

KAJIAN ELEMEN TEKSTUR PADA DESAIN KATALOG SENI SEBAGAI SARANA PENGALAMAN SENSORI ALTERNATIF BAGI PENGUNJUNG

Gabrielle Stephany Tamburian¹, Idhar Resmadi² dan Asep Kadarisman³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu -
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

gabytamburian@student.telkomuniversity.ac.id, idharresmadi@telkomuniversity.ac.id,

kadarisman@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Dalam konteks pameran seni, katalog umumnya dianggap sebagai materi pendukung yang berfungsi sebagai arsip atau media promosi. Pendekatan ini sering kali mengabaikan potensi katalog sebagai medium pengalaman estetis. Penelitian ini mengeksplorasi integrasi elemen taktil dalam desain katalog seni guna memperkaya pengalaman audiens secara sensoris. Dengan pendekatan eksperimental, studi ini menganalisis pengaruh tekstur terhadap persepsi, resonansi emosional, dan interpretasi audiens saat berinteraksi dengan replika karya seni dalam katalog. Karya kertas Setiawan Sabana dipilih sebagai studi kasus karena menekankan materialitas dalam praktik seninya. Simulasi *booth* interaktif di Bandung menunjukkan bahwa katalog taktil mampu mendorong refleksi dan keterlibatan tubuh, walau tidak dapat menggantikan pameran fisik sepenuhnya. Hasil menunjukkan bahwa elemen taktil dapat memperluas fungsi katalog menjadi media apresiasi yang lebih imersif. Studi ini mendorong perubahan paradigma terhadap katalog seni—dari sekadar dokumentasi visual menjadi objek desain yang memiliki nilai artistik dan interpretatif. Dengan mengedepankan materialitas, katalog seni dapat berperan sebagai bagian aktif dalam ekosistem pameran dan memperluas jangkauan interaksi audiens, bahkan di luar ruang galeri.

Kata kunci: Katalog, Tekstur, Taktil, Materialitas, Interaksi.

Abstract: In the context of art exhibitions, catalogs are generally seen as supporting materials serving archival or promotional functions. This utilitarian view often overlooks their potential as mediums for aesthetic experience. This study explores the integration of tactile elements into art catalog design to enrich sensory engagement. Using an experimental approach, it examines how texture influences perception, emotional resonance, and interpretation when audiences interact with replicas of artworks embedded in catalogs. The paper-based works of Setiawan Sabana were selected as a case study due to his material-centered artistic practice. An interactive booth simulation held in Bandung revealed that tactile catalogs can foster reflection and embodied interaction, even if they cannot fully replace physical exhibitions. Findings show that tactile elements can expand the role of catalogs into immersive

tools for art appreciation. This study proposes a paradigm shift: viewing art catalogs not merely as visual documentation but as designed objects with artistic and interpretive value. By embracing materiality, art catalogs can become active participants in the exhibition ecosystem, extending the depth and reach of audience interaction—beyond the gallery space.

Keywords: *Catalog, Texture, Tactile, Materiality, Interaction.*

PENDAHULUAN

Katalog seni diterbitkan oleh lembaga publik, swasta, dan komersial sebagai bentuk dokumentasi seni dan merupakan sumber daya informasi di galeri atau museum. Sebagai bentuk dokumentasi, katalog memperluas pengalaman apresiasi seni di luar ruang pameran (Robertson, 1989) dan memungkinkan pengunjung membawa pulang kenangan dari kunjungan mereka (Hata, 2019). Namun, dalam era digital, katalog fisik mulai kehilangan perannya. Kehadiran internet, khususnya, mendorong media massa untuk mengadopsi konsep Konvergensi Media seperti media online dan e-paper, karena tidak cukup mengandalkan format cetak semata (Resmadi & Yuliar, 2014). Digitalisasi warisan budaya—termasuk melalui Online Public Access Catalog (OPAC)—menjadi strategi untuk menyediakan aksesibilitas dan mengakomodasi beragam perspektif terkait warisan budaya (Srinivasan et al., 2009). Walau menjanjikan jangkauan yang lebih luas, pergeseran ini juga menimbulkan pertanyaan mengenai kualitas pengalaman indrawi yang dikorbankan.

