

INOVASI RUANG PUBLIK DAN TEKNOLOGI INTERAKTIF SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA INDONESIA UNTUK GENERASI PENERUS BANGSA

Gilbert Sukanta¹⁾, Martin Halim^{2*)}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, gilbert.sukanta2@gmail.com

^{2)*)} Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, martinhalim@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: martinhalim@ft.untar.ac.id

Masuk: 15-06-2023, revisi: 23-09-2023, diterima untuk diterbitkan: 28-10-2023

Abstrak

Globalisasi merupakan suatu hal yang tidak dapat dihindarkan. Lewat media sosial, orang dari belahan dunia lain bisa mengenal sisi dunia lainnya. Dari sinilah banyak terjadi pertukaran ide, gagasan, politik termasuk budaya. Namun banyak dari masyarakat Indonesia bersikap tidak memilah serta menyaring budaya yang diserap. Kecenderungan kecintaan terhadap budaya luar yang berlebih membuat orang bersikap apatis terhadap budaya sendiri, terjadi pergeseran budaya dan akhlak serta mengubah pola pikir generasi muda untuk meniru aspek kehidupan budaya asing. Maka dari itu, diperlukan suatu ruang bebas yang dapat diakses oleh semua orang terutama generasi penerus bangsa lewat integrasi teknologi interaktif yang dapat menarik minat masyarakat untuk mengenal kembali budaya tradisional negara sendiri sehingga budaya sendiri tidak tertinggal dan tidak terlupakan. Penelitian ini bertujuan untuk membedah metode, teknologi serta aspek arsitektur seperti apa yang paling efektif untuk mewujudkan kecintaan terhadap bangsa. Berkat kemajuan teknologi, dapat dikaitkan antara seni dan kebudayaan dengan perangkat canggih seperti *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*. Kemudian dengan hadirnya ruang publik yang diintegrasikan dengan teknologi canggih dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan dan meningkatkan kecintaan masyarakat terhadap budaya tradisional. Dengan menggabungkan warisan budaya tradisional dengan teknologi modern, kita dapat mewujudkan cinta dan kebanggaan terhadap identitas budaya kita sendiri, sehingga membawa dampak positif bagi generasi sekarang dan masa depan.

Kata kunci: budaya; globalisasi; ruang publik; seni; teknologi

Abstract

Globalization is an inevitable phenomenon. Through social media, people from different parts of the world can get to know other aspects of the world. This is where a lot of exchange of ideas, concepts, politics, and culture takes place. However, many people in Indonesia fail to filter and discern the cultures they absorb. The excessive inclination towards foreign cultures leads people to become apathetic towards their own culture, resulting in a shift in culture and morality, as well as a change in the mindset of the younger generation who imitate aspects of foreign cultural life. Therefore, there is a need for an accessible space that can be accessed by everyone, especially the future generation, through the integration of interactive technology that can pique the interest of the community in reacquainting themselves with their own traditional culture so that it is not left behind or forgotten. This research aims to dissect the most effective methods, technologies, and architectural aspects to realize a love for the nation. Thanks to technological advancements, art and culture can be linked to sophisticated devices such as Augmented Reality and Virtual Reality. With the introduction of public spaces integrated with advanced technology, it can become an effective means to introduce and enhance the community's love for traditional culture. By combining traditional cultural heritage with the potential of modern technology, we can manifest love and pride in our own cultural identity, thereby having a positive impact on present and future generations.

Keywords: art; culture; public spaces; globalization; technology

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Tidak dapat dipungkiri bahwa pengaruh globalisasi terhadap penyebaran budaya adalah nyata dengan berkembangnya teknologi informasi, dimana penyebaran budaya tidak lagi harus melalui migrasi tetapi dapat dilakukan melalui media sosial dan media massa. Perkembangan teknologi komunikasi telah membawa masyarakat di seluruh dunia untuk memasuki "*Global Village*", sebuah istilah yang menggambarkan efek globalisasi dan penghubungan yang semakin erat melalui teknologi komunikasi (McLuhan, 1964). Adanya internet memudahkan asimilasi budaya karena hampir semua orang terhubung dengan internet. Media menjadi senjata utama dalam penyebaran budaya di era globalisasi, mengingat media berperan dalam mendorong penyebaran budaya massa dan menjembatani pelaku dan konsumen.

Media berperan penting dalam distribusi kebudayaan global yang dapat mengubah gaya hidup masyarakat dan mengubah mereka menjadi konsumen suatu budaya. Indonesia, sebagai negara kaya budaya, menghadapi tantangan mempertahankan identitas budaya dan warisan tradisionalnya dalam menghadapi arus globalisasi. Budaya asing, terutama dari Barat, Korea, dan Jepang, mempengaruhi budaya lokal Indonesia melalui film, musik, mode, dan tren sosial. Akses internet dan media sosial mempercepat aksesibilitas konten budaya dari luar negeri. Popularitas film Hollywood, musik K-pop, dan drama Korea berpengaruh besar pada preferensi budaya anak muda Indonesia, mengancam keberagaman budaya bangsa (Yusuf, 2022).

