

Membangun Ruang Interaksi Emosional Melalui Platform Quietters

Frisiska¹, Kaffah Imanuddin MR Santosa², Oceu Apristawijaya³

Universitas Pertiwi, Indonesia¹⁻³

Email Korespondensi: frisiska@pertiwi.ac.id, kaffah.imanuddin@pertiwi.ac.id,
oceu.apristawijaya@pertiwi.ac.id

Article received: 01 November 2025, Review process: 11 November 2025

Article Accepted: 25 Desember 2025, Article published: 20 Februari 2026

ABSTRACT

The massive amount of digital news consumed by the public has made society empathize with this situation, especially in Indonesia, which has recently experienced various social, economic, political, and natural phenomena that are always in the spotlight. The Quietters Art Exhibition is a platform for DKV Pertiwi University students to express their ideas and concepts in their work, which is packaged into an interactive exhibition, inviting the audience to reflect on what they have experienced, witnessed, heard, and felt. The purpose of this study is to describe the concept of the exhibition in displaying works and inviting the audience to interact through their emotions. This study is a qualitative descriptive study that explores how feelings can be interacted with through visual works. The audience is directed through several zones, starting from The Noise, The Silence, The Intimate, The Reflection, and The Exit. Each zone depicts a phase in the interpretation of what is felt, until in the final zone the audience is invited to write down what they are feeling at that moment. The messages conveyed reflect self-reflection in the form of complaints, fears, anxieties, sadness, happiness, gratitude, and hope.

Keywords: Art Exhibition, Emotion Interaction, Self-reflection, Quietters

ABSTRAK

Masifnya berita digital yang dikonsumsi publik membuat masyarakat turut empati dengan keadaan khususnya di Indonesia yang belakangan ini mengalami berbagai gejala sosial, ekonomi, politik, dan alam yang selalu bersuar. Quietters Art Exhibition merupakan platform bagi para mahasiswa DKV Universitas Pertiwi untuk meluapkan ide dan gagasan dalam berkarya yang dikemas menjadi pameran interaktif, mengajak audience untuk refleksi diri dalam berkontemplasi dengan apa yang dialami, disaksikan, didengar, dan dirasakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan konsep pameran dalam menampilkan karya dan mengajak audience berinteraksi melalui emosinya. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan mengeksplor bagaimana rasa dapat diinteraksikan melalui karya visual. Audience diarahkan melalui beberapa zona, mulai dari zona The Noise, The Silence, The Intimate, The Reflection, The Exit. Setiap zona menggambarkan fase dalam penafsiran apa yang dirasakan hingga di zona akhir audience dipersilahkan untuk menulis apa yang dirasakan saat itu. Dari pesan yang dimuat tercermin refleksi diri dalam bentuk keluhan, ketakutan, kegelisahan, kesedihan, bahagia, rasa syukur, dan harapan.

Kata Kunci: Pameran seni, Interaksi Emosional, Refleksi diri, Quietters

PENDAHULUAN

Akhir tahun 2025 hingga menjelang awal tahun 2026 Indonesia banyak mengalami berbagai permasalahan baik itu yang bersifat alamiah maupun artificial (Hidayat, 2026). Berita yang dimuat memberikan warna pudar membekaskan duka dan kebingungan mendalam bagi masyarakat Indonesia (Putri & Sodik, n.d.). Fenomena yang tersorot terus menerus dan diulang menjadi riuh dalam pikiran masyarakat. Rasa hawatir, takut, dan pesimis membuat jiwa merenungkan apa yang dapat dilakukan (Park & Yoon, 2022).

Pameran seni adalah salah satu bentuk penyampaian gagasan visual kepada publik melalui pengalaman ruang, karya, dan interaksi (Ardiansyah et al., 2025). Dalam perkembangan seni kontemporer saat ini, pameran tidak hanya berfungsi sebagai ruang apresiasi karya, tetapi juga sebagai wadah pembentukan pengalaman emosional bagi pengunjung (Ashari, n.d.). Oleh karena itu, desain pameran harus mempertimbangkan bukan hanya tampilan karya, namun juga suasana, narasi, dan alur perasaan yang dibangun di dalam ruang (Santosa & Wahyu, 2024). Quietters Art Exhibition hadir sebagai ruang alternatif yang menawarkan ketenangan di tengah dunia yang penuh kebisingan dan percepatan. Melalui pendekatan intimate minimalism, pameran ini bertujuan menghadirkan kesederhanaan visual namun kedalaman rasa dapat mengajak pengunjung untuk benar-benar merasakan, bukan hanya melihat (Zhao et al., 2025).