Pasca-pandemi, meningkatnya kejenuhan terhadap layar mendorong minat baru terhadap pengalaman luring. Katalog cetak menawarkan dimensi sensoris yang tak tergantikan oleh media digital—berat, tekstur kertas, hingga kualitas cetak visual (Hughes, 2010). Dalam seni rupa kontemporer, tekstur sering digunakan seniman untuk mengekspresikan konsep abstrak dan menantang persepsi indra. Namun, dokumentasi dua dimensi dalam katalog

visual sering kali mereduksi kualitas tekstur menjadi citra datar (Mills, 2009), dan deskripsi tekstual pun tidak cukup untuk menyampaikan pengalaman fisik atau afektif terhadap karya (Drucker, 2010; Lupton & Lipps, 2018).

Dalam konteks ini, apresiasi seni semestinya dipahami sebagai pengalaman yang bersifat multisensoris (Classen, 2020). Sayangnya, eksplorasi terhadap pendekatan desain multisensoris dalam publikasi seni, khususnya katalog, masih terbatas. Katalog masih sering diposisikan sebagai dokumen pelengkap yang pasif, bukan sebagai bagian aktif dari pengalaman estetis. Perancangan produk grafis pun lebih mengutamakan aspek visual dibandingkan kualitas material atau tekstur, padahal dokumentasi dua dimensi kerap gagal menangkap karakter fisik karya seperti kedalaman, lapisan, dan ekspresi materialitas yang penting dalam membangun makna afektif.

Di Indonesia, kajian desain grafis dan publikasi seni sebagian besar masih fokus pada visual sebagai penyampai informasi atau gaya estetis. Penelitian tentang katalog umumnya memandangnya sebagai pelengkap pameran, baik dalam bentuk arsip historis maupun dokumentasi kuratorial (Mariana et al., 2014; Mayasari et al., 2013). Mikke Susanto menjadi salah satu peneliti terkemuka yang banyak menulis soal katalog anotasi dan praktik kuratorial (Susanto, 2019). Di ranah internasional, perhatian terhadap dimensi taktil sudah lebih berkembang, tetapi mayoritas fokusnya masih berkisar pada isu aksesibilitas atau alat bantu disabilitas (Gallace & Spence, 2011; Lauwrens, 2019), bukan sebagai strategi desain terbuka untuk semua audiens. Akibatnya, masih sangat sedikit penelitian yang memosisikan katalog seni sebagai media multisensoris yang dapat dinikmati oleh khalayak luas.

Berdasarkan latar belakang dan kekosongan kajian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji potensi katalog seni sebagai objek desain grafis yang mampu memperluas pengalaman estetis melalui

pendekatan budaya material dan taktil. Penelitian ini menggunakan karya-karya kertas Setiawan Sabana sebagai studi kasus, mengingat konsistensinya dalam menjadikan material sebagai gagasan utama dalam praktik kekaryaannya. Melalui pendekatan eksperimental, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana elemen tekstur dalam katalog dapat memengaruhi persepsi, resonansi emosional, dan kedalaman interpretasi audiens saat berinteraksi dengan replika karya seni. Melalui simulasi booth interaktif, penelitian ini ingin menunjukkan bahwa katalog seni taktil dapat menjadi medium afektif yang memperkaya hubungan antara audiens dan karya seni, bahkan di luar ruang galeri.

METODE PENELITIAN

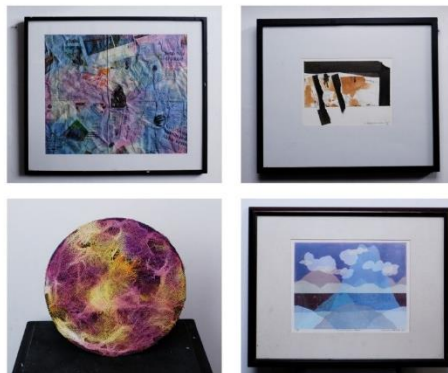
Studi Arsip

Proses paling awal yang dilakukan dalam penelitian ini—yang sekaligus menjadi pemantik keputusan untuk membahas Setiawan Sabana sebagai studi kasus—adalah pengarsipan karya serta dokumen pribadi Setiawan Sabana yang dilakukan bersama Design Culture Lab (DCL). Peneliti bersama tim pengarsip lainnya mendata dan membereskan karya, eksplorasi, foto, serta dokumen lainnya yang berada di rumah mendiang yang berada di Jl. Rebana No. 10, Turangga, Bandung. Pengarsipan di mulai pada paruh akhir tahun 2023. Di tahap awal proses pengarsipan, semua mahasiswa ditugaskan untuk mencari objek-objek yang diduga sebagai karya, kemudian mengelompokkannya berdasarkan bentuk yang serupa. Kemudian, tiap objek diberi label dengan kode yang menandakan tempat objek itu ditemukan (e.g. “G” dan angka, untuk objek yang ditemukan di garasi).