Dalam menghadapi tantangan ini, penting untuk mempromosikan budaya lokal serta tradisional Indonesia sebagai identitas nasional. Masyarakat perlu selektif dalam memilih budaya dari luar dan mengambil yang sesuai dengan budaya lokal (Utami, 2022). Pelestarian budaya dapat dilakukan melalui pendidikan, promosi, dan dukungan pemerintah serta masyarakat. Integrasi budaya lokal dan global dapat diupayakan melalui kolaborasi seni untuk tetap relevan bagi anak muda saat ini. Dengan memahami perubahan preferensi budaya dan pengaruh globalisasi, kita dapat menjaga keberagaman budaya Indonesia dan mengapresiasi budaya lokal di tengah arus budaya global yang kuat.

Rumusan Permasalahan

Lewat media sosial orang dapat mengenal berbagai macam budaya dari mancanegara. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa arus globalisasi tersebut tidak bisa dihentikan serta sayangnya generasi penerus Indonesia yang bersikap tidak memilah dalam memilih kesukaan. Maka peneliti menerapkan rumusan permasalahan yang akan dijawab adalah sebagai berikut: Apa saja teknologi yang paling populer dan efektif serta metode yang baik dalam memperkenalkan kebudayaan Indonesia kepada generasi penerus bangsa?; Apa kaitan aspek arsitektur serta teknologi yang mampu membuat *user* nyaman sehingga edukasi budaya dapat berjalan efektif?; Bagaimana gambaran kebutuhan ruang arsitektur yang dapat terintegrasi dengan baik dengan teknologi untuk dinikmati oleh pengunjung?

Tujuan

Penelitian ini dilakukan untuk mempelajari aspek arsitektur, metode dan teknologi yang seperti apa yang mampu meningkatkan kesukaan generasi penerus bangsa terhadap budaya tradisional sendiri agar tidak kalah dengan budaya asing. Penelitian ini bertujuan untuk menggunakan metode digital interaktif dan ruang arsitektur sebagai sarana untuk memperkenalkan dan meningkatkan pemahaman generasi muda terhadap budaya tradisional Indonesia. Dengan demikian, diharapkan generasi penerus bangsa dapat mengembangkan rasa cinta, kebanggaan, dan minat yang lebih besar terhadap warisan budaya mereka.

2. KAJIAN LITERATUR

Arsitektur Empati

Empati merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami perasaan dan emosi orang lain serta kemampuan untuk membayangkan diri sendiri mengalami perasaan yang sama dengan orang tersebut (Hurlock, 1978). Arsitektur Empati adalah pendekatan dalam perancangan arsitektur yang bertujuan untuk menciptakan ruang fisik yang merespons dan memperhatikan kebutuhan, pengalaman, dan emosi penghuni atau pengguna ruang tersebut. Pendekatan ini melibatkan pemahaman mendalam terhadap manusia dan konteks sosialnya, serta mengutamakan keterlibatan pengguna dalam proses perancangan.

Arsitektur Empati menekankan pentingnya memahami pengalaman manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan binaan. Melalui observasi, riset partisipatif, dan pendekatan manusia sentris, arsitek berusaha untuk menghasilkan ruang yang ramah, inklusif, dan memperhatikan keberagaman budaya, kemampuan fisik, dan kebutuhan emosional pengguna.

Pendekatan Arsitektur Empati memperkuat hubungan antara manusia dan lingkungan binaan, mengingatkan kita bahwa ruang bukan hanya sekadar wadah fisik, tetapi juga mempengaruhi kesejahteraan, kenyamanan, dan identitas penghuninya.

(Harries, 1998) menyatakan bahwa Arsitektur Empati melibatkan kemampuan arsitek untuk memahami pengalaman manusia dalam lingkungan binaan dan merespons dengan empati terhadap kebutuhan, keinginan, dan emosi pengguna ruang.

Ruang Publik

Ruang publik dalam arsitektur mengacu pada area fisik yang terbuka dan dapat diakses oleh masyarakat umum, memberikan kesempatan untuk interaksi sosial, rekreasi, dan kegiatan budaya (Carmona, 2021). Ruang-ruang ini dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan dan aktivitas beragam dari berbagai orang, mendorong terbentuknya rasa komunitas dan keterlibatan.. Ruang publik yang berfungsi baik juga dapat mendukung pertumbuhan ekonomi lokal dan memberikan peluang bagi berbagai kelompok masyarakat untuk bertemu, berbagi pengalaman, dan membangun jaringan sosial.

Budaya

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sekelompok orang, serta diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni (Tubbs dan Moss, 2005).

Budaya Indonesia Berdasarkan Letak Geografis

Seorang sejarawan Inggris bernama A.H. Hill pertama kali memperkenalkan istilah "Sunda Besar" dan "Sunda Kecil". Kepulauan Sunda Besar meliputi Jawa, Sumatra, Kalimantan dan Sulawesi sedangkan kepulauan Sunda Kecil meliputi Bali dan Nusa Tenggara. Selain pembagian tersebut, beberapa ahli juga membagi menjadi Maluku dan Papua.

