

ABSTRAK

Dalam manajemen pameran, katalog seni umumnya diposisikan sebagai materi pendukung—berfungsi sebagai arsip, alat promosi, atau media edukasi yang melengkapi pameran utama. Pertimbangan desain sering kali berfokus pada kejelasan informasi, identitas visual, atau dokumentasi, alih-alih melihat katalog sebagai media pengalaman atau interpretasi. Pendekatan yang bersifat utilitarian ini mengabaikan potensi katalog untuk dirancang sebagai objek estetis yang berdiri sendiri dan mampu mendorong keterlibatan audiens yang lebih mendalam. Dalam tradisi apresiasi seni yang didominasi oleh visual, dimensi taktil masih jarang dieksplorasi, terutama dalam dokumentasi pameran seperti katalog. Penelitian ini menyelidiki potensi integrasi elemen taktil dalam katalog seni untuk memperkaya pengalaman melihat seni dan memperdalam keterlibatan sensoris. Dengan pendekatan eksperimental, studi ini mengeksplorasi bagaimana tekstur memengaruhi persepsi, resonansi emosional, dan kedalaman interpretasi saat audiens berinteraksi dengan replika karya seni dalam katalog. Dalam konteks Indonesia—di mana keterlibatan taktil dalam seni masih minim diteliti—penelitian ini menggunakan karya berbasis kertas Setiawan Sabana sebagai studi kasus. Praktik seni Sabana yang menitikberatkan pada materialitas memberikan kerangka yang kuat untuk mengkaji bagaimana sentuhan dapat membentuk ulang pengalaman estetis. Simulasi *booth* interaktif yang dilakukan di Bandung menunjukkan bahwa katalog taktil bukanlah pengganti pameran fisik, melainkan perluasan bermakna yang mendorong refleksi dan interaksi berbasis tubuh. Meskipun elemen taktil terbukti meningkatkan keterlibatan, dampaknya tetap terbatas di luar konteks pameran secara langsung. Utamanya, studi ini mendorong perubahan cara pandang terhadap katalog seni—bukan sekadar materi pelengkap pameran, melainkan sebagai objek desain yang memiliki nilai artistik dan interpretatif tersendiri. Dengan merangkul materialitas taktil, katalog dapat berkontribusi pada apresiasi seni multisensoris dan menjadi bagian aktif dalam ekosistem pameran, memperluas jangkauan dan kedalaman interaksi audiens dengan karya seni, bahkan di luar ruang galeri.

Kata kunci: *Katalog seni, tekstur, sensori taktil, interaksi pengunjung, desain publikasi*