Gambar 1 Proses Pengarsipan Karya Setiawan Sabana
Sumber: DCL 2023

Karya yang ditemukan oleh tim peneliti sangat beragam, mulai dari bentuk, bahan, medium, dimensi, teknik pengarsipan hingga skema warnanya. Beberapa karya disertai judul dan tanggal pembuatan, sedangkan beberapa karya lainnya kami bahkan tidak tahu apabila karya tersebut merupakan objek tunggal atau bagian dari kumpulan objek yang menjadi satu komposisi atau instalasi besar.



Gambar 2 Beberapa Contoh Karya Setiawan Sabana yang Ditemukan di Jl. Rebana No.10
Sumber: DCL 2023

Ketika tim merasa sudah mengumpulkan cukup banyak data—walaupun sudah pasti ada karya, dokumen, atau foto yang belum terdokumentasi dengan banyaknya jumlah arsip serta berbagai kendala yang dialami tim—, dilakukan proses pencarian konsensus pengelompokan tema objek arsip di mana setiap anggota penelitian membuat daftar sepuluh kata kunci mengenai pola tema yang kami temukan selama terlibat dengan arsip

Setiawan Sabana. Setelah kata kunci terkumpul, dilakukan matriks perbandingan berpasangan (*pairwise comparison matrix*) untuk mendapatkan konsensus.

Wawancara

Peneliti melakukan wawancara semi-terstruktur sebanyak dua kali untuk mendapatkan dua jenis data. Wawancara pertama dilakukan bersama mantan artisan Setiawan Sabana, Yampan, pada tanggal 3 November 2024. Setelah Sabana meninggal dunia, Yampan masih berhubungan dengan keluarga mendiang dan sesekali berkunjung ke rumah untuk bersih-bersih. Sejak tahun 2010, Yampan bekerja sebagai asisten sekaligus artisan Sabana. Proses berkarya Sabana di paruh akhir masa hidupnya bisa dibilang terbagi menjadi dua proses, di mana aspek teknis sudah sebagian besar dikerjakan oleh artisan, sedangkan Sabana merangkai judul karya serta wacana yang akan dibawa pada pamerannya. Karena ini, peneliti dapat memperoleh informasi yang detail terkait tahapan pembuatan karya-karya Sabana untuk kemudian diaplikasikan pada pembuatan sampel karya.



Gambar 3 Wawancara bersama Yampan, artisan Setiawan Sabana
Sumber: DCL 2024

Wawancara kedua dilakukan dengan Danuh Tyas Pradipta, seorang dosen ITB, mantan siswa Setiawan Sabana, serta kurator dari pameran “Diagnosis: Telisik Kiprah Seni Setiawan Sabana” (Galeri Soemardja, 2014), pada tanggal 4 November 2024. Hasil wawancara dengan beliau merupakan kategorisasi karya Sabana yang dilihat dari media, subjek, warna, serta

konteks kondisi fase kehidupan Sabana saat karyanya dibuat. Kategorisasi yang dilakukan oleh Danuh hanya meliputi karya-karya grafis Sabana, yang mana kategorisasi ini dipaparkan dalam bentuk lini masa/infografis untuk pameran Diagnosis.

Peneliti kemudian mengadaptasi kategorisasi ini dan membuat kategorisasi baru dengan perspektif yang lebih terfokus pada tekstur serta penggunaan kertas sebagai medium karya. Dari proses ini, didapatkan empat pembagian “fase” baru untuk membaca perubahan kekaryaannya Setiawan Sabana yang mencakup semua karya dua dimensi semasa karier beliau sebagai seniman. Pertama adalah fase grafis, di mana kertas digunakan sebagai wadah dan tekstur yang muncul pada karya adalah tekstur semu atau citra yang dibuat-buat. Kemudian fase kolase, sebuah fase pendek di mana Setiawan Sabana mulai bereksperimen dengan menyusun potongan-potongan kertas, menciptakan tampilan berlapis dan menimbulkan tekstur kasar dari tepi potongan kertas yang dirobek. Berikutnya fase *layering* (lapisan), di mana Sabana menggabungkan teknik grafis dan kolase dalam karyanya. Terakhir, fase kertas seni yang merupakan fase paling panjang dalam karier Setiawan Sabana. Peneliti mendapatkan bahwa perubahan proses pengaryaannya Sabana tidak terjadi secara linear, melainkan secara sporadis dengan teknik-teknik lama muncul kembali di “periode” teknik pengaryaannya yang baru. Namun, pembagian fase digunakan untuk menyoroti perubahan pandangan Sabana terhadap kertas sebagai material seni, diurutkan berdasarkan waktu awal teknik itu muncul dalam karya-karya Sabana.