Tabel 1. Budaya Indonesia Berdasarkan Letak Geografis

No	Jenis Budaya	Keterangan
1.	Budaya Jawa	Berasal dari pulau Jawa khususnya dari Banten Utara, Jawa Tengah, Jawa Barat dan Jawa Timur. Budaya Jawa lebih menunjukkan keseimbangan, keselarasan dan keserasian dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa budaya Jawa yang cukup populer di luar negeri adalah Keris, Batik, Gamelan serta Wayang.

2.	Budaya Sumatra	Berasal dari Sumatera Selatan, Sumatera Utara dan Sumatera Barat serta Riau, Jambi, Lampung, Kepulauan Bangka Belitung, Aceh dan Bengkulu. Terdapat Tari Tor-Tor dan Tari Saman sebagai tarian tradisional, Arbab, Rebana, Talempong sebagai alat musik tradisional Sumatera.
3.	Budaya Kalimantan	Berasal dari Kalimantan Utara, Kalimantan Barat, Kalimantan Timur, Kalimantan Selatan dan Kalimantan Tengah. Contohnya adalah Tari Gong sebagai tarian tradisional, Katambung dan Sampe sebagai alat musik tradisional. Terdapat juga Anjat yakni anyaman dari Kalimantan.
4.	Budaya Sulawesi	Berasal dari Sulawesi Barat, Sulawesi Selatan, Sulawesi Tenggara, Sulawesi Tengah, Sulawesi Utara dan Gorontalo. Terdapat beberapa produk kerajinan tangan seperti Tenun Toraja, kerajinan Pakis. Lalu terdapat pui-pui, talindo sebagai alat musik tradisional Sulawesi. Kemudian terdapat beberapa tarian tradisional seperti tari palleko, tari saronde, tari maengket.
5.	Budaya Papua	Alat musik tifa sebagai alat musik tradisional, tarian Gale-Gale, Pacul Tiga sebagai tarian daerah serta pakaian adat dengan hiasan berupa burung cendrawasih, gelang, kalung dan ikat pinggang serta rumah adat Honai serta tas rajut bernama noken.
6.	Budaya Nusa Tenggara (Bali)	Alat musik sasando yang berasal dari NTT. Terdapat tarian legong dan kecak dari Bali. Lalu ada juga tari nguri dan lenggo dari Nusa Tenggara. Serta terdapat kerajinan tangan berupa patung dan kain.
7.	Budaya Maluku	Menganut aspek kehidupan yang meliputi kepercayaan, adat istiadat, seni serta tarian dan alat music tradisional. Terdapat arababu sebagai salah satu alat musik tradisional serta tarian soya-soya sebagai tarian tradisional.

Sumber: Olahan dari Beberapa Referensi, 2023

Seni Budaya

Seni merupakan suatu karya yang dibuat atau diciptakan dengan kecakapan yang luar biasa sehingga merupakan sesuatu yang elok atau indah (Zen, 2019). Seni budaya berarti suatu keahlian mengekspresikan ide-ide dan pemikiran estetika, termasuk kemampuan mewujudkan imajinasi pandangan akan benda, suasana atau karya.

Seni Rupa

Seorang filsafat asal Perancis, Charles Batteaux membagi seni rupa ke dalam 2 jenis berdasarkan fungsinya yakni seni rupa murni (*fine art*) dan seni rupa terapan (*applied art*). Seni rupa murni lebih mengemukakan ekspresi jiwa semata seperti lukisan. Sedangkan seni rupa terapan lebih memiliki tujuan dan fungsi tertentu seperti kain batik.

Seni Musik

Berdasarkan Kamus Musik karya (Pono, 2003), musik merupakan suatu cabang seni yang menetapkan dan membahas suara ke dalam pola-pola yang dapat dipahami dan dimengerti oleh manusia. Menurut David Ewen, musik merupakan ilmu dan seni perpaduan nada-nada ritmis, baik vokal ataupun instrumental, termasuk melodi dan harmoni sebagai ekspresi dari apa yang ingin diungkapkan, terutama aspek emosional. Apabila disangkutkkan dengan kebudayaan maka munculah istilah musik tradisional. Adapun ciri-ciri musik tradisional berupa bersifat informal yakni dapat digunakan berupa hiburan maupun ritual, menggunakan bahasa daerah, menjadi bagian dari suatu kelompok masyarakat serta menjadi bagian dari budaya masyarakat (Daniswari, 2022).

Seni Tari

Dikutip dari buku Belajar Tari dalam Kurikulum PAUD (Wahyuningtyas, 2020), Soedarsono mendefinisikan seni tari sebagai perwujudan jiwa manusia, yang diungkapkan melalui gerak-gerak ritmis yang indah. Yang dimaksud dengan ekspresi jiwa adalah perasaan yang ingin diutarakan lewat tarian, sedangkan gerakan ritmis berarti gerakan yang berirama.