Masifnya teknologi, informasi, dan ritme kehidupan modern sering menempatkan individu dalam kondisi serba cepat dan penuh tuntutan (Evita & Aisyah, 2025). Ruang untuk berhenti, diam, dan menyadari perasaan pribadi menjadi semakin langka. Kondisi ini memunculkan kebutuhan akan ruang yang menenangkan dan memberi kesempatan bagi individu untuk mengenali kembali dirinya (Luo et al., 2025). Dengan pendekatan seni minimalis yang intim, pameran ini menciptakan perjalanan emosional melalui ruang dari kebisingan dunia luar menuju keheningan dan kedekatan batin. Pengunjung dihadapkan pada pengalaman yang perlahan, personal, dan reflektif (Raudeliūnienė et al., 2018). Visual diminimalkan agar rasa dapat muncul. Sebagaimana tagline pameran: "Less to See, More to Feel."

Pameran ini bertujuan menghadirkan pengalaman seni yang mampu menenangkan dan membuka ruang introspeksi bagi pengunjung (Santosa & Pertiwi, n.d.). Melalui interaksi visual, audio, ruang, dan refleksi personal, Quietters mengajak pengunjung untuk menemukan kembali kedekatan dengan diri sendiri. Menerima, memahami, dan mencintai diri apa adanya. Selain itu, pameran ini bermaksud meningkatkan apresiasi terhadap seni kontemporer yang bersifat imersif dan eksperimental (Chen et al., 2025), serta mempromosikan identitas seniman sebagai individu yang peka terhadap detail kecil, dinamika emosi, dan kesederhanaan keseharian.

Pameran ini bertujuan untuk memberikan pengalaman emosional yang reflektif dan menenangkan bagi pengunjung, meningkatkan apresiasi terhadap seni kontemporer berbasis sensibilitas ruang dan perasaan, menjadi media berekspresi bagi seniman untuk menyampaikan gagasan tentang kesunyian dan penerimaan

diri. Menjadi sarana edukasi nonformal mengenai pentingnya kesehatan emosional dan kesadaran diri.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam studi kualitatif dengan mendeskripsikan platform Quietters dalam mengajak audience untuk turut merasakan apa yang telah terjadi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi (Geampana & Perrotta, 2025). Dengan demikian penelitian ini akan menghasilkan narasi deskriptif.

Observasi dilakukan pada saat pra-event, event, dan pasca-event. Wawancara dilakukan dengan beberapa panitia dan pengunjung acara pameran. Dokumentasi dilakukan bersamaan dengan waktu observasi.

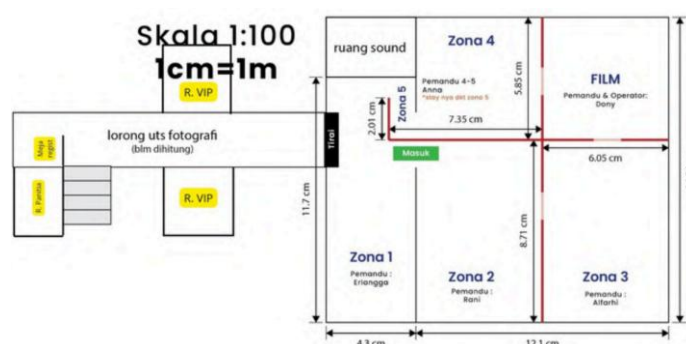
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyelenggaraan pameran ini dibagi ke dalam 5 tahap utama, yaitu Perancangan, persiapan karya, penataan ruang, pelaksanaan pameran dan evaluasi. yang dilaksanakan secara terstruktur dan berkesinambungan.

Tabel 1. Tahapan Pameran

Tahap Pameran	Deskripsi kegiatan	Capaian
1	Perancangan Konsep	Mendapatkan konsep yang matang
2	Penyiapan Karya	Kurasi, Pemetaan zona
3	Penataan Ruang	Display, dan alur audience
4	Pelaksanaan Pameran	Menjaga ketertiban dan kelancaran pameran sesuai konsep
5	Evaluasi	Kekurangan selama proses pameran

Tahap awal penyelenggaraan pameran dimulai dengan penentuan tema besar pameran. Tema tersebut kemudian dikembangkan menjadi lima zona pameran.



Gambar 1. Pembagian Ruang

Gedung yang digunakan untuk pameran adalah Gedung B Universitas Pertiwi di Seluruh ruangan pada lantai 3. Lokasi ini dipilih karena zona dapat dibagi dalam satu tempat besar dengan jeda yang sangat singkat, sehingga perpindahan ruang dan rasa akan lebih terasa kontras.