Eksperimen Pembuatan Sampel Karya

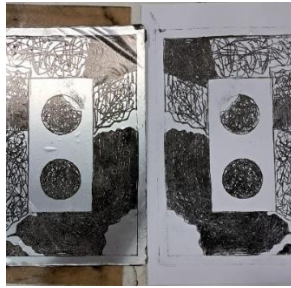
Setelah periodisasi karya dan metode pengaryaannya didapatkan, langkah berikutnya adalah untuk membuat sampel karya yang akan digunakan sebagai elemen taktil dalam katalog. Pertama, elemen karya yang dicoba untuk

direplika oleh Peneliti adalah kertas daur ulang. Kertas daur ulang ini kemudian digunakan dalam sampel yang menggambarkan fase kolase. Karya kolase sendiri tidak membutuhkan eksperimen karena proses pembuatannya sederhana dan tidak membutuhkan teknik yang spesifik.



Gambar 4 Proses Pembuatan Kertas Daur Ulang
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024

Kedua, *kitchen lithography* atau litografi dapur yang dibuat untuk merepresentasikan fase grafis. Ini adalah metode cetak dalam yang menjadi alternatif dari metode pengarsyaaan yang digunakan oleh Sabana, yaitu *aquatint* dan *drypoint*, dua variasi dalam teknik etsa. Metode alternatif ini digunakan karena bahan yang diperlukan lebih mudah diakses dan citra serta tekstur yang dihasilkan kurang lebih sama. Alih-alih menggunakan pelat besi, cairan khusus, dan mesin pres, sesuai dengan namanya, proses ini menggunakan bahan-bahan yang dapat ditemukan di dapur. Di antaranya aluminium foil, soda, jus lemon, dan minyak jagung. Untuk membuat polanya, diperlukan bahan apa pun yang berminyak, misalnya pensil dermatograf, coklat, atau losion.



Gambar 5 Pelat Aluminium *Kitchen Lithography* dan Hasil Cetakannya
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024

Berikutnya adalah fase *layering*. Fase ini digambarkan dengan sampel karya berupa tumpukan koran yang diberikan pewarna tekstil, kemudian digambarkan pola bulat-bulat di atasnya dengan spidol.



Gambar 6 Proses Pewarnaan Tumpukan Koran menggunakan Pewarna Tekstil
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024

Terakhir adalah fase kertas seni yang merupakan fase terakhir pengayaan beliau hingga akhir hayatnya. Fase ini direpresentasikan dengan sampel karya yang dibuat dengan menumpukkan kertas tisu dengan kain kasa, lalu diberikan warna menggunakan pewarna tekstil dan cat akrilik. Hasil eksperimen berbagai macam kertas ini dipotong menjadi sampel-sampel yang kemudian ditempel di dalam prototipe katalog taktil.



Gambar 7 Proses Pewarnaan Tumpukan Kertas Tisu dan Kasa
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024

Data Khalayak

Pengumpulan data khalayak/audiens dilakukan dengan pelaksanaan *booth* interaktif di Kedai Jante, sebuah kafe berbasis komunitas di Jl. Garut, Kota Bandung. Kedai Jante dipilih sebagai lokasi untuk pelaksanaan *booth* karena merupakan salah satu *hotspot* berkumpulnya pegiat seni, budaya, dan diskursus akademik di kota Bandung. Umur pengunjung Kedai Jante bervariasi. Sering kali, Kedai Jante dipenuhi oleh gen Z, milenial, hingga gen X yang hadir untuk mengikuti kegiatan diskusi rutin bernama “Bukan Jumaahan”. Topik yang didiskusikan dalam kegiatan ini bermacam-macam karena Kedai Jante terbuka untuk berkolaborasi dengan komunitas luar, namun sering kali membahas seputar isu sosial, budaya, serta seni fotografi dan sastra.



Gambar 8 Dokumentasi kegiatan "Bukan Jumaahan" di Kedai Jante
Sumber: Akun Instagram @bukanjumaahan 2024

Booth Interaktif

Booth interaktif menjadi semacam sub-proyek dari penelitian ini yang diberi nama “Menyentuh & Tersentuh Karya Seni”. Di meja *booth*, pengunjung dapat melihat poster yang berisi narasi penjelasan *booth* serta proyek penelitian yang sedang dilaksanakan, dua kode QR untuk mengisi survei pra-pengalaman dan pasca-pengalaman, serta kedua katalog yang akan menjadi pembanding. Katalognya sendiri berisi glosarium untuk istilah-istilah teknis seni rupa, kata pengantar, teks penjelasan untuk masing-masing fase, serta

foto karya atau sampel taktil. *Booth* dilaksanakan selama tiga hari, dari tanggal 15 hingga 17 November 2024, di halaman Kedai Jante.



