya secara mendalam. Strategi ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang kaya dan kontekstual sesuai fokus studi.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam (*in-depth interview*) menggunakan pertanyaan terbuka semi-terstruktur. Wawancara dirancang untuk memungkinkan informan menggambarkan secara bebas dan naratif tentang persepsi, perasaan, serta makna yang mereka atribusikan pada interaksi dengan media interaktif berbasis seni rupa tersebut. Teknik ini dianggap paling sesuai dalam pendekatan fenomenologi untuk menggali kedalaman makna dari sudut pandang pengalaman langsung partisipan.

Teknik Analisis Data

Prosedur analisis mengikuti tahapan fenomenologi yang dikembangkan oleh Moustakas (1994), yaitu:

1. Horizontalisasi (*Bracketing*), peneliti menanggihkan prasangka atau asumsi pribadi untuk melihat fenomena secara murni dari perspektif partisipan.
2. Identifikasi Unit Makna, transkrip dianalisis untuk mengekstraksi pernyataan kunci yang mencerminkan pengalaman signifikan.
3. Pengelompokan Tema, unit-unit makna disusun ke dalam tema-tema yang mewakili pola pengalaman kolektif.
4. Deskripsi Esensial dan Struktural, disusun dua bentuk deskripsi: esensial (apa yang dialami) dan struktural (bagaimana pengalaman itu terjadi dalam konteks tertentu).
5. Sintesis Makna, menggabungkan seluruh deskripsi untuk membentuk pemahaman utuh tentang esensi fenomena yang diteliti.

Bagan Alur Metodologi Fenomenologi



Melalui pendekatan fenomenologis ini, penelitian diharapkan dapat mengungkap dimensi pengalaman manusia secara lebih mendalam dan reflektif, khususnya mengenai peran seni rupa dalam memperkaya fungsi teknologi interaktif sebagai media partisipatif di ruang publik Jakarta. Penelitian diharapkan mampu menghasilkan representasi yang komprehensif mengenai peran seni rupa dalam memediasi pengalaman interaktif pengguna terhadap teknologi digital di ruang publik, serta memberikan kontribusi teoritis dan praktis terhadap desain ruang urban yang lebih partisipatif dan humanistik.

Pembahasan

Kolaborasi Seni Rupa dan Teknologi: Menghadirkan Pengalaman Interaktif yang Bermakna perkembangan teknologi interaktif telah memperluas batasan dalam dunia seni, di mana seni visual tidak lagi dibatasi oleh media konvensional seperti lukisan atau patung, tetapi berevolusi menjadi medium partisipatif yang melibatkan pengunjung secara aktif. *Wall interactive* menjadi representasi konkret dari kolaborasi antara seni rupa dan teknologi, memungkinkan terciptanya pengalaman multisensorik dan imersif di ruang publik (Popper, 2007).

Teknologi ini memungkinkan pengunjung untuk merespons elemen visual melalui gerakan tubuh, seperti menginjak lantai interaktif yang memunculkan pola visual dinamis. Dengan demikian, interaktivitas bukan sekadar hiburan, tetapi menjadi sarana transformasi persepsi terhadap ruang, dari sekadar tempat transit menjadi arena pengalaman. Di sinilah seni rupa berperan memperkaya makna—memberikan narasi, simbol, dan konteks yang memperdalam keterlibatan audiens dengan teknologi.

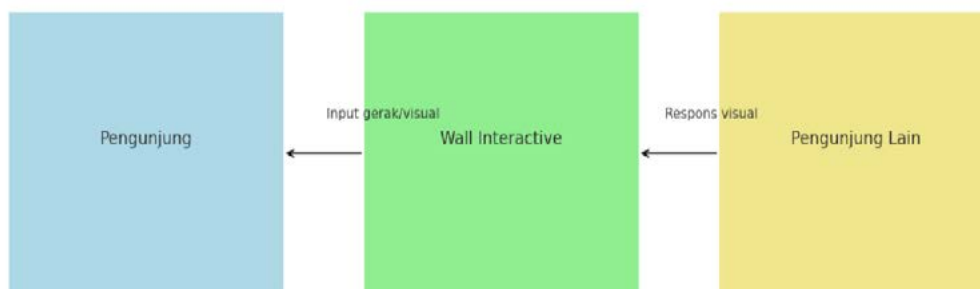
Dalam era digital, sinergi antara sains dan humaniora semakin signifikan. Teknologi menyediakan medium, sementara seni rupa menghidupkan substansi dan nilai estetikanya.

