



**INTERIOR
DESIGN**
Institut Informatika & Bisnis Darmajaya

RAGAM PENERAPAN DIGITAL INTERACTIVE INTERIOR



DIGITAL INTERACTIVE INTERIOR DALAM BERBAGAI BENTUK

Setelah memahami konsep dasar digital interactive interior, kita dapat melihat bahwa penerapannya tidak terbatas pada AR / VR.

Teknologi interaktif dapat hadir dalam berbagai bentuk, seperti :

- Layar yang bisa disentuh
- Instalasi yang merespons gerakan kita
- Pencahayaan yang berubah ketika kita bergerak
- Proyeksi yang bereaksi terhadap tubuh kita
- Sampai akhirnya ada AR, VR, dan digital walkthrough.

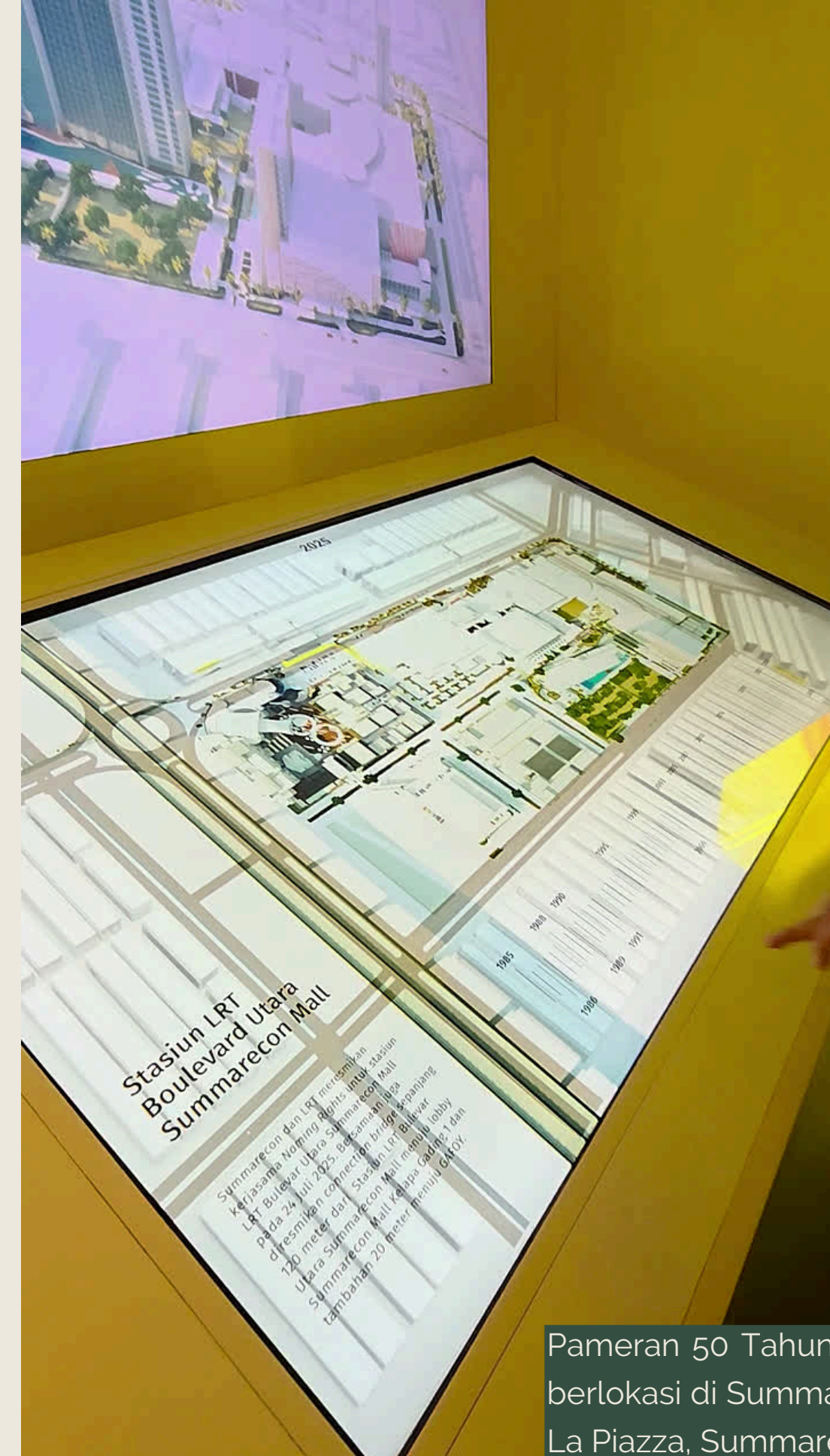
Digital interactive interior tidak hanya memiliki satu bentuk. Bentuknya bisa berbeda-beda sesuai dengan cara teknologi membuat pengguna dapat berinteraksi dengan ruang.