LED Screen

LED (Light-Emitting Diode) *Screen* adalah sebuah teknologi tampilan yang menggunakan lampu LED sebagai sumber cahaya. Layar LED terdiri dari ribuan atau bahkan jutaan dioda LED kecil yang membentuk piksel-piksel yang dapat menghasilkan cahaya warna yang cerah dan tajam. Layar LED dapat digunakan dalam berbagai konteks, termasuk sebagai sarana promosi, informasi, hiburan, dan pengalaman visual.

Virtual Reality dan Augmented Reality

Virtual Reality adalah teknologi canggih yang memungkinkan pengguna agar terhubung serta merasakan suatu peristiwa di lingkungan virtual yang disimulasikan oleh komputer. Alam virtual tersebut hanyalah suatu tiruan atau dunia yang hanya ada dalam imajinasi/rekayasa (Zuli, 2018). *Virtual Reality* memiliki konsep interaksi yang sangat mudah digunakan seiring dengan kemajuan teknologi. Sehingga dengan adanya teknologi *VR* maka pengguna dapat merasa lebih nyata dalam lingkungan virtual. *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi kemudian lalu memproyeksikan benda maya tersebut secara langsung (Vallino, 1998). Dengan kata lain, *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam waktu nyata dan berbentuk animasi tiga dimensi (Azuma, 1997).

Karya Seni Digital / Digital Art

Karya Seni Digital / *Digital Art* adalah sebuah karya atau praktik kesenian artistic yang menggunakan beragam teknologi digital sebagai bagian pembuatannya. Karya tersebut juga disajikan secara digital seperti dengan layar monitor serta *LED Display*. Dengan penggunaan teknologi, maka karya tersebut dapat disajikan dalam berupa foto ataupun video dengan suara yang dihasilkan.

Immersive Experience

Pengalaman *Immersive* menggambarkan suatu persepsi yang dikelilingi serta menjadi bagian dari suatu lingkungan yang berbeda dari hari biasa yang dialami. Pengalaman ini dapat difasilitasi dengan penggunaan teknologi multimedia yang mengelilingi pengunjung seperti layar LED serta speaker sebagai sumber suara.

Studi Preseden : Indonesia Pavillion

Indonesia Pavillion merupakan bangunan kebudayaan yang terdapat pada Event Dubai Expo 2020 di Dubai. Event berlangsung dari tanggal 1 Oktober 2021 sampai 31 Maret 2022.

Luas Lahan : 1860 m²

Luas Bangunan : 3000 m²

Arsitek : PT Wijaya Karya (WiKa)

Lokasi : Dubai, Uni Emirat Arab



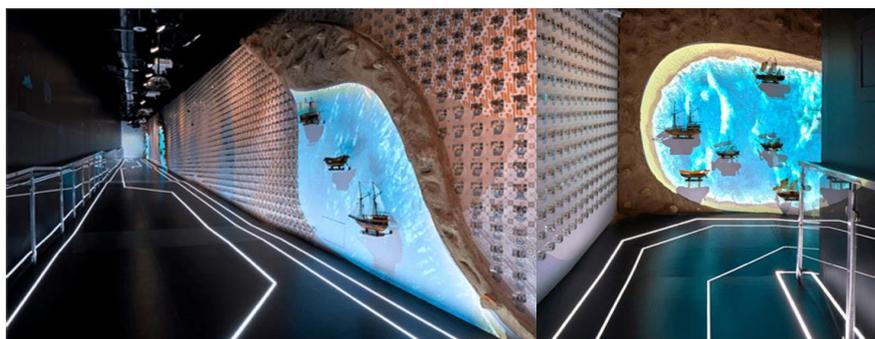
Gambar 1. Indonesia Pavillion, Dubai
Sumber: ANTARA/Biro Humas Kementerian Perdagangan, 2021

Konsep Desain : Desain arsitektur Indonesia Pavillion terinspirasi oleh filosofi "Gotong Royong" atau kerja sama dan gotong royong yang merupakan nilai budaya Indonesia. Bentuk bangunan mencerminkan bentangan kepulauan Indonesia yang dihubungkan oleh jembatan-jembatan, melambangkan persatuan dan konektivitas antara berbagai wilayah dan budaya di Indonesia.

Fasilitas dan Ruangannya :

- Ruang pameran utama : menampilkan pameran mengenai keanekaragaman alam dan budaya Indonesia, serta kemajuan yang dicapai dalam berbagai bidang seperti energi, teknologi dan pariwisata.
- Teater : ruang pertunjukan yang digunakan untuk menampilkan tari, music dan pertunjukan seni tradisional dan temporer dari Indonesia.
- Kafe dan restoran : menyajikan aneka hidangan khas dari Indonesia.
- Toko souvenir : menjual oleh-oleh seperti bumbu rempah, kain, batik, tas dan lainnya.
- Ruang konferensi : mengadakan pertemuan bisnis, diskusi panel dan seminar mengenai berbagai topik yang relevan dengan Indonesia dan dunia.