Tabel 2. Pembagian Zona

Zona	Karya	Suguhan Interaksi
The noise	Instalasi, Lukisan, Fotografi	Menyerap kebisingan yang ada dalam zona awal. Banyak gagasan acak yang dikemas dalam karya visual. Menggambarkan fenomena bising dimasa kini
The Silence	Digital Drawing	Mulai meninggalkan area bising, semua riuh dicerna, dibendung dan dikemas menjadi visual yang lebih sunyi
The intimate	Digital Drawing	Masuk lebih dalam berinteraksi dengan jiwa yang disuguhkan karya yang lebih sunyi dan intim
The Reflection	Short Movie	Menampilkan film pendek yang menggambarkan mental health dan mengajak audience untuk mengenal dirinya dan berdamai dengannya
The Exit	Tulisan Audience	Mengajak audience untuk mengungkapkan rasa dalam secarik kertas setelah mencerna visual dari kebisingan menuju kesunyian.

**Gambar 2.** Poster Pameran

The Noise The Silence The Intimate The Reflection The Exit Setelah tema dan pembagian zona ditetapkan, seluruh peserta pameran diberikan arahan konsep serta pembagian zona karya (zona 1–3) sebagai acuan dalam proses penciptaan karya. Media karya yang diperbolehkan meliputi: Fotografi Tipografi Lukisan Ilustrasi digital Instalasi 3D Ilustrasi 3D Peserta diberikan deadline pengumpulan karya pada tanggal 22 Januari 2026. Selama masa penyiapan karya, peserta diwajibkan menyesuaikan konsep visual, media, dan ukuran karya dengan tema serta karakter zona yang telah ditentukan.



Gambar 3. Zona 1 (The Noise)



Gambar 4. Zona 2 (The Silence)



Gambar 5. Ruang pemutaran shot movie (The Reflection)



Gambar 6. Dinding Catatan Audience

Setelah seluruh karya dikumpulkan, dilakukan proses seleksi dan kurasi karya untuk memastikan kesesuaian dengan tema dan konsep zona pameran. Pada tahap ini, penanggung jawab karya melakukan: Evaluasi kesesuaian konsep karya dengan tema dan zona. Pemeriksaan ukuran karya berdasarkan kriteria teknis yang telah ditetapkan. Apabila ditemukan karya yang belum sesuai dengan spesifikasi ukuran atau teknis, maka dilakukan penyesuaian manual oleh penanggung jawab karya dengan tetap menjaga esensi visual karya. Setelah seluruh karya dinyatakan lolos seleksi dan sesuai kriteria, dilakukan double check akhir sebelum masuk ke tahap pencetakan. Proses pencetakan karya dijadwalkan pada 24 Januari 2026. Setelah karya dicetak, dilakukan penyesuaian ulang dan pembagian karya ke zona 1, 2, dan 3, agar alur visual dan atmosfer setiap zona tetap selaras dengan konsep tematik yang telah dirancang.

Tim produksi dan teknis bertanggung jawab atas penataan ruang pameran, termasuk pemasangan sekat untuk membagi area menjadi: Tiga zona di dalam ruangan Dua zona di luar ruangan Alur pameran dirancang secara berurutan dan konseptual. Area awal pameran dimulai dari lorong lantai 3, yang menampilkan karya dari tiga mata kuliah UAS, yaitu: Fotografi Tipografi Motion Grafis Di ujung lorong dipasang tirai besar yang berfungsi untuk membatasi cahaya dari luar, guna mendukung konsep pencahayaan pameran yang bergerak dari suasana gelap menuju terang. Konsep pencahayaan ini disesuaikan dengan urutan zona: Zona The Noise (cahaya gelap) Zona The Silence Zona The Intimate Zona Reflective Zona Exit (cahaya lebih terang) Pembukaan acara dilakukan oleh MC di area awal lorong, dan dihadiri oleh tamu VIP serta tamu reguler. Setelah pembukaan, pengunjung diarahkan mengikuti alur pameran yang telah ditentukan, yaitu: Lorong → Tirai → The Noise → The Silence → The Intimate → Short Movie → The Reflection → The Exit

Tahap pelaksanaan pameran diawali dengan pembuatan dan pengiriman undangan kepada tamu VIP dan tamu reguler. Undangan dikirimkan jauh hari sebelum acara, disertai dengan konfirmasi kehadiran H-1 minggu sebelum pelaksanaan. Selanjutnya dilakukan pembagian tugas kepanitiaan, dengan penempatan personel yang disesuaikan dengan kemampuan dan kompetensi masing-masing. Struktur tugas meliputi: Master of Ceremony (MC) Asisten VIP Tim Registrasi Penjaga Zona Kameramen dan tim dokumentasi Tim teknis dan produksi

Tim konsumsi dan perlengkapan Setelah pembagian tugas, dilakukan diskusi untuk menentukan jadwal gladi kotor dan gladi bersih. Mengingat sebagian panitia merupakan kelas karyawan, maka disepakati bahwa gladi kotor dan gladi bersih dilaksanakan pada malam hari setelah waktu Maghrib.