INTERACTIVE DISPLAY

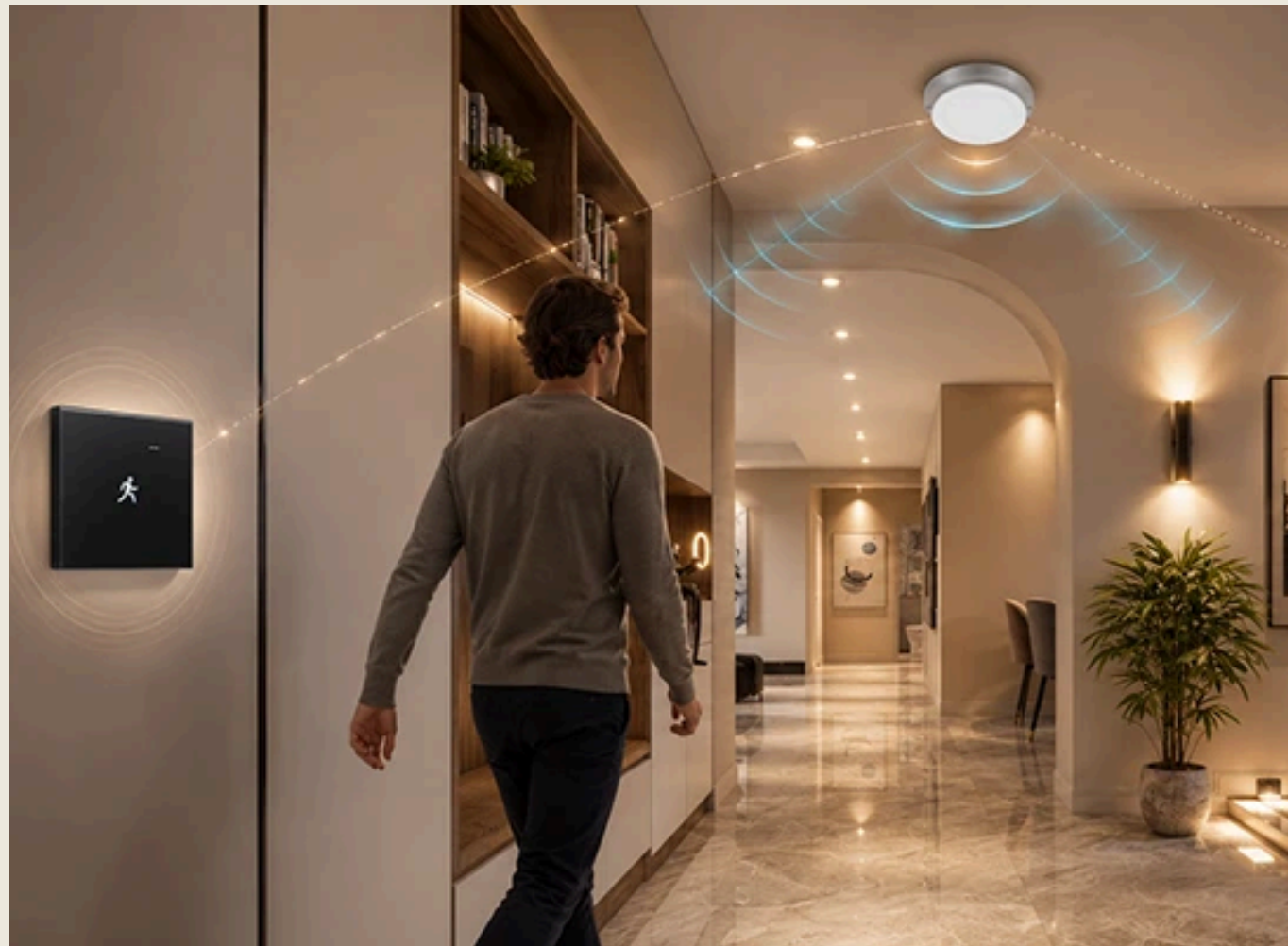


Layar digital yang memungkinkan pengguna memberikan input secara langsung, misalnya melalui sentuhan atau gesture, untuk mengakses informasi, memilih konten, atau menjelajahi visual. Contoh : Touchscreen, Interactive information display, Interactive map, Digital exhibition display.



Pameran 50 Tahun Perjalanan Summarecon, berlokasi di Summarecon Discovery, Lantai 3, La Piazza, Summarecon Mall Kelapa Gading

SENSOR-BASED INTERACTION



Interaksi yang terjadi ketika sistem mendeteksi keberadaan, gerakan, posisi, atau tindakan pengguna melalui sensor. Contoh ; Proximity sensor, Motion sensor, Gesture sensor, Infrared sensor.