Pemanfaatan teknologi dalam penyajian seni dan budaya Indonesia :



Gambar 2. Entrance Indonesia Pavillion
Sumber: YouTube: Travel Algorithm, 2021

Terlihat pada gambar terdapat semacam visual laut yang menggambarkan Indonesia adalah negara maritim dengan nenek moyang pelaut. Visual air laut tersebut memanfaatkan teknologi dari proyektor yang dipasang pada plafond dan ditembakkan ke dinding. Dengan teknologi tersebut juga membuat air laut tampak bergerak.



Gambar 3. *Display* Kuliner Indonesia
Sumber: YouTube, 2021

Kemudian terdapat *projector blank screen* sebagai media pertunjukkan video disertai *projector* yang dipasang pada bawah plafond. Disini menunjukkan keanekaragaman kuliner yang tampilannya dapat berubah-berubah sehingga dapat menunjukkan banyak makanan khas Indonesia.



Gambar 4. *LED Display* dan *Audio Display*
Sumber: YouTube, 2021

Penggunaan *LED Display* : selain menggunakan *projector* dan *blank screen*, pameran ini juga menggunakan layar LED beserta terdapat audio yang dihasilkan. Yang ditampilkan pada *LED Display* biasanya adalah video dan bukan foto.



Gambar 5. Konsep One-Way pada Pameran
Sumber: YouTube: *Travel Algorithm*, 2021

Pameran di Indonesia Pavillion menggunakan konsep *One-Way* dimana pengunjung diajak berjalan lewat 1 arah. Konsep ini bertujuan untuk mengarahkan pengunjung melalui rute tertentu dalam pameran, sehingga mereka dapat melihat seluruh area pameran dan semua instalasi yang ditampilkan. Dengan demikian, pengunjung tidak melewatkan satu hal pun.

3. METODE

Pendekatan penelitian yang akan digunakan adalah dengan menggunakan observasi lewat Internet dan video, kepustakaan dan studi preseden. Observasi dilakukan untuk memperdalam isu utama yakni kecintaan kepada budaya sendiri yang pudar. Preseden akan digunakan untuk memberikan gambaran tentang ruang dan pemanfaatan teknologi yang dapat menarik minat generasi penerus bangsa terhadap kebudayaan lokal Indonesia. Pada metode ini studi preseden memiliki peran yang cukup besar dalam membedah aspek-aspek yang dibutuhkan untuk keberlangsungan penelitian.

4. DISKUSI DAN HASIL

Kecenderungan Generasi Penerus Bangsa yang Lebih Mencintai Budaya Luar

Sebetulnya tidak ada salahnya untuk mengikuti tren yang ada. Namun, sebagai penerus bangsa, sudah seharusnya kita mampu menyaring dan membedakan apa yang baik dan tidak baik. Bukan tidak mungkin, perlahan-lahan ini akan membuat mereka melupakan kebudayaan asli Indonesia seperti pakaian tradisional, gaya hidup dan tata krama. Dalam kata lain terdapat beberapa dampak buruk kecintaan terhadap budaya lain yang berlebih.

DAMPAK BURUK KECINTAAN BUDAYA LAIN YANG BERLEBIH :



Gambar 6. Dampak Buruk Kecintaan Budaya Lain yang Berlebih
Sumber : Olahan Penulis, 2023

Fokus Empati : Para Pecinta Budaya Luar

Sebagai warga negara Indonesia, sudah seharusnya kitalah yang menghargai budaya dan sejarah bangsa Indonesia. Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam budaya unik dengan keberagaman suku, ras dan agama.

Kebudayaan nasional yang berlandaskan pancasila adalah hasil cipta, karsa, dan karsa bangsa Indonesia serta usaha seutuhnya bangsa Indonesia untuk mengembangkan harkat dan martabat manusia sebagai bangsa, serta bertujuan untuk mewujudkan visi dan makna pembangunan nasional di segala bidang dari kehidupan nasional.

Kebanyakan masyarakat cenderung untuk enggan melestarikannya karena gengsi, dinilai tidak gaul dan katrok.



Gambar 7. Target Empati
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Korelasi Klasifikasi Seni Budaya dan Isu

Penulis berangkat dari permasalahan utama dimana kecenderungan anak muda lebih memilih budaya populer luar negeri dibandingkan budaya bangsa sendiri.



Gambar 8. Diagram Korelasi Klasifikasi Budaya dan Isu
Sumber : Olahan Penulis, 2023

Interaksi User dengan Kebudayaan Melalui Teknologi

Tidak dapat dipungkiri bahwa masyarakat generasi yang lebih muda memiliki hubungan yang erat dengan majunya teknologi. Mereka cenderung lebih merasa penasaran menggunakan perangkat-perangkat modern dibandingkan cara yang lebih tradisional. Maka dibutuhkannya suatu elemen interaktif seperti elemen yang bergerak, yang dapat disentuh serta dapat mengeluarkan bunyi.

Materi Yang Disajikan Dalam Perangkat Digital

Berdasarkan korelasi isu yang telah disampaikan maka terdapat beberapa materi yang akan ditampilkan pada perangkat digital. Materi yang disajikan adalah berupa video bergerak yang menampilkan kekayaan budaya dan alam Indonesia lalu juga berupa audio yang memperkenalkan lagu tradisional Indonesia beserta alat musik secara fisik maupun digital, video yang memperkenalkan tarian dan kesenian rupa Indonesia.