Tanpa elemen seni, teknologi interaktif cenderung menjadi mekanistik dan kehilangan kedalaman makna sosial maupun kultural.

Salah satu kekuatan dari *wall & floor interactive* adalah kemampuannya untuk berfungsi sebagai media partisipatif. Tidak seperti media tradisional yang bersifat satu arah, teknologi ini memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan konten digital. Pengunjung tidak lagi sekadar penonton pasif, melainkan peserta aktif yang dapat memengaruhi dan mengubah tampilan visual secara real-time. Hal ini menciptakan jembatan antara dunia fisik dan digital, sekaligus membangun ruang sosial interaktif yang mendorong keterlibatan kolektif.

Implementasi *wall interactive* memungkinkan pengunjung untuk memindahkan objek virtual, atau bahkan menyisipkan elemen visual mereka sendiri ke dalam lingkungan digital yang tersedia. Ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga membuka ruang untuk interaksi sosial yang lebih mendalam antar pengunjung, terutama di ruang publik yang padat seperti mall dan museum.

Model Interaksi Sosial dalam Teknologi Wall Interactive



Potensi Ekonomi dan Periklanan

Selain fungsi artistik dan sosial, *wall interactive* memiliki nilai strategis dalam dunia pemasaran digital. Di berbagai negara maju, teknologi ini dimanfaatkan oleh pusat perbelanjaan untuk menyajikan iklan dalam format dinamis dan responsif, yang mampu menarik perhatian secara lebih efektif dibanding media konvensional. Di Amerika dan Dubai, perusahaan besar seperti Disney telah menggunakan *wall interactive* untuk menayangkan promosi film dengan efek visual yang responsif terhadap pergerakan pengunjung, menciptakan keterlibatan yang lebih mendalam dibandingkan dengan iklan statis.

Contoh di The Dubai Mall menampilkan etalase interaktif Cartier yang menyerupai lukisan hidup, menunjukkan bagaimana *wall interactive* menciptakan pengalaman visual yang imersif sekaligus fungsional sebagai sarana promosi (Lazulite Official, 2020). Model ini berpotensi diterapkan di Jakarta sebagai alternatif iklan yang lebih efisien dan ekonomis dibandingkan penyewaan media konvensional.

SSolusi Tematik Event dan Penghematan Sumber Daya

Dalam konteks lokal, tantangan mall dan plaza di Jakarta dalam mendekorasi ruang untuk event tematik seperti Natal atau Lebaran dapat diatasi melalui *wall interactive*. Teknologi ini memungkinkan penciptaan atmosfer digital yang fleksibel dan mudah disesuaikan tanpa perlu dekorasi fisik yang mahal dan memakan waktu. Proyeksi visual seperti salju atau ornamen lebaran dapat ditampilkan secara real-time dan diubah dengan cepat, menjadikannya solusi yang efisien, ramah lingkungan, dan modern.

Praktik Akademik dan Inovasi Seni Interaktif

Nilai edukatif dari teknologi *wall interactive* juga terefleksi dalam praktik akademik. Workshop kolaboratif antara DKV FSRD IKJ dan seniman *Augmented Reality (AR)* dari Belanda—yang tergabung dalam WERC Collective—membuktikan potensi integrasi seni, teknologi, dan pendidikan. Dalam proyek ini, mahasiswa mendesain grafiti bertema Indonesia yang kemudian dianimasikan melalui teknik *motion graphic* dan diproyeksikan sebagai karya interaktif. Tema seperti flora-fauna langka, peta Indonesia, dan wayang menjadi medium ekspresi budaya yang dihidupkan secara digital.

Diskusi antara mentor dan mahasiswa tidak hanya membahas teknis perangkat lunak dan sensor, tetapi juga membangun pemahaman lintas budaya dan visual storytelling. Proyek ini menunjukkan bagaimana *wall interactive* dapat menjadi medium pembelajaran visual yang kolaboratif, sekaligus menyatukan teknologi dan tradisi budaya secara kreatif (WERC Triangulation Catalogue, 2022; Hall, 1997).

