

## INTISARI

Puisi kinetik identik dengan pergerakan visual dan kata di dalam layar komputer yang disertai elemen audio. Puisi kinetik menekankan pada dinamika pergerakan tubuh—tangan pembaca yang menggerakkan tombol-tombol pada papan tombol komputer. Puisi ini tidak memiliki struktur maupun pola sehingga memerlukan interaksi dan tata bahasa interaksi. Oleh karena itu, penelitian ini kemudian bertujuan untuk mengidentifikasi tata bahasa interaktif puisi kinetik. Kemudian, penelitian ini menelaah pengalaman membaca dan interaksi dalam puisi kinetik ini.

Kajian sastra digital ini kemudian menggunakan teori sastra digital yang spesifik pada konsep puisi kinetik dan pengalaman membaca. Dalam melihat konteks dari pengalaman-pengalaman tersebut, teori instalasi interaktif oleh Roberto Simanowski menjadi landasan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Data primer dalam penelitian ini bersumber dari satuan-satuan bahasa visual dan audio dari sastra digital *I could kiss say*. Sedangkan, data sekunder mencakup informasi, hasil dari tindakan dan gerakan, serta kesan yang muncul pada pembaca sebagai akibat dari interaksi tersebut. Data dikumpulkan melalui metode pembacaan modularitas dan dianalisis melalui *viewing* dan *de-viewing*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa elemen-elemen puisi yang bergerak menciptakan *rebellious interaction* dan menghasilkan tata bahasa interaksi yang terdiri dari aturan interaksi, puisi yang berpola, struktur puisi yang berbeda-beda dan interpretasi yang tidak selesai. Kemudian, interaksi dan tata bahasa interaksi puisi menimbulkan pengalaman *inexact of control*, *massive data*, *symbolic significance*, *immersion and distance* dan keterbatasan aksesibilitas dan inklusivitas. Tata bahasa interaksi dan pengalaman memiliki keterkaitan satu sama lain, yaitu proses interaksi untuk menemukan struktur puisi yang menciptakan pengalaman pembaca yang imersif dan memiliki *distance*.

**Kata kunci:** instalasi interaktif, puisi kinetik, sastra digital

## ABSTRACT

*Kinetic poetry is characterized by the movement of visuals and words on a computer screen, often accompanied by audio elements. This form of poetry emphasizes the dynamic engagement of the reader's body, particularly the hands, as they interact with the keyboard. It lacks a fixed structure or pattern, thereby necessitating interactivity and the application of an interactive grammar. Consequently, this research seeks to identify the interactive grammar inherent in kinetic poetry and explores the reading experience and interactive processes associated with kinetic poetry.*

*This research, situated within the field of digital literature, employs theoretical frameworks specific to kinetic poetry and reading experiences. To contextualize these experiences, Roberto Simanowski's theory of interactive installations serves as the foundational framework for addressing the research questions. The primary data for this research consist of the visual and audio language elements from the digital literary work *I could kiss say*. Secondary data include information derived from readers' actions, movements, and the impressions elicited by their interactions with the text. Data collection was conducted using a modular reading method, with analysis involving processes of viewing and de-viewing.*

*The findings reveal that the kinetic elements of poetry foster subversive interactions, producing a distinctive grammar of interaction. This grammar encompasses interaction rules, patterned poetic expressions, nontraditional poetic structures, and open-ended interpretations. Additionally, the interaction and its grammar give rise to multifaceted reader experiences, including a sense of incomplete control, data overflow, symbolic significance, immersion, distance, and challenges related to accessibility and inclusivity. Notably, the relationship between the grammar of interaction and the reader's experience underscores a reciprocal dynamic: the process of interaction enables readers to discern the poem's structure, thereby shaping their experiences of immersion and detachment.*

**Keywords:** *interactive installation, kinetic poetry, digital literature*