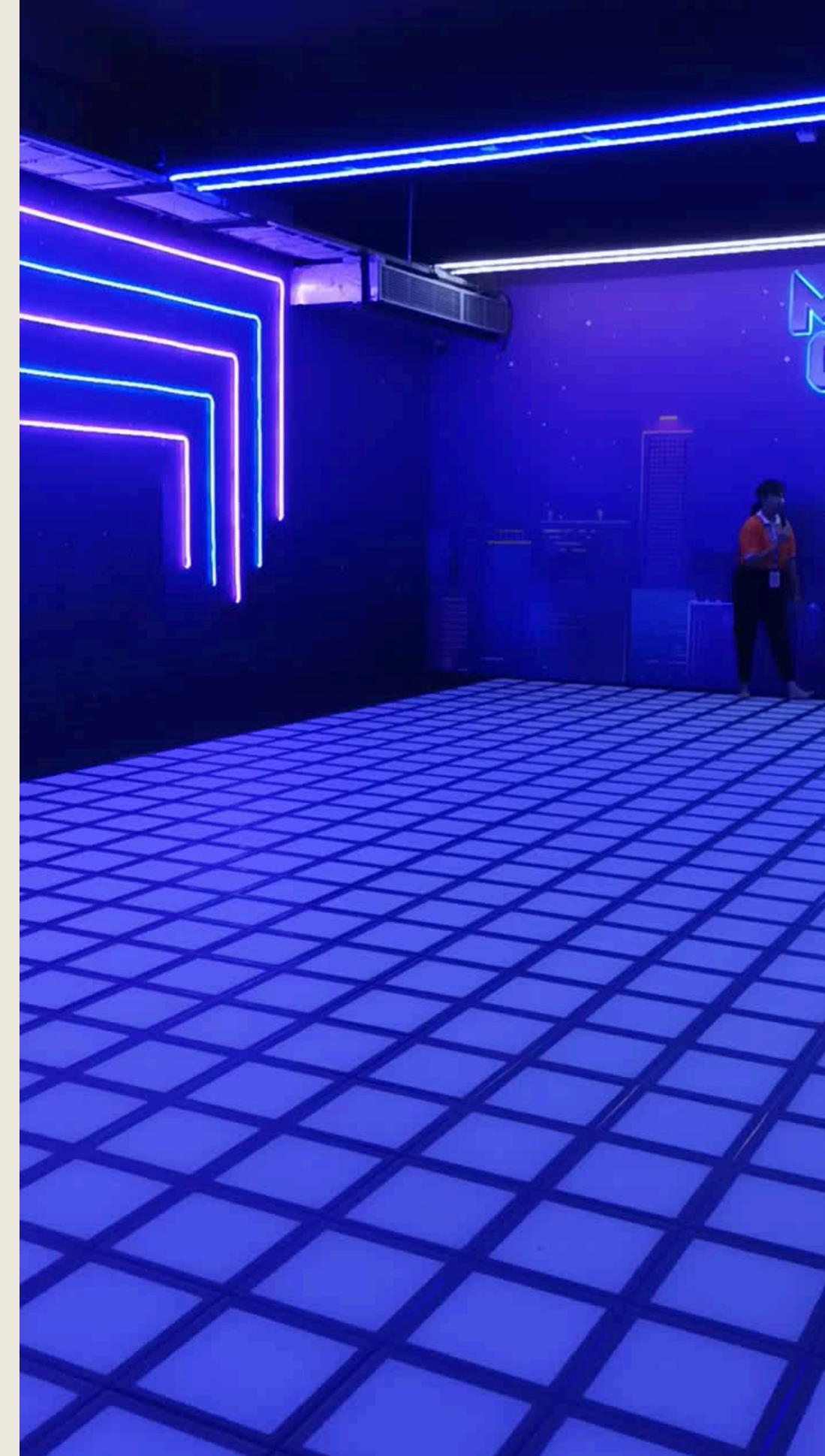
Museum GWK di Lantai 23, Puncak Patung Garuda Wisnu Kencana (GWK)

INTERACTIVE LIGHTING



Pencahayaan digital yang dapat berubah berdasarkan tindakan, keberadaan, atau kondisi lingkungan. Contoh :