Gambar 9 Interaksi Pengunjung dengan Peneliti di Kedai Jante
Sumber: DCL, 2024

Survei Pengunjung

Survei pra-pengalaman dan pasca-pengalaman dilakukan sebagai instrumen utama untuk mengukur perubahan persepsi dan respons audiens terhadap katalog seni taktil. Instrumen survei ini dirancang berdasarkan pendekatan pemetaan pengalaman pengunjung oleh Kirchberg & Tröndle (2015), yang membagi pengalaman pengunjung ke dalam empat dimensi. Namun, penelitian ini hanya menggunakan tiga dari empat dimensi tersebut, diantaranya: pengalaman objek, kognitif, dan introspektif. Pernyataan-pernyataan merupakan terjemahan dari survei Smithsonian Institute (SI) dalam penelitian Pekarik, Doering, dan Karns (1999). Survei pra-pengalaman mencakup data demografis seperti usia, domisili, dan kebiasaan dalam mengunjungi pameran seni. Responden dalam studi ini sebagian besar berasal dari generasi Z dan milenial yang berdomisili di kawasan seni aktif seperti Bandung, Jakarta, dan Yogyakarta, mengingat kota-kota ini merupakan pusat perhelatan seni rupa kontemporer terbesar di Indonesia. Survei pra-pengalaman juga mencakup pertanyaan mengenai ekspektasi pengunjung terhadap pengalaman pameran, minat terhadap seni rupa, serta tingkat pengetahuan responden soal seni rupa.

Setelah pengunjung berinteraksi langsung dengan katalog visual dan katalog taktil di *booth* interaktif, mereka diminta untuk mengisi survei pasca-pengalaman. Survei ini menilai sejauh mana pengalaman responden sesuai dengan ekspektasi awal, serta dampak dari elemen taktil dalam proses memahami dan mengapresiasi karya. Survei pasca-pengalaman juga menunjukkan bahwa sebagian besar responden lebih memilih katalog taktil dibandingkan katalog visual konvensional, dan menyatakan minat untuk mencari atau membeli katalog semacam ini di masa depan. Meski demikian, beberapa responden juga menyampaikan bahwa konteks presentasi tetap memengaruhi efektivitas katalog; interaksi akan lebih bermakna jika dilakukan bersamaan dengan melihat karya asli dalam pameran. Temuan ini mendukung argumen bahwa elemen taktil dapat memperluas pengalaman dokumentasi seni, meskipun tidak dapat sepenuhnya menggantikan pengalaman fisik di ruang pamer (Classen, 2020; Gallace & Spence, 2011).

Observasi Pengunjung *Booth*

Selama tiga hari penyelenggaraan *booth* interaktif, peneliti memandu pengunjung sambil melakukan observasi naturalistik terselubung (*covert naturalistic observation*). Metode ini memungkinkan peneliti mengamati perilaku spontan partisipan dalam situasi alami tanpa intervensi langsung (Creswell, 2014), berbeda dengan survei yang memerlukan pertimbangan sadar dari responden. Observasi dilakukan untuk menangkap respons alami pengunjung terhadap *booth* dan katalog seni taktil.

Hari pertama bertepatan dengan pembukaan pameran tugas akhir DKV Telkom University, *SKENARIO*, di Bandung Creative Hub (BCH) yang berjarak sekitar 100 meter dari Kedai Jante, lokasi *booth* berada. Karena itu, *booth* ramai dikunjungi mahasiswa dan dosen DKV, menjadikan hari pertama sebagai hari dengan pengunjung terbanyak. Namun, tingginya jumlah pengunjung justru membuat interaksi dengan katalog menjadi terbatas;

banyak yang hanya melakukan *skimming* karena harus bergantian, dan waktu interaksi menjadi sangat singkat.

Pengunjung juga mengalami kebingungan dalam mengikuti urutan kegiatan di *booth* meskipun sudah disusun dari kiri ke kanan. Peneliti akhirnya menambahkan penanda angka untuk memperjelas alur. Meskipun ada arahan visual yang memperbolehkan menyentuh katalog, beberapa pengunjung masih ragu dan merasa perlu “meminta izin” untuk menyentuh sampel taktil, menunjukkan bahwa menyentuh karya seni belum menjadi kebiasaan umum.