Arsitektur dan Pemanfaatan Teknologi

Tabel 2. Arsitektur dan Pemanfaatan Teknologi

No.	Parameter	Keterangan
1.	Tata Letak dan Desain Ruang	Ruang arsitektur harus dirancang dengan cermat untuk mengakomodasi perangkat teknologi digital seperti <i>LED Screen</i> , VR, AR, dan lainnya. Tata letak harus mempertimbangkan tampilan yang optimal dari <i>LED Screen</i> agar dapat dilihat dengan jelas oleh pengunjung. Desain ruang juga harus menciptakan lingkungan yang sesuai untuk pengalaman VR atau AR, dengan memperhatikan penempatan sensor, stasiun VR, atau proyeksi AR yang memadai.
2.	Integrasi Teknologi	Teknologi digital seperti <i>LED Screen</i> dapat diintegrasikan secara harmonis dalam elemen arsitektur seperti dinding, langit-langit, atau kaca. Misalnya, <i>LED Screen</i> dapat menjadi bagian dari dinding tampilan interaktif, memungkinkan

dalam Arsitektur	pengunjung untuk melihat karya seni digital, informasi, atau konten lainnya. Integrasi yang baik antara teknologi dan arsitektur dapat menciptakan pengalaman visual yang menarik dan menggabungkan elemen estetika yang unik.
3. Pengaturan Pencahayaan	Pencahayaan yang tepat sangat penting dalam ruang arsitektur dengan teknologi digital. Pencahayaan yang baik akan memastikan tampilan yang jelas dan optimal pada <i>LED Screen</i> , serta membantu menciptakan suasana yang sesuai untuk pengalaman VR atau AR. Pilihan pencahayaan yang tepat juga dapat memberikan fokus dan penekanan yang diperlukan pada elemen teknologi digital yang ada.
4. Pengaturan Akustik	Ruang arsitektur harus memperhatikan pengaturan akustik yang baik untuk mengoptimalkan pengalaman suara yang terkait dengan teknologi digital. Misalnya, pengaturan penyerapan suara yang sesuai dapat meminimalkan gema atau kebisingan yang mengganggu pada saat penggunaan VR atau audio yang terkait dengan <i>LED Screen</i> . Ini akan memberikan lingkungan yang nyaman dan meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung.
5. Keamanan dan Perlindungan	Ruang arsitektur juga harus memperhatikan aspek keamanan dan perlindungan terkait dengan teknologi digital yang digunakan. Misalnya, penempatan perangkat VR atau AR yang aman dan stabil, perlindungan kabel dan peralatan, dan langkah-langkah pengamanan yang memadai untuk mencegah kerusakan atau kecelakaan akibat penggunaan teknologi digital.

Sumber : Olahan Penulis, 2023

Pemanfaatan Teknologi untuk Seni Rupa

Tabel 3. Teknologi Seni Rupa

No.	Teknologi	Keterangan	Contoh	Sumber
1.	Proyektor + Dinding	Proyektor menembakkan gambar ke dinding.		Avnetwork, 2021
			Teknologi Proyektor	
2.	Proyektor + Blank Screen Transparan	Proyektor menembakkan gambar ke <i>blank screen</i> transparan membuat efek transparan dan terlihat futuristik.		Kpopmap, 2020
			Teknologi Proyektor + <i>Screen</i>	

<p>3. <i>LED Display</i> Kecil + Audio</p>	<p>Layar monitor yang menampilkan gambar/video dan suara.</p>		<p>Artsy, 2022</p>		
<p style="text-align: center;"><i>Teknologi LED Display</i></p>		<p>4. <i>LED Display</i> Besar + Audio</p>	<p>Layar besar sebagai <i>Immersive Experience</i>.</p>		<p>Kompas Travel, 2022</p>
<p style="text-align: center;"><i>Teknologi Immersive</i></p>		<p>5. <i>Virtual Reality</i></p>	<p>Menggunakan teknologi kacamata VR untuk merasakan dunia virtual.</p>		<p>Saratosa Magazine, 2019</p>
<p style="text-align: center;"><i>Virtual Reality</i></p>		<p>6. <i>Augmented Reality</i> + HP</p>	<p>Menggunakan kamera HP untuk membuat gambar seni seolah hidup.</p>		<p>Plugxr, 2022</p>
<p style="text-align: center;"><i>Augmented Reality</i></p>					

Pemanfaatan Teknologi untuk Seni Musik

Tabel 4. Teknologi Seni Musik

No	Teknologi	Keterangan	Contoh	Sumber
1.	LED Display + Touchscreen	Layar monitor yang menampilkan bentuk alat musik daerah dan suara.		Sumber : Youtube, 2020
<i>LED Display + Touchscreen</i>				
2.	Mikrofon + LED Display Game	Mikrofon untuk menangkap kunci nada dan layar monitor sebagai game.		Sumber : Youtube : VoicesOf U, 2013
<i>Mikrofon + Display Game</i>				

Sumber : Olahan Penulis, 2023

Pemanfaatan Teknologi untuk Seni Tari

Tabel 5. Teknologi Seni Tari

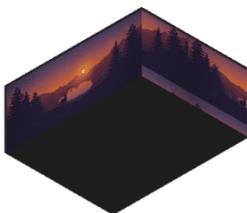
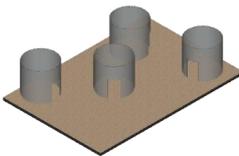
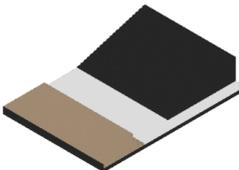
No	Teknologi	Keterangan	Contoh	Sumber
1.	LED Display	Layar monitor yang menampilkan tarian daerah berupa video yang berubah.		Ledful.en. made-in- china.co m
<i>LED Display</i>				

Sumber : Olahan Penulis, 2023

Metode Interaktif dan Kebutuhan Ruang

Tabel 6. Metode Interaktif

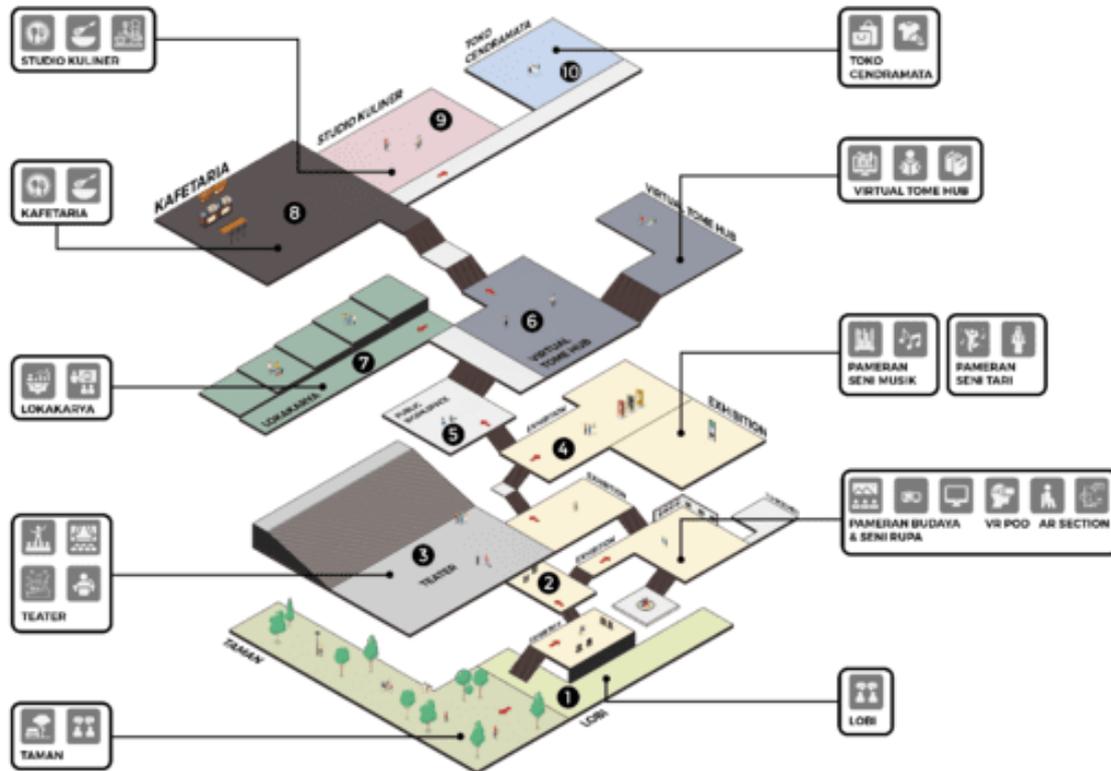
No.	Metode	Keterangan	Kebutuhan dan Cara Penyajian	Ilustrasi Ruang	Kebutuhan	Sumber
1.	Fitur Layar Touchscreen	Fitur ini memperbolehkan pengguna untuk berinteraksi dengan layar sentuh.	Pengguna berdiri, sambil menyentuh layar sentuh pada pameran			Pribadi, 2023
				<i>Ilustrasi Ruang</i>		

Pameran					
2.	Kacamata <i>Virtual Reality</i>	Merasakan dunia virtual dengan kacamata VR	Pengguna duduk di suatu kursi yang dinamakan <i>VR POD</i> dan menggunakan kacamata VR.		Partyworks, 2022
				<i>Virtual Reality</i>	
3.	<i>Augmented Reality</i> + HP	Seni yang bergerak apabila kamera HP diarahkan ke seni	Pengguna berdiri di depan suatu karya seni serta mengarahkan kamera HP ke karya tersebut.		Pribadi, 2023
				<i>Augmented Reality</i>	
4.	<i>Immersive Space</i>	Merasakan persepsi yang tidak biasa dari kehidupan sehari-hari.	Pengunjung berdiri di suatu ruangan yang dikelilingi layar LED.		Pribadi, 2023
				<i>Ruang Immersive</i>	
5.	<i>Game</i> dan Musik Tradisional	Permainan yang dipadukan dengan alat musik tradisional	Terdiri dari 1-4 pemain yang membunyikan alat musik kemudian suara ditangkap oleh mikrofon serta terdapat layar monitor sebagai tampilan game.		Pribadi, 2023
				Ilustrasi Ruang Musik	
6.	Menonton dan Interaksi	Menonton pagelaran konsep musik, tari dan drama kebudayaan tradisional	Berupa ruang teater dimana pengunjung dapat duduk dan menyaksikan pertunjukan.		Pribadi, 2023
				Ilustrasi Teater	

Sumber : Olahan Penulis, 2023

Ilustrasi Diagram Alur Program Dengan Konsep *One-Way*

Konsep alur *one-way* mengarahkan pelanggan untuk mengikuti jalur yang telah ditentukan secara terarah melalui berbagai departemen dan bagian produk yang ada di toko. Berikut adalah sketsa diagram alur program dari penerapan suatu bentuk metode digital interaktif yang diharapkan mampu meningkatkan rasa cinta budaya sendiri terutama bagi generasi penerus bangsa. Alur berangkat dari urutan angka 1 hingga angka 10.



Gambar 9. Ilustrasi Diagram Alur Program Dengan Konsep *One-Way*
Sumber : Olahan Penulis, 2023

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Aspek arsitektur baik dari segi akustika, pencahayaan, alur ruang serta tata letak memiliki peran yang kuat apabila di padukan dengan penggunaan teknologi digital interaktif, seperti *LED monitor*, *virtual reality*, dan *augmented reality* dalam memperkenalkan budaya Indonesia kepada generasi penerus bangsa. Rancangan yang diterjemahkan menjadi suatu ruang publik yang dapat diakses semua orang akan memiliki dampak yang positif serta efektif dalam menghadapi arus globalisasi budaya yang sangat kuat. Selain itu, metode digital interaktif ini diharapkan bisa membuat generasi muda lebih tertarik dan mencintai budaya sendiri, sehingga dapat memperkuat rasa kebangsaan dan identitas nasional. Dengan demikian, penggunaan teknologi digital interaktif diharapkan dapat menjadi alternatif dalam memperkenalkan dan melestarikan keanekaragaman budaya Indonesia untuk generasi penerus bangsa.

Saran

Lewat rancangan arsitektur yang memadai dari aspek aksesibilitas, tata letak ruang, akustika dan pencahayaan akan memiliki dampak yang positif dalam melahirkan generasi yang memiliki rasa cinta budaya. Diharapkan dengan membuat ruang publik yang dapat diakses oleh semua kalangan serta dipadukan dengan teknologi yang familiar dengan generasi masa kini tentu akan membuat misi penyelamatan rasa cinta terhadap budaya lokal menjadi efektif.

REFERENSI

- Azuma, R. (1997). A Survey of Augmented Reality. *MIT Press Journals*, 48.
- Carmona, M. (2021). *Public Places Urban Spaces* (3rd ed.). New York: Routledge. doi:<https://doi.org/10.4324/9781315158457>
- Daniswari, D. (2022, September 27). *Apa Itu Musik Tradisional? Ciri-ciri dan Contoh*. Diakses 22 April 2023, <<https://regional.kompas.com/read/2022/09/27/232400278/apa-itu-musik-tradisional-ciri-ciri-dan-contoh?page=all>
- Harries, K. (1998). *The Ethical Function of Architecture*. MIT Press.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: Gingko Press.
- Pono, B. (2003). *Kamus Musik / Pono Banoe*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tubbs, S. L., dan Moss, S. (2005). *Human communication / Stewart L. Tubbs, Sylvia Moss ; penerjemah, Deddy Mulyana, Gembirasari* (4 ed.). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Utami, S. N. (2022, Oktober 23). *Globalisasi Bidang Budaya dan Upaya Menghadapinya*. Diakses 8 Mei 2023, <<https://www.kompas.com/skola/read/2022/10/23/103000669/globalisasi-bidang-budaya-dan-upaya-menghadapinya?page=all>
- Vallino, J. R. (1998). Interactive Augmented Reality. *Interactive Augmented Reality*, 108.
- Wahyuningtyas, D. P. (2020). *Pembelajaran Tari dalam Kurikulum PAUD*. Jakarta: Guepedia .
- Yusuf, D. K. (2022, Juli 4). *Lunturnya Budaya Bangsa Indonesia di Kalangan Remaja*. Diakses pada 15 Juni 2023, <<https://www.kompasiana.com/dafikurniawan776471/62c2d7d3bb448608dc790a13/lunturnya-budaya-bangsa-indonesia-dikalangan-remaja>
- Zen, L. (2019, Juli 8). *Seni Budaya*. Diakses 10 Juni 2023, <<https://gbsri.com/seni-budaya/>