Simpulan

Kolaborasi antara seni rupa dan teknologi interaktif telah membentuk paradigma baru dalam pengelolaan ruang publik, khususnya di Jakarta. *Wall interactive* bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi telah berkembang menjadi platform partisipatif, edukatif, dan komersial yang dinamis. Melalui pendekatan yang menggabungkan aspek visual, sosial, dan teknologi, media ini mampu memperkaya interaksi publik, meningkatkan keterlibatan sosial, serta membuka peluang baru dalam pemasaran dan periklanan.

Dengan mengadopsi teknologi ini, mall dan ruang publik Jakarta dapat menawarkan pengalaman baru yang imersif dan efisien, sekaligus menjawab tantangan modern dalam hal desain, branding, dan penghematan sumber daya. Selain itu, keterlibatan institusi pendidikan dalam pengembangan seni interaktif membuka peluang regenerasi kreatif yang berkelanjutan, menjadikan *wall interactive* sebagai solusi lintas sektor: seni, teknologi, ekonomi, dan pendidikan.

Daftar Pustaka

- Anastasha, O. S. Z. (2020). Peran media interaktif terhadap pengalaman pengunjung di Museum Rockheim, Norwegia. *Jurnal Rekarupa*, 6(1).
- Charitonidou, M. (2022). Interactive art as reflective experience: Imagineers and ultra-interactive digital interfaces. *Journal of Visual Culture*. [Penerbit: Taylor & Francis Online].
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. SAGE.
- Daichendt, G. J. (2010). Exhibition design. By Philip Hughes. *The Art Book*, 17(4), 82–83. https://doi.org/10.1111/j.1467-8357.2010.01140_6.x
- Hall, S. (2021). The Centrality of Culture. In *Selected Writings on Marxism* (pp. 316–334). Duke University Press. <https://doi.org/10.1215/9781478002154-016>
- Institut Kesenian Jakarta. (2020). *Workshop DKV FSRD IKJ - WERC Collective*. Retrieved from <https://ikj.ac.id/kehidupan-kampus/civitas-academica-ikj/workshop-dkv-fsrd-ikj-werc-collective/>
- Kurniawan, E., Rachma Sari, D., & Ramadhani, I. (2022). Sharing cultural knowledge through augmented reality graffiti: Case study of AR graffiti workshop from WERC Collective Netherlands to DKV FSRD IKJ students. *ICDAD Proceedings*. Retrieved from <https://proceeding.senirupaikj.ac.id/index.php/ICDAD/issue/view/4>
- Lazulite Official. (2020, February 10). Interactive story projection for Cartier at The Dubai Mall [Video]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=WXYZrv3zK6Q>
- Lee, J., & Chu, W. (2023). Nudge design strategies for experiential marketing and retail space branding. *Journal of Interior Design*, 48(3), 174–190. <https://doi.org/10.1177/10717641231177463>
- Li, L., Abdul Shukor, S. F., Sallehuddin, B. M. N., & Hasna, M. F. B. (2024). The impact of virtual immersive public art on the restorative experience of urban residents. *Sustainability*, 16(21), 9292. <https://doi.org/10.3390/su16219292>
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological Research Methods*. SAGE.
- Peng, F., & Peng, X. (2024). New forms of public art in the digital age and their impact on community interaction patterns. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1). <https://doi.org/10.2478/amns-2024-3293>

- Sustainability. (2024). The impact of immersive technology in museums on visitors' behavioural intention. *Sustainability*, 16(22), 9714. <https://doi.org/10.3390/su16229714>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Van Manen, M. (1990). *Researching Lived Experience: Human Science for an Action Sensitive Pedagogy*.
- Yao, Y., & Liu, Y. (2024). Digital public system of urban art: Navigating human-computer interaction in artistic design for innovative urban expressions. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA)*, 15(5). <https://thesai.org/Publications/ViewPaper?Code=IJACSA&Issue=5&SerialNo=36&Volume=15>
- Yauwerissa, E. C., & Kusumowidagdo, A. (2025). Environmental graphic design in commercial interior: The case of Pakuwon-Supermal Surabaya. *Serat Rupa: Journal of Design*, 9(1), 101– 120. <https://doi.org/10.28932/srjd.v9i1.10382>