Beberapa pengunjung menyatakan pernah merasa penasaran ingin menyentuh karya dalam pameran seni sebelumnya, dan katalog taktil menjawab rasa penasaran tersebut. Namun, sebagian dari mereka merasa pengalaman ini akan lebih bermakna jika dilakukan bersamaan dengan melihat karya aslinya di ruang pamer. Terkait preferensi, banyak pengunjung menyebut bahwa katalog visual dan taktil memiliki perannya masing-masing—yang satu informatif, yang lain lebih sensual dan emosional.

Glosarium dalam katalog terbukti membantu pengunjung memahami istilah-istilah yang digunakan. Banyak yang terlihat membolak-balik halaman untuk mencari definisi, menandakan bahwa komponen ini cukup efektif. Di sisi lain, pengunjung yang tidak memiliki latar belakang seni masih merasa bingung dengan konsep katalog taktil secara keseluruhan, menunjukkan perlunya pengantar atau konteks tambahan untuk menjangkau audiens yang lebih luas.

Analisis Data

Untuk mengidentifikasi pengaruh berbagai variabel terhadap tingkat apresiasi pengunjung terhadap katalog pameran, penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda dengan SPSS untuk mengukur kontribusi variabel seperti usia, latar belakang pendidikan, pengalaman pameran sebelumnya, dan preferensi media. Selain pendekatan kuantitatif, data kualitatif dari

jawaban terbuka dianalisis menggunakan metode analisis tematik di Microsoft Excel untuk mengidentifikasi pola pada jawaban responden (Creswell, 2014). Penelitian ini juga menerapkan analisis prosedural untuk memahami dinamika pengalaman pengunjung secara mendalam, khususnya bagaimana persepsi dan interpretasi mereka terhadap katalog berkembang seiring waktu serta dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya dan konteks sosial (Lyman, 2007).

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan adanya tumpang tindih antara beberapa indikator kriteria pengalaman. Maka dari itu, analisis data kualitatif dilakukan dengan kodifikasi jawaban terbuka responden dan dianalisis menggunakan metode tematik untuk mendapatkan indikator dan pembagian dimensi baru.

Tabel 1 Indikator Pengalaman Pengunjung yang Sudah Disesuaikan

Dimensi	Indikator	Pengalaman
Pengalaman Objek	Objek	Pameran menampilkan karya atau seniman yang diketahui pengunjung
		Pengunjung melihat karya seni yang terkenal
Pengalaman Internal	Pemenuhan rasa ingin tahu	Pameran menggugah pikiran
	Gugahan emosi	Pengunjung dapat membangun koneksi yang mendalam dengan karya yang dipamerkan
		Pengunjung meresapi keindahan karya yang dilihat
	Kepuasan	Pameran menghibur dan menyenangkan
Pengalaman Eksternal	Pembelajaran	Pameran menambah wawasan tentang seni rupa
	Sensitisasi	Pameran memiliki desain yang menarik dan menjual
		Pameran menstimulasi panca indra
	Kebaruan	Pengunjung dikejutkan dengan kesan-kesan baru

Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024

Di sisi lain, analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan regresi linier berganda untuk menghitung tiga skor faktor pengalaman sebagai variabel dependen dan tiga skor faktor ekspektasi sebagai variabel independen. Hasil analisis menunjukkan tidak adanya hubungan signifikan

antara ekspektasi pengunjung dan pengalaman pengunjung dengan katalog taktil (nilai $p > 0,05$). Skor ekspektasi memengaruhi pengalaman terhadap objek sebesar 19,6%, pengalaman internal sebesar 25,7%, dan pengalaman eksternal sebesar 37%. Ekspektasi internal dan eksternal mempengaruhi keseluruhan skor pengalaman secara positif, sedangkan ekspektasi terhadap objek justru menunjukkan pengaruh negatif.

Tabel 2 Analisis Regresi Linier Ekspektasi Pengunjung dengan Pengalaman Objek

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2.521	.665		3.789	.001
Ekspektasi_Objek	-.015	.230	-.016	-.065	.949
Ekspektasi_Internal	.346	.395	.373	.877	.387
Ekspektasi_Eksternal	.083	.344	.089	.242	.810

a. Variabel Dependen: Pengalaman Objek

Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024

Tabel 3 Analisis Regresi Linier Ekspektasi Pengunjung dengan Pengalaman Internal

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2.776	.509		5.454	.000
Ekspektasi_Objek	-.101	.176	-.136	-.575	.569
Ekspektasi_Internal	.204	.302	.276	.675	.504
Ekspektasi_Eksternal	.251	.263	.338	.956	.346

a. Variabel Dependen: Pengalaman Internal

Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024

Tabel 4 Analisis Regresi Linier Ekspektasi Pengunjung dengan Pengalaman Eksternal

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2.427	.488		4.972	.000
Ekspektasi_Objek	-.045	.169	-.058	-.265	.793
Ekspektasi_Internal	.070	.290	.091	.241	.811
Ekspektasi_Eksternal	.437	.252	.564	1.733	.092
a. Variabel Dependen: Pengalaman Eksternal					

Sumber: Dokumentasi Pribadi 2024

Diskusi

Kemajuan teknologi cetak seiring era digital membuka peluang baru dalam eksplorasi media cetak, termasuk katalog seni. Penelitian ini menunjukkan bahwa penambahan elemen sederhana seperti tekstur taktil dapat menghasilkan respons positif dari pengunjung, memperlihatkan potensi besar katalog sebagai medium pengalaman estetis, bukan sekadar dokumen informasi. Meski eksplorasi dalam studi ini masih terbatas pada elemen visual dan taktil, teknik cetak eksperimental atau komposisi tata letak yang inovatif menyimpan potensi besar untuk dikembangkan lebih jauh. Bahkan, dengan menyisipkan elemen braille atau versi yang lebih aksesibel, katalog dapat berfungsi sebagai media inklusif yang multisensoris.

Dalam konteks pameran seni, desain katalog terbukti mampu memainkan peran aktif dalam membentuk pengalaman pengunjung. Ia tidak lagi hanya menjadi pelengkap visual, tetapi juga bagian dari strategi kuratorial yang memperkaya narasi, memperluas makna, dan membangun atmosfer pameran. Melalui sensitivitas terhadap konteks artistik dan pengalaman audiens, desain katalog dapat menciptakan resonansi emosional dan ritme interaksi yang menyatu dengan ruang pameran.

Proses perancangan yang melibatkan “bahasa rasa”—yaitu pendekatan desain yang empatik dan berorientasi pada pengalaman indrawi—memungkinkan katalog hadir sebagai jembatan afektif antara karya dan pengunjung. Sentuhan, tekstur, dan urutan baca diolah sebagai bagian dari narasi yang tidak hanya informatif tetapi juga reflektif. Pendekatan ini memberi ruang bagi keberagaman audiens untuk berinteraksi dan menafsirkan karya dengan cara mereka sendiri, termasuk mereka yang awam terhadap seni rupa.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa katalog taktil tidak menggantikan pengalaman fisik di ruang pameran, tetapi mampu memperpanjang dan memperdalam keterlibatan pengunjung. Tekstur terbukti menjadi jalur alternatif dalam menafsirkan karya, terutama bagi pengunjung tanpa latar belakang seni. Banyak pengunjung merasa katalog taktil menjawab keinginan untuk menyentuh karya seni secara langsung, sesuatu yang biasanya dibatasi di ruang pameran. Oleh karena itu, katalog taktil hanya berfungsi sebagai dokumentasi, tetapi juga sebagai bagian dari pengalaman estetis dan strategi kuratorial yang aktif dan inklusif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa katalog seni memiliki potensi lebih dari sekadar berfungsi sebagai dokumentasi visual atau materi pelengkap pameran. Dengan mengintegrasikan elemen taktil, katalog dapat membentuk pengalaman estetis yang lebih mendalam, personal, dan multisensoris. Studi eksperimental berbasis karya Setiawan Sabana membuktikan bahwa tekstur dapat memperkuat keterhubungan emosional, memicu interpretasi yang lebih reflektif, serta memperpanjang keterlibatan audiens terhadap karya seni, bahkan di luar ruang galeri. Katalog taktil terbukti mampu memperluas