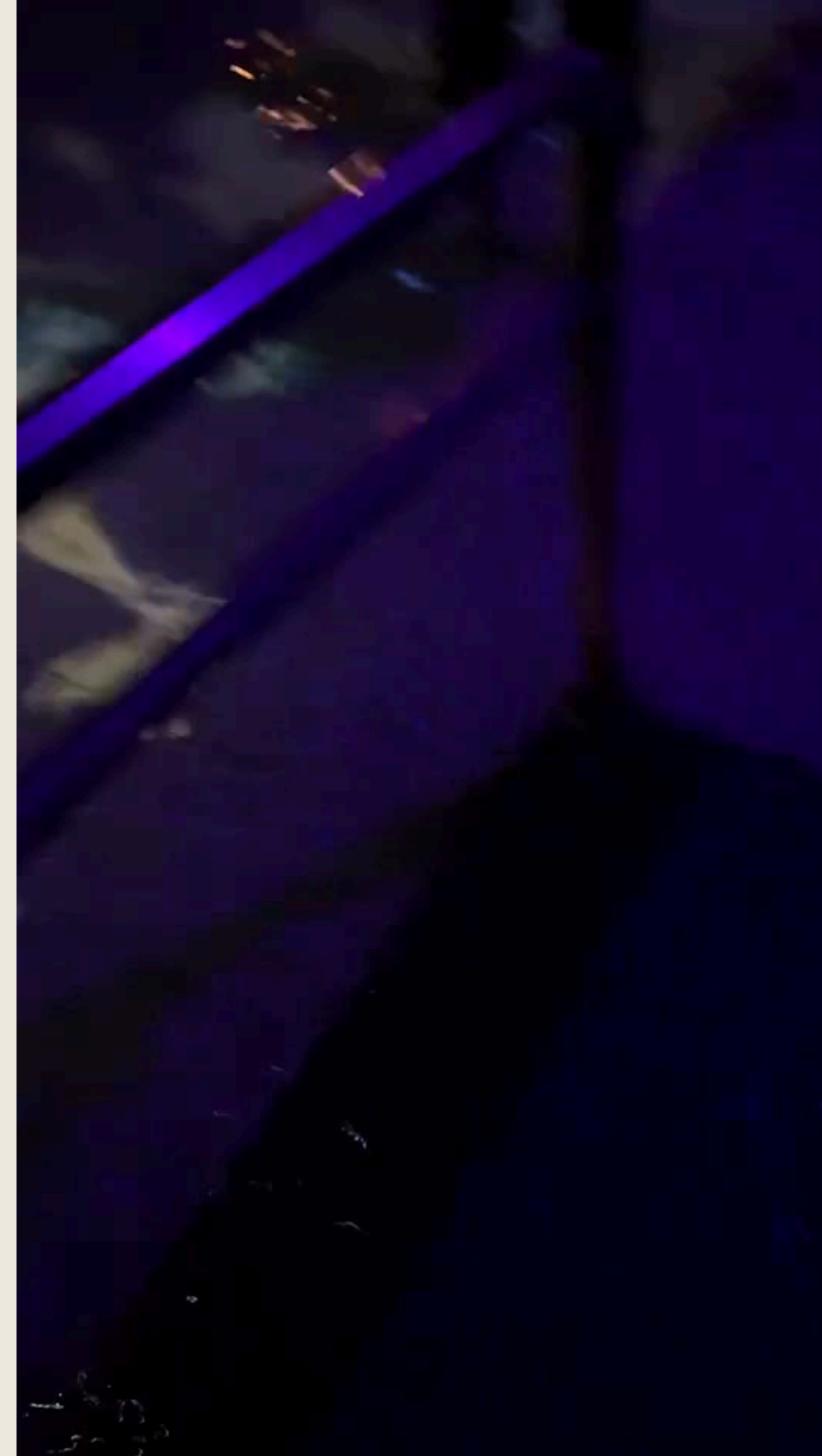
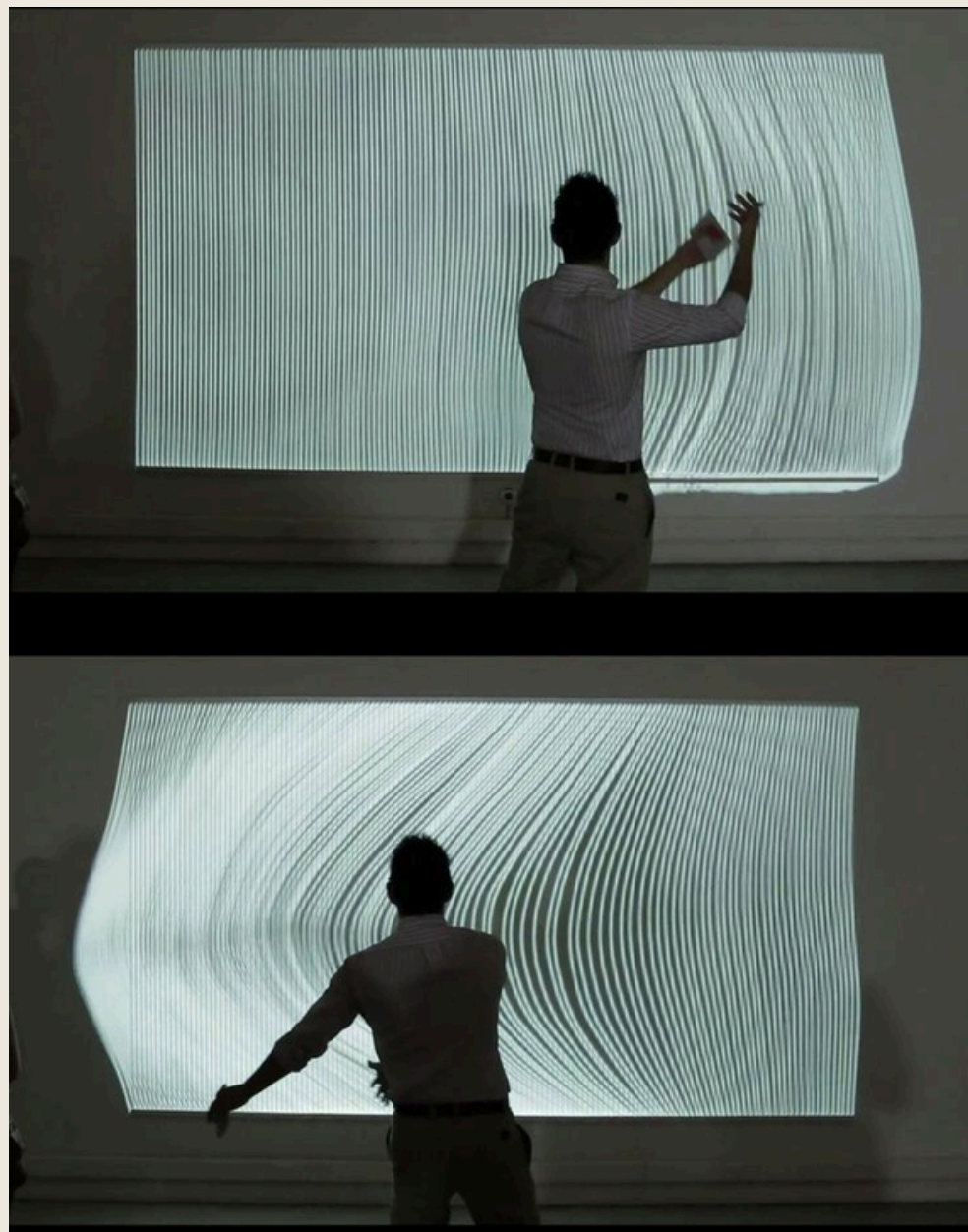
- Lampu menyala ketika pengguna mendekat
- Warna cahaya berubah mengikuti gerakan
- Intensitas cahaya berubah berdasarkan aktivitas
- LED menjadi bagian dari pengalaman ruang