Selepas event, seluruh panitia dari berbagai divisi mengevaluasi hasil kerja. Kekurangan yang ditemukan di lapangan adalah sinkronisasi pengunjung dengan jalannya short movie. Kebanyakan audience tidak dapat menonton secara full. Suara antar zona masih belum teredam, sehingga pada zona silence dan intimate masih ada suara dari pemutaran short movie. Penataan ruang menjadi permasalahan utama yang cukup penting. Dengan adanya evaluasi ini akan menemukan gambaran solusi pada acara selanjutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Quietters Art Exhibition, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pameran ini telah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Pameran ini menjadi wadah bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Pertiwi untuk mengekspresikan ide, gagasan, serta karya seni, sekaligus membangun ruang interaksi dan apresiasi seni di lingkungan kampus. Perjalanan antar zona dapat memberikan kesan yang dalam secara bertahap mulai dari hiruk pikuk kebisingan diluar, kesunyian, keintiman yang mengajak kita merefleksi diri dan mengantarkan keluar dengan rasa yang tertulis pada secarik kertas untuk berdamai dengan diri sendiri. Berbagai respon terlihat dari kotretan huruf yang tanpa naif berjejer sebagai pesan untuk diri sendiri dan alam raya. Rasa sedih, kebingungan, amarah, takut, penyesalan, kecewa, bahagia, dan rasa lain yang dirasakan bercampur di sebuah dinding.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardiansyah, I., Kadir, I., & B Pasyah, S. (2025). IMPLEMENTASI PAMERAN KARYA SENI RUPA SEMESTER AKHIR SISWA KELAS X DI SMK MUHAMMADIYAH 2 BONTOTALA MAKASSAR. *Macora*, 1(2), 97-105. <https://doi.org/10.56983/macora.v1i2.1693>
- Ashari, M. (n.d.). *Konsep Progresivisme Manajemen Pameran Prodi Pendidikan Seni Rupa UNISMUH Makassar (Analisis Kajian Filsafat Pendidikan John Dewey)*.
- Chen, W., Wang, H., & Sheng, Y. (2025). The role of emotional expression in the evolution of cooperation in spatial prisoner's dilemma games. *Chaos, Solitons & Fractals*, 192, 115955. <https://doi.org/10.1016/j.chaos.2024.115955>
- Evita, F., & Aisyah, S. (2025). Strategi Manajemen Pameran Desain Grafis Berbasis Project Based Learning pada Mata Kuliah Desain Media dan Pamer Pajang. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(1), 902-911. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i1.1144>
- Geampana, A., & Perrotta, M. (2025). Using interview excerpts to facilitate focus group discussion. *Qualitative Research*, 25(1), 130-146. <https://doi.org/10.1177/14687941241234283>
- Hidayat, S. (2026). MENATA ULANG RELASI MANUSIA DAN LINGKUNGAN: REFLEKSI ATAS BENCANA DI SUMATERA AKHIR TAHUN 2025. 4.

-
- Luo, X., Cheng, J., Xie, Y., Zhang, X., Feng, T., Liu, Z., Ma, F., & Yu, F. (2025). *Object Isolated Attention for Consistent Story Visualization* (Version 1). arXiv. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2503.23353>
- Park, E.-S., & Yoon, D. K. (2022). The value of NGOs in disaster management and governance in South Korea and Japan. *International Journal of Disaster Risk Reduction*, 69, 102739. <https://doi.org/10.1016/j.ijdrr.2021.102739>
- Putri, E. K., & Sodik, M. A. (n.d.). KESIAPAN GEOPOLITIK INDONESIA MENGATASI DAMPAK PERUBAHAN IKLIM DAN BENCANA ALAM.
- Raudeliūnienė, J., Davidavičienė, V., Tvaronavičienė, M., & Jonuška, L. (2018). Evaluation of Advertising Campaigns on Social Media Networks. *Sustainability*, 10(4), 973. <https://doi.org/10.3390/su10040973>
- Santosa, K. I. M., & Pertiwi, U. (n.d.). *Platform Kolaborasi Industri Kreatif dalam Melestarikan Budaya dan UMKM melalui Festival: Studi Kualitatif pada Dekafy Fest X 4th Pertiwi Exhibition 2025*.
- Santosa, K. I. M. R., & Wahyu, A. P. (2024). Perancangan Ilustrasi sebagai Media Promosi dan Visual Branding Pantai Cibuaya. *Jurnal Desain*, 11(2), 292. <https://doi.org/10.30998/jd.v11i2.17398>
- Zhao, Y., Li, T., Wang, H., & Li, C. (2025). Visual art therapy for cognitive and emotional enhancement in aging and dementia: A structured narrative review. *Journal of Alzheimer's Disease Reports*, 9, 25424823251383728. <https://doi.org/10.1177/25424823251383728>