peran desain grafis sebagai media komunikasi yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk pengalaman tubuh dan rasa.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Eksperimen tidak dilakukan dalam konteks pameran nyata dan tidak menampilkan karya seni asli, sehingga kemungkinan memengaruhi cara partisipan berinteraksi dengan elemen taktil katalog. Responden yang belum terbiasa mengunjungi pameran juga kesulitan membangun interpretasi atau koneksi personal. Selain itu, jumlah responden yang terbatas membuat data kurang variatif dan belum representatif, sehingga temuan belum dapat digeneralisasi sepenuhnya. Karena itu, hasil studi ini sebaiknya dipahami sebagai indikasi awal yang membuka peluang bagi penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan tersebut, peneliti menyarankan agar eksplorasi terhadap materialitas dalam desain katalog seni terus dikembangkan. Perancang diharapkan lebih berani memanfaatkan elemen taktil sebagai strategi komunikasi afektif yang mampu melibatkan tubuh dan emosi audiens. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan di dalam pameran sesungguhnya agar interaksi antara pengunjung, karya, dan dokumentasi taktil dapat dianalisis secara lebih kontekstual. Selain itu, studi lanjutan dapat memperluas demografi responden dan mengintegrasikan elemen multisensoris lain, seperti suara atau aroma, untuk memperkaya pendekatan desain publikasi seni yang lebih holistik dan inklusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Classen, C. (2020). Fingerprints. Writing about Touch. In C. Classen (Ed.), *The Book of Touch* (pp. 1–9). Routledge.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Drucker, J. (2010). Graphesis: Visual Knowledge Production and Representation. *Poetess Archive Journal*, 2(1).
- Galeri Soemardja. (2014, October 20). *DIAGNOSIS: Telisik Kiprah Seni Setiawan Sabana*. Galeri Soemardja. <https://galerisoemardja.itb.ac.id/2014/10/20/diagnosis-telisik-kiprah-seni-setiawan-sabana/>
- Gallace, A., & Spence, C. (2011). Tactile aesthetics: Towards a definition of its characteristics and neural correlates. In *Social Semiotics* (Vol. 21, Issue 4, pp. 569–589). <https://doi.org/10.1080/10350330.2011.591998>
- Hata, S. (2019, November 4). *How Museum Stores Support Their Institutions and the Public*. American Alliance of Museums.
- Hughes, S. A. (2010). *Museum Publishing: Production and Reception of Museum Books*.
- Kirchberg, V., & Tröndle, M. (2015). The Museum Experience: Mapping the Experience of Fine Art. *Curator: The Museum Journal*, 58(2).
- Lauwrens, J. (2019). Touch as an aesthetic experience. *Journal of Visual Art Practice*, 18(4), 323–341. <https://doi.org/10.1080/14702029.2019.1680510>
- Lupton, E., & Lipps, A. (2018). *The Senses: Design Beyond Vision*. Princeton Architectural Press.
- Lyman, R. L. (2007). What is the “process” in cultural process and in processual archaeology? In *Anthropological Theory* (Vol. 7, Issue 2, pp. 217–250). <https://doi.org/10.1177/1463499607077299>

- Mariana, A., Setiawan, E., Nugroho, G. P., Sani, Putra, G., Rancajale, H., Minarti, H., Suryatmoko, J., Azali, K., Dahlan, M. M., & Larasati, R. D. (2014). *Arsipelago: Kerja Arsip & Pengantar Seni Budaya di Indonesia* (F. Wardani & Y. F. K. Murti, Eds.; 1st ed.). Indonesian Visual Art Archive (IVAA).
- Mayasari, A. L., Sani, G. P., Fitri, I., Prawirosusanto, K. M., Abe, M., Hutomo, P., Badrika, R., Massardi, R. D., Rachman, T. N., & Lestari, U. (2013). *Membaca Arsip, Membongkar Serpihan Friksi, Ideologi, Kontestasi: Seni Rupa Jogja 1990-2010* (I. S. Kuncoro, Ed.). KARYA!
- Mills, C. M. (2009). *Materiality as the Basis for the Aesthetic Experience in Contemporary Art* [Master's thesis, The University of Montana]. <https://scholarworks.umt.edu/etd>
- Pekarik, A. J., Doering, Z. D., & Karns, D. A. (1999). Exploring Satisfying Experiences in Museums. *Curator: The Museum Journal*, 42(2), 152–173. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.1999.tb01137.x>
- Resmadi, I., & Yuliar, S. (2014). Kajian Difusi Inovasi Konvergensi Media di Harian Pikiran Rakyat. *Jurnal Sosioteknologi*, 13(2), 110–118.
- Robertson, J. (1989). The exhibition catalog as source of artists' primary documents. *Art Libraries Journal*, 14(2), 32–36. <https://doi.org/10.1017/S0307472200006210>
- Srinivasan, R., Boast, R., Furner, J., & Becvar, K. M. (2009). Digital museums and diverse cultural knowledges: Moving past the traditional catalog. *Information Society*, 25(4), 265–278. <https://doi.org/10.1080/01972240903028714>
- Susanto, M. (2019). KATALOG ANOTASI: Pondasi sekaligus Masa Depan (Arsip) Budaya/Seni di Indonesia. *BP ISI Yogyakarta*.