Smart Malang Arena

INTERACTIVE PROJECTION

Proyeksi digital yang dapat berubah berdasarkan keberadaan atau gerakan pengguna. Contoh : Proyeksi pada lantai, proyeksi pada dinding.

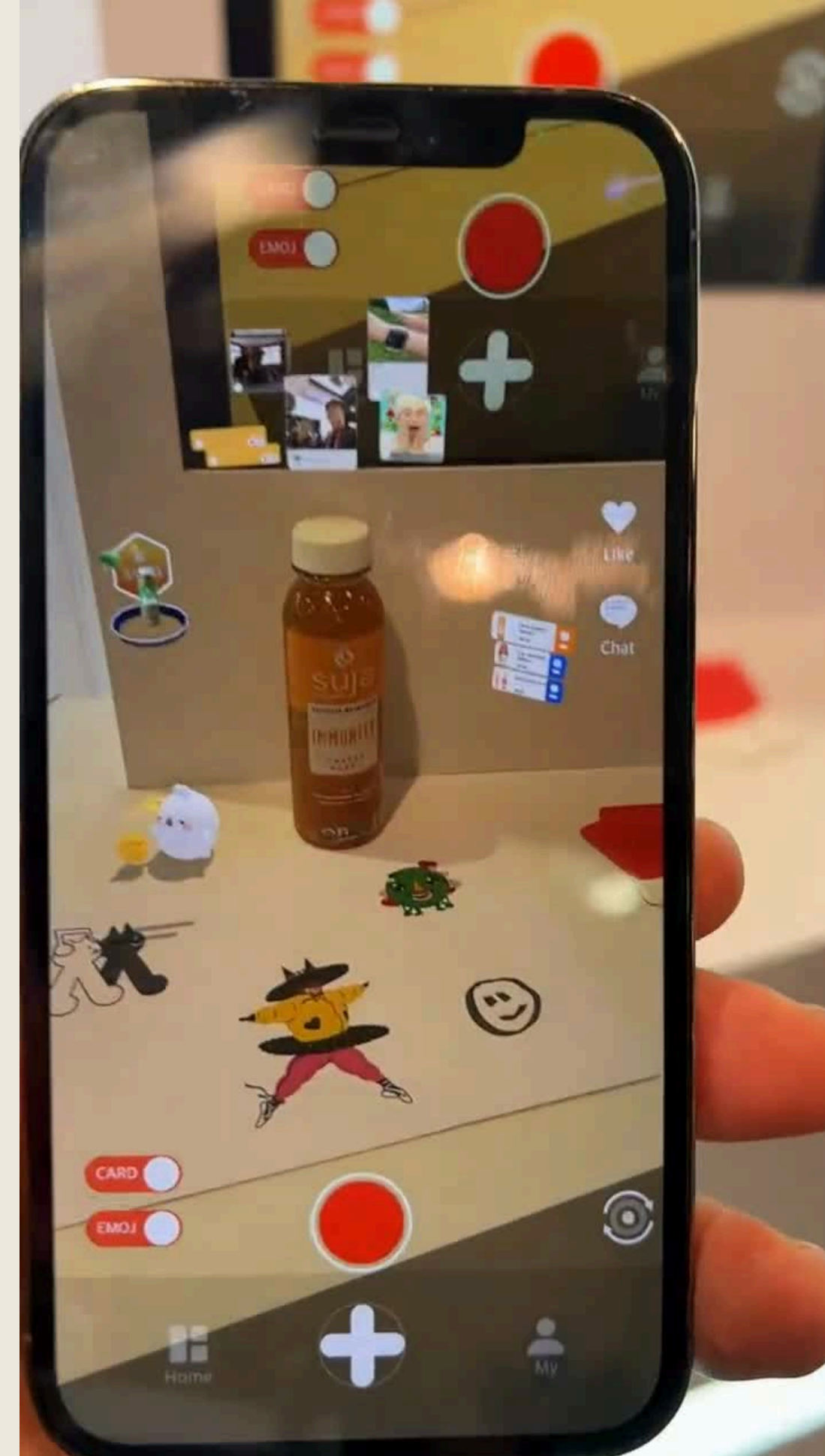


AUGMENTED REALITY (AR)



Teknologi yang menambahkan informasi atau objek digital ke lingkungan nyata melalui perangkat digital. Contoh :

- Melihat furnitur secara virtual di ruang nyata.
- Melihat informasi material.
- Melihat model 3D bangunan.
- Menampilkan informasi ruang melalui smartphone/tablet.

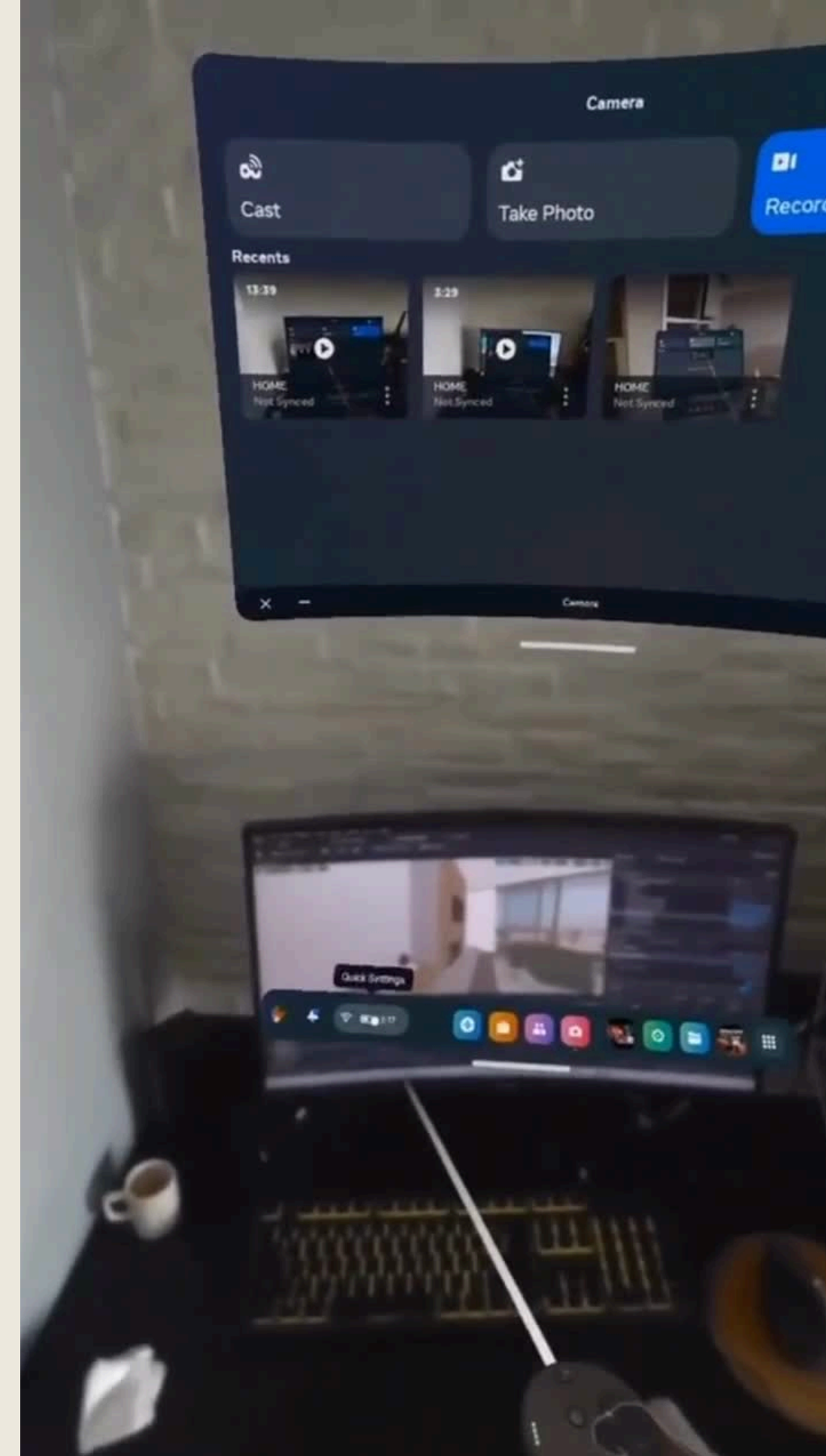


VIRTUAL REALITY (VR)

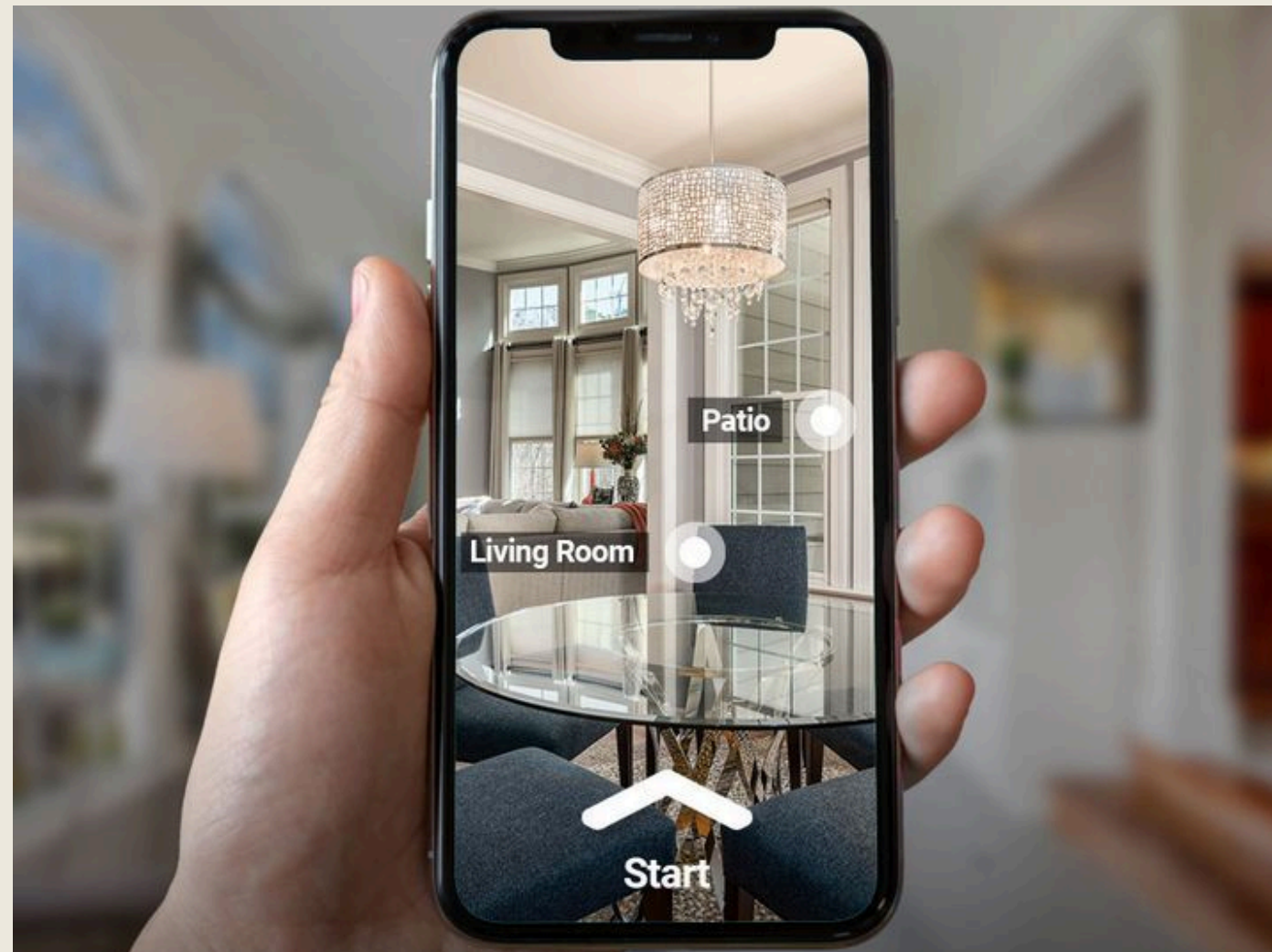


Teknologi yang membawa pengguna ke lingkungan digital sehingga pengguna dapat melihat dan berinteraksi seolah berada di dalam ruang tersebut. Contoh :

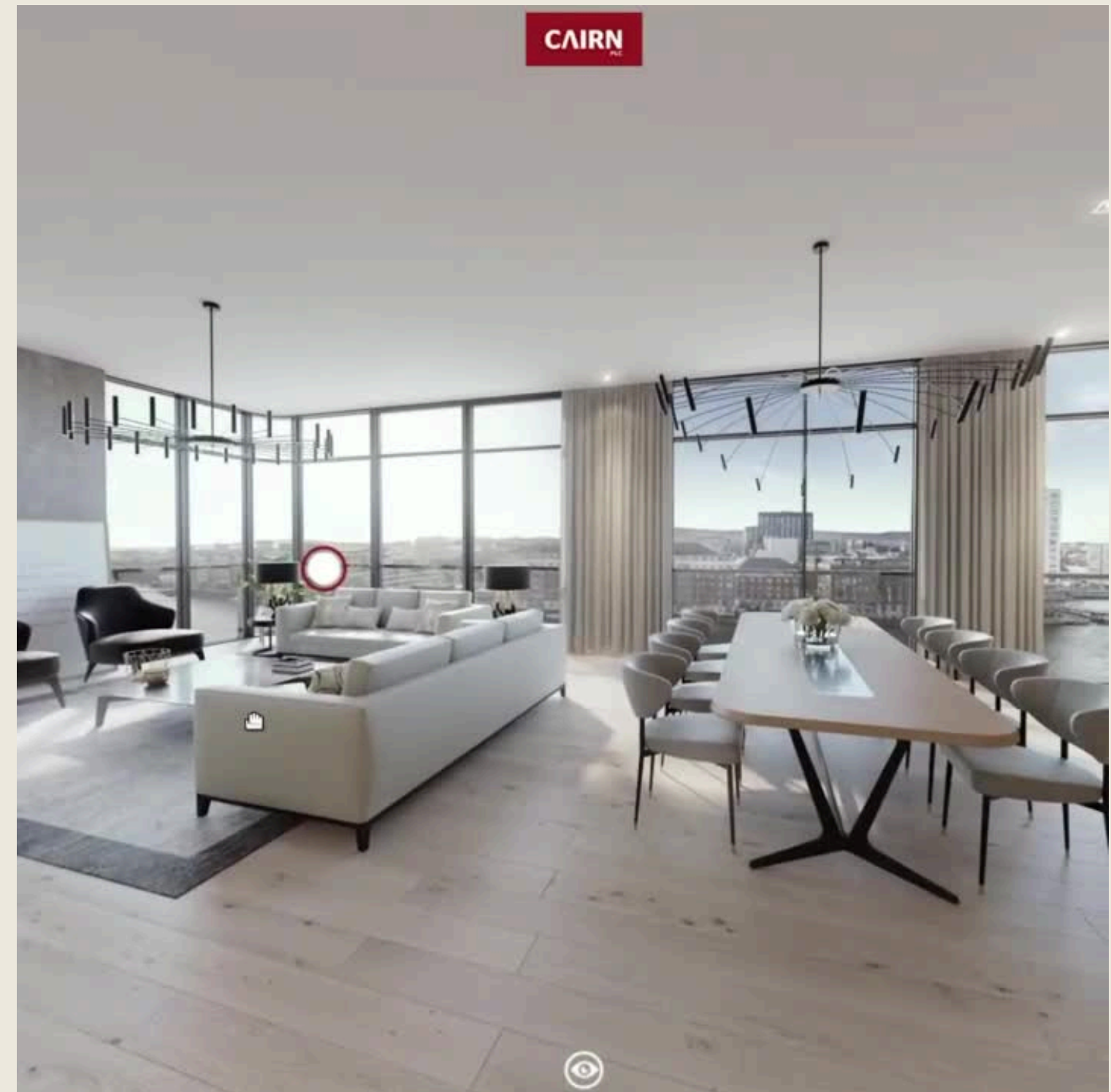
- Desainer dapat membuat interior yang belum dibangun, kemudian pengguna menggunakan headset untuk masuk ke dalam desain tersebut.



DIGITAL WALKTHROUGH



Eksplorasi model ruang secara digital dari perspektif pengguna. Digital walkthrough sebenarnya cukup dekat dengan proses desain interior karena kita bisa masuk ke dalam model dan melihat ruang dari perspektif manusia.





DISKUSI

**Apa perbedaan antara media digital biasa
dengan media digital yang interaktif?**

**Apa yang membuatnya
"Interaktif"?**

Apa yang membuatnya "Interaktif"?

Jenis	Ada teknologi digital?	Ada input pengguna?	Ada respons sistem?
Video pada layar	✓	×	×
Digital signage	✓	×	×
Touchscreen informasi	✓	✓	✓
LED dengan sensor gerak	✓	✓	✓
AR	✓	✓	✓
VR	✓	✓	✓



TINGKAT KETERLIBATAN PENGGUNA DALAM DIGITAL INTERIOR

1. **Seeing** : Pengguna hanya melihat informasi. Contoh : Digital signage, video, display.
2. **Interacting** : Pengguna melakukan tindakan dan sistem memberikan respons. Contoh : Touchscreen, sensor, interactive LED.
3. **Experiencing** : Pengguna seolah-olah masuk dan mengalami ruang. Contoh : VR dan digital walkthrough.

Seeing → Interacting → Experiencing

Semakin aktif pengguna terlibat, semakin besar peran tindakan pengguna dalam membentuk pengalaman digital.





THANKYOU
ANY QUESTIONS?