

EKSISTENSI MUSEUM VIRTUAL MASA PANDEMI COVID- 19

THE EXISTENCE OF VIRTUAL MUSEUMS DURING THE COVID 19 PANDEMIC

Leni Marpelina, Rahmat Fajar Asrofin

Magister Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret
Jl. Ir. Sutami 36 Ketingan, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah
Email : lenimarpelina@gmail.com

DOI: 10.36424/jpsb.v8i1.282

*Naskah Diterima: 16 Agustus 2021 Naskah Direvisi: 18 Januari 2022
Naskah disetujui: 23 Januari 2022*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan museum virtual yang saat ini berkembang di Indonesia, baik berupa ruang perlombaan, ruang diskusi, ruang pertunjukan maupun wisata museum virtual. Metode penelitian yang digunakan adalah deskripsi kualitatif dengan pendekatan eksplorasi. Pengumpulan data menggunakan studi literatur dengan menelusuri berbagai laporan, publikasi jurnal, dan situs web. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pandemi covid telah mengakibatkan sebagian besar museum diseluruh dunia ditutup untuk sementara bahkan secara permanen. Penutupan museum tersebut berakibat pada penurunan jumlah pengunjung dan penutupan museum, kendala pada pemeliharaan museum, dan peningkatan layanan digital museum. Dampak lain adalah kerugian finansial secara besar-besaran pada periode covid 19. Agar tetap bertahan, maka hampir seluruh museum mempromosikan museum virtual. Museum virtual dalam segala bentuknya, telah membuka pintu bagi pengunjung yang dapat mengunjungi museum tanpa mengenal batas ruang dan waktu.

Kata Kunci: Museum, Virtual, Pandemi, Covid-19

Abstract

This research aims to observe and examine the existence of virtual museums that are currently developing in Indonesia, both in the form of race rooms, discussion rooms, performance rooms, and virtual museum tours. The research method used is a qualitative description with an exploratory approach. Data collection using literature study by browsing various reports, journal publications, and websites. The results show that the covid pandemic has resulted in most museums around the world being temporarily closed, even permanently. The closure of the museum resulted in a decrease in visitor numbers and museum closures, constraints on museum maintenance, and improvements in the museum's digital services.

Another impact is massive financial losses in the covid 19 periods. To survive, almost all museums promote virtual museums. The presence of virtual museums in all their forms has opened the door for visitors who can visit the museum without knowing the limits of space and time.

Keywords: Museum, Virtual, Pandemic, Covid 19

PENDAHULUAN

Dunia saat ini sedang mengalami transformasi dan revolusi yang signifikan, antara lain karena dorongan perilaku kaum milenial yang menuntut perubahan penggunaan teknologi informasi dan pandemi covid-19. Pada 11 Maret 2020, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mendeklarasikan Covid-19 sebagai pandemi global. Tindakan darurat utama yang ditempuh oleh pemerintah adalah dengan penghentian sementara semua kegiatan sosial, budaya, pendidikan, industri, rekreasi maupun aktivitas lainnya yang menimbulkan kerumunan (UNESCO 2020a). Pemberlakuan berbagai kebijakan dalam rangka mengatasi penyebaran atau upaya memutus rantai penyebaran Covid-19 mengakibatkan semua kegiatan masyarakat menjadi terhambat dan berhenti berproduksi termasuk museum (Tracker 2020; Vlassis 2021). Museum adalah wadah transparan dan partisipatif yang bertugas mengumpulkan, meneliti, menafsirkan, melestarikan, dan memamerkan benda-benda bersejarah (UNESCO, 2020b).

Museum memamerkan koleksi di ruang fisik dan menciptakan wacana sosial berdasarkan keragaman budaya, mengikuti kolaborasi beberapa pemangku kepentingan, seperti pengunjung, konservator, kurator, pendidik, dan mitra (Scudero 2013). Selain itu, museum berkontribusi untuk integrasi sosial (Kotler, P.; Lee 2008). Dalam hal ini, museum merupakan media penyampaian budaya; di lain kata, museum adalah mediator dan fasilitator budaya. Secara konvensional museum berfungsi memamerkan koleksi di ruang fisik dalam rangka menyediakan atau menginformasikan pengetahuan sejarah budaya kepada pengunjung (Brandi 2005). Berbagai pemangku kepentingan berkolaborasi untuk menampilkan koleksi museumnya sebagai wadah atau sarana pendidikan sejarah-budaya kepada masyarakat melalui berbagai koleksinya (Serota 1996).

Pandemi COVID-19 telah membatasi aktivitas kunjungan museum secara fisik. Ditengah kondisi tersebut eksistensi dan peranan museum bagi masyarakat menghadapi suatu tantangan berat. Sehingga mengakibatkan hampir seluruh museum di dunia mengalami penutupan (Glaser 2021). Hal tersebut menuntut berbagai langkah *preventif* yang harus dilakukan di semua aspek kehidupan. Museum-museum dunia berada di bawah naungan *International Council of Museums* (ICOM) yang berafiliasi dengan UNESCO segera mengambil kebijakan dengan merekomendasikan untuk memanfaatkan teknologi digital dalam upaya mempublikasikan dan memamerkan koleksi museum secara virtual maupun online (Council of Museum (ICOM) 2020; Glaser 2021).

Museum virtual adalah koleksi benda-benda museum yang ditampilkan seluruhnya secara daring (Glaser 2021). Ketika berbicara tentang "museum virtual," kita biasanya memikirkan situs web, elektronik jaringan, dan grafik 3D. Penggunaan alat elektronik di dalam museum dimulai dengan komputer pribadi, yang membuatnya terjangkau untuk mengintegrasikan informasi elektronik ke dalam pengaturan museum dan diintensifkan dengan munculnya Internet, yang memungkinkan untuk mengakses sejumlah besar informasi di manapun berada. Tetapi kata sifat "virtual" menjadi lebih penting jika kita mengasosiasikannya dengan pengalaman pengunjung, bukan hanya teknologi tertentu atau cara untuk merepresentasikan realitas (Bandelli, 1999).

Museum virtual dianggap sebagai pendekatan dinamis untuk menampilkan koleksi museum secara digital. Langkah ini merupakan salah satu metode revolusioner untuk menghubungkan museum dengan pengunjung secara digitalisasi. Beberapa museum di dunia mulai mendokumentasikan hasil koleksi, sementara yang lain membagikan koleksi digital kepada publik melalui berbagai platform media sosial. Dengan adanya media sosial mampu mendorong dan mempengaruhi para pengunjung bahkan museum industri itu sendiri untuk mengadakan program acara museum tahunan (*Heritage Show*) secara online (Glaser 2021; Gutowski and Klos-Adamkiewicz 2020).

Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang secara dinamis telah menjadi alat untuk mempercepat terciptanya informasi masyarakat di seluruh

dunia. Berkat itu, banyak layanan tradisional menemukan ruang digital baru yang berfungsi dan dengan demikian mencapai dimensi global. Salah satu contohnya adalah museum virtual, yang menyediakan akses ke sumber daya untuk setiap orang yang tertarik yang memiliki koneksi internet. Tidak ada keraguan bahwa representasi museum digital yang paling spektakuler dan efektif adalah wisata virtual karena dapat memberikan pengetahuan sekaligus hiburan dalam waktu yang bersamaan (TENORIO et al. 2020). Oleh karena itu museum virtual merupakan langkah yang tepat sebagai upaya untuk tetap mempertahankan museum ditengah pandemi covid 19. Museum virtual memberikan kesempatan kepada semua orang untuk dapat berkunjung dan belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yaitu metode penelitian yang menggambarkan karakteristik subjek atau fenomena yang diteliti. Metodologi ini lebih menitikberatkan pada “apa” subjek penelitian daripada “mengapa” subjek penelitian. Penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan fenomena sosial tertentu yaitu eksistensi museum virtual masa pandemi covid 19. Moleong (1991) mengatakan bahwa jika data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, bukan angka, maka perlu dilakukan studi deskriptif. Mengenai penelitian eksploratif seperti diketahui bahwa penelitian ini memiliki sifat terbuka dan masih mencari-cari. Pengumpulan data primer dilakukan melalui jurnal, media sosial dan media online lainnya, sedangkan data sekunder diperoleh dari studi literatur dengan menelusuri berbagai laporan, publikasi jurnal, informasi situs web dan surat kabar. Analisis data dilakukan secara induktif, penelitian tidak dimulai dari teori, tetapi dari fakta empiris di lapangan. Peneliti terjun langsung ke lokasi untuk mengkaji, menganalisis apa yang terjadi di lapangan, dan menarik kesimpulan.

PEMBAHASAN

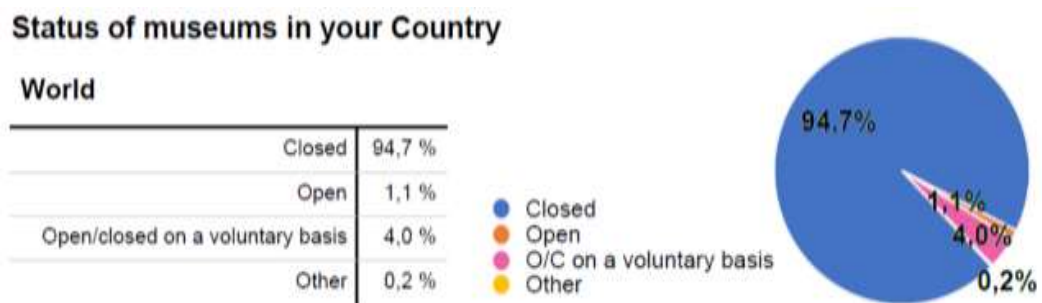
Pandemi Covid-19 mengakibatkan pengunjung museum secara drastis menurun dan berdampak pada kerusakan industri museum seperti kerapuhan,

lapuk dan kusam. Untuk mengatasi kesulitan dan ancaman tak terduga seperti itu, museum harus beradaptasi dan menggabungkan beragam strategi. Baru-baru ini, telah diamati bahwa museum menggunakan berbagai saluran komunikasi lebih dari yang dilakukan dimasa lalu dan melampaui batas komunikasi tatap muka di ruang fisik, seperti pameran. Mengingat situasi sosial, museum menyediakan saluran komunikasi baru melalui platform digital.

Komunikasi digital hadir bukan sebagai tamu tak terduga, tetapi sebagai jawaban atas kebutuhan manusia, terutama sebagai solusi teknis dan sebagai "representasi" dari konten analogis (Guastini 2018). Hal ini karena kondisi Covid-19 mengharuskan penggunaan teknologi untuk memungkinkan museum memainkan peran sebagai mitra, kolega, pelajar, dan penyedia layanan. Pengetahuan dan pengalaman yang diberikan oleh museum sedang diperluas melalui keterbukaan, konektivitas, dan mobilitas melalui wisata museum virtual.

Dampak Covid Terhadap Museum

Dampak pandemi virus covid-19 ini tidak terbatas pada suatu negara atau wilayah tetapi menjadi global (Cernansky 2020). Akibatnya, dunia kini tak terurus. Pandemi ini juga berdampak pada sektor museum dan cagar budaya (Council of Museum (ICOM) 2020). Dampak tersebut salah satunya adalah penutupan sementara museum di seluruh dunia. Berikut adalah hasil survei status museum di dunia yang dilakukan oleh Badan Internasional Museum.



Gambar 1. Hasil Survei Museum Di Dunia (Sumber : Council of Museum (ICOM) 2020)

Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa 94,7 % museum di dunia mengalami penutupan. Sekitar 15% museum telah meningkatkan aktivitas komunikasi digital. Dalam survei lain yang dilakukan oleh UNESCO, dilaporkan bahwa sekitar 90% museum atau lebih dari 85.000 museum telah tutup selama pandemi (UNESCO 2020a). Sesuai laporan UNESCO dan *International Council of Museums* tersebut telah diprediksi bahwa 1 dari 8 museum dapat ditutup secara permanen karena COVID-19 (Museums and Cultural Institutions: COVID-19. 2020).

Selain itu di kawasan Eropa dan Pasifik, terdapat sekitar 98% museum yang ditutup dan merupakan jumlah tertinggi museum yang ditutup di seluruh dunia (International Council of Museums, 2020). Sedangkan *American Alliance of Museums* melaporkan bahwa sekitar 30% museum mungkin tidak dapat dibuka kembali tanpa dukungan keuangan dari pemerintah (American Alliance of Museums 2020). Diperkirakan penjualan tiket di museum turun hingga 80% karena menjaga jarak sosial (Carlsson, 2020).

Namun, tingkat penutupan relatif rendah di kawasan Afrika dan Asia (Antara and Sen 2020). Sebagaimana halnya dengan museum yang ada di Indonesia. Pasalnya, sejak pandemi Covid-19 melanda Indonesia, pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk menutup sementara tempat-tempat wisata termasuk museum. Setidaknya 107 museum publik dan swasta di seluruh negeri ditutup untuk beroperasi. Hal ini dilakukan untuk mencegah keramaian dan meminimalisir penyebaran Covid-19 (Indra Yusuf 2020). Dari berbagai museum tersebut, museum swasta paling terpengaruh karena sebagian besar bergantung pada pendapatan yang dihasilkan oleh pengunjung. Dalam keadaan ini, museum swasta mungkin akan mengalami kebangkrutan dalam beberapa bulan mendatang.

Menurut survei NEMO Eropa, telah dilaporkan bahwa sekitar 30% museum telah kehilangan hingga €1.000 per minggu, dan 25% hingga €5.000. Di bagian museum besar, kerugian finansial mungkin antara €100.000 dan €600.000 per minggu. Karena kekurangan anggaran, sekitar 4 dari 5 kegiatan telah dikurangi, dan hampir sepertiga museum terpaksa menyusutkan jumlah karyawan hingga hampir sepertiga (Network of European Museum Organisations 2020).

Penutupan museum tersebut berakibat pada kerugian finansial terbesar selama periode COVID-19 (Antara and Sen 2020). Mayoritas museum tidak memiliki kapasitas untuk membayar upah resmi karyawan. Akibatnya mata pencaharian ribuan profesional museum telah terancam secara finansial karena sebagian besar museum tetap menutup aktivitasnya untuk mencegah penyebaran virus. Kegiatan penegakan ini berdampak pada orang-orang yang terkait dengan museum. Penutupan ini tidak hanya berdampak ekonomi, tetapi juga sosial. Karena museum tidak hanya menyimpan warisan tetapi juga mempromosikan pendidikan, inspirasi, dan dialog kepada masyarakat (Antara and Sen 2020).

Oleh karena itu, otoritas yang mengatur museum seperti UNESCO dan ICOM, dapat memberikan dukungan mendesak kepada museum dengan memberikan kebijakan yang tepat, memobilisasi kerjasama untuk memungkinkan museum bertahan secara ekonomi. Semua pemangku kepentingan yaitu pemerintah, karyawan, otoritas museum, pembuat kebijakan harus memastikan bekerja dengan pendekatan holistik sehingga museum dapat bertahan dalam situasi pandemi maupun pasca COVID-19. Peran museum dalam pendidikan, komunikasi, penelitian, pelestarian warisan, keuangan, dan sosial sangat besar. Oleh karena itu, menjadi tanggung jawab kita semua untuk mendukung museum-museum tersebut agar dapat menghadapi tantangan COVID-19.

Museum Virtual Masa Pandemi

Untuk tetap tangguh dan bertahan selama pandemi Covid-19, museum telah beralih ke museum virtual. Seperti yang ditulis oleh Henning (2006) bahwa museum dapat dipindahkan ke media baru. Dimana museum mengubah penampilan, praktik kerja, dan cara berinteraksi dengan publik. Media baru berbasis komputer dapat dikatakan sebagai sarana untuk memodernisasi, mempopulerkan, dan meningkatkan efisiensi institusi yang dianggap kaku dan ketinggalan zaman. Dengan museum virtual, pengunjung dapat mengakses teks, gambar, dan suara yang tersedia di database. Museum virtual bukan hanya sekedar situs atau *website* yang menampilkan halaman tetapi menampilkan tampilan seolah-olah nyata (Fitriyani et al. 2021).

Sebelum pandemi, museum virtual sudah dikenal dan digunakan oleh beberapa museum modern. Museum virtual adalah sebuah dimensi non-fisik yang bebas dari segala hubungan ruang-waktu dan gravitasi (B. Guastini 2018). Kemudian konsep ini menjadi jalan keluar bagi museum untuk mempertahankan eksistensinya di masyarakat. Museum virtual adalah fasilitas digital yang berisi konten mengenai sumber koleksi berupa gambar, foto, diagram, rekaman, yang disimpan secara digital dan tersedia secara daring.

Museum virtual sangat bermanfaat dalam melestarikan budaya yang lebih inovatif karena menjelajahi museum dapat dilakukan dari jarak jauh tanpa harus ke museum (S. Syarifuddin 2017). Teknologi yang semakin canggih membuat museum virtual semakin nyata. Museum virtual dihadirkan dengan perpaduan teknologi audio dan visual 3D disertai dengan teknologi canggih yang memudahkan pengunjung untuk melihat sekeliling ruangan seolah-olah ada.

Perpustakaan museum telah diperbarui dengan berbagai koleksi terbaru. Berbagai pameran, konferensi, sekarang biasanya diadakan di platform daring melalui mayoritas pameran ditunda pada waktu yang tidak ditentukan (Hadley 2020). Pada masa pandemi, museum terus berkreasi untuk tetap bertahan. Upaya yang dilakukan adalah melalui diskusi jarak jauh secara virtual, pameran virtual dan perlombaan. Teknologi digital adalah pilihan terbaik untuk mendukung keadaan pada masa pandemi (Saputri et al. 2020). Komunitas museum bahkan juga pemerintah berlomba menciptakan program dengan memanfaatkan kerja digital secara virtual. Selain sebagai upaya untuk terus berkeaktifan, hal ini juga sebagai semangat baru baik bagi pemangku kepentingan maupun masyarakat luas untuk ikut menikmati pameran maupun wisata museum yang disajikan secara virtual.

Bukan hanya layanan museum virtual, beberapa museum di Indonesia sangat aktif dalam mengadakan kegiatan daring yang dapat diikuti oleh masyarakat. Diantaranya webinar, diskusi, pameran yang dilakukan melalui media sosial, Instagram, Facebook, YouTube, zoom, dan lainnya. Saat ini museum bukan hanya sekedar tempat koleksi peninggalan masa lalu. Museum adalah Ruang Publik. Artinya museum memiliki arti yang lebih luas, museum merupakan media bagi masyarakat untuk bertukar informasi dan berdiskusi serta berdebat

secara sehat. Salah satu webinar yang diselenggarakan oleh Museum Nasional yang membahas isu "Prospek Pembukaan Kembali Museum di New Normal" yang diselenggarakan pada 8 Juli 2020 melalui zoom dan kanal Youtube. Selain itu Museum Nasional juga menyelenggarakan pameran museum virtual dan lomba cerdas cermat yang dapat diikuti oleh siswa SMPatauMTS tingkat nasional. Berikut beberapa kegiatan yang diselenggarakan oleh museum virtual tersebut.

Tabel 1. Kegiatan Museum Virtual

Kegiatan Museum Virtual	Penyelenggara	Waktu Pelaksanaan
National Museum of Indonesia	Museum Nasional Berkolaborasi dengan Kemendikbudristek	8 Juli 2020
Pameran Virtual	Museum Kepresidenan Bekerjasama dengan Kemendikbudristek	21 November-18 Desember 2020
Lomba Cerdas Cermat Museum	Museum Nasional Kemendikbudristek, Museum dan Solidaritas dan Pekan Kebudayaan Nasional	7 -12 Oktober 2020

Sumber: Hasil analisis penulis



Gambar 2. Webinar National Museum of Indonesia
Sumber: (IG_Balaikirti)



Gambar 3. Pameran Virtual
Sumber: (IG_Museum Nasional Indonesia)



Gambar.4. Lomba Cerdas Cermat Museum
Sumber: (IG_ Museum Nasional Indonesia)

Beberapa kegiatan museum virtual di atas merupakan hasil kerjasama antara museum nasional Indonesia, Kemendikbudristek, komunitas solidaritas museum maupun para praktisi. Adanya kerjasama antara pemerintah, praktisidan komunitas museum menjadi faktor pendukung keberlangsungan kegiatan museum. Sinergi menjaga kelestarian dan eksistensi museum di masa pandemi merupakan simbiosis yang saling menguntungkan antara seluruh pemangku kepentingan. Inilah sebabnya mengapa mendukung museum virtual telah menjadi kebiasaan baru di dunia museum. Dengan dukungan teknologi media sosial, kegiatan museum virtual menjadi sarana belajar dan berwisata serta menjaga eksistensi keberlangsungan museum.

Eksistensi Museum Virtual Indonesia

Covid-19 telah memberikan dampak besar terhadap museum dengan sangat cepat. Menanggapi krisis COVID-19, *International Council of Museums* (ICOM) yang berafiliasi dengan UNESCO museum mengalihkan sebagian besar kegiatan untuk mempromosikan museum secara virtual (Council of Museum (ICOM) 2020). Sebelum pandemi, Museum virtual sudah dikenal dan digunakan oleh beberapa museum modern. Seperti yang dirinci oleh Werner Schweibenz di Departemen Ilmu Informasi di Universitas Saarland, telah terjadi evolusi museum arsip selama beberapa dekade terakhir. Museum virtual dirancang semata-mata untuk memberikan kesempatan kepada publik untuk dapat berkunjung kemuseum tanpa terbatas oleh ruang dan waktu(Gutowski and Klos-Adamkiewicz 2020).

Museum virtual adalah fasilitas digital yang berisi konten mengenai sumber koleksi berupa gambar, foto, diagram, rekaman, yang disimpan secara digital dan tersedia secara daring. Museum virtual sangat berguna dalam melestarikan lebih budaya inovatif karena menjelajahi museum dapat dilakukan dari jarak jauh tanpa harus pergi ke museum(S. Syarifuddin 2017;B. Guastini 2018).Sekarang melalui digitalisasi, situs web museum dapat berhasil menyajikan gambar-gambar kepada pengunjung dari koleksi museum secarafisik, disertai dengan informasi tentang item jika tersediamelalui katalog digital. Dalam kasus museum virtual, lebih banyak lagi metode digitalisasi canggih yang disediakan oleh museum agar dapat

memberikan pengalaman yang menawan bagi pengunjung dengan menggabungkan model 3D objek dan teknologi AR (Schweibenz, 2004). Beberapa negara di dunia yang telah menggunakan virtual museum dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Museum Virtual Di Berbagai Negara di Dunia

No	Nama Museum	Benua	Negara	Tautan
1	The British Museum	Eropa	London	https://artsandculture.google.com/achievements?hl=en
2	Solomon R Guggenheim Museum	Eropa	Amerika	https://artsandculture.google.com/partner/solomon-r-guggenheim-museum?hl=en
3	Tokyo Museum of Western Art	Asia	Jepang	https://artsandculture.google.com/partner/the-national-museum-of-western-art
4	Salvador Dali	Amerika	Florida	https://www.salvador-dali.org/en/museums/dali-theatre-museum-in-figueres/visita-virtual/
5	Musei Vaticani	Eropa	Italia	Virtual tours (museivaticani.va)
6	Museum Virtual Tour of Congo River	Afrika	Kongo	https://www.harokostudio.com/project/congo-river-arts-of-central-africa/
7	Australia Surfing Museum	Australia	Torquay	https://artsandculture.google.com/streetview/australian-national-surfing-museum

Sumber: (Hasil analisis penulis)

Tabel di atas mengindikasikan bahwa meskipun layanan kunjungan museum dihentikan namun publik tetap dapat berkunjung dan belajar melalui museum virtual. Karena koleksi museum diperlakukan sebagai warisan kebudayaan dan kemanusiaan. Seiring berkembangnya teknologi, setiap orang dengan perangkat komputer atau sejenisnya yang dapat disambungkan dengan internet untuk menjelajahi koleksi museum. Museum harus menerima tantangan menyebarkan pengetahuan di ruang virtual dan menjadikannya sebagai misi untuk membangun identitas dan mendidik masyarakat tidak hanya di kawasan daerah tetapi di seluruh dunia (Gutowski and Klos-Adamkiewicz, 2020).

Dengan menggunakan teknologi komputer mutakhir, museum virtual memiliki kemampuan untuk mensimulasikan sebuah ruangan menggunakan virtual panoramik, yaitu panorama yang memungkinkan pengunjung untuk melihat sekeliling ruangan (360°), melihat ke atas dan ke bawah dan menciptakan sensasi seolah-olah berada di dalam ruangan yang sebenarnya. Dengan visual

panorama ini, pengunjung dapat melihat setiap sudut museum, memperbesar dan memperkecil, tanpa harus melangkah selangkahpun ke dalam museum. Melalui museum virtual panorama, para pengunjung dapat memilih apa yang ingin mereka lihat terlebih dahulu. Tidak ada aturan dan aturan tertentu yang harus mereka patuhi seperti ketika mereka pergi mengunjungi museum yang sebenarnya (Tjahjawulan 2015).

Berikut ini adalah beberapa jenis museum virtual di Indonesia yang dapat kita nikmati dengan menggunakan teknik virtual panorama antara lain :

a. Museum Kepresidenan Jawa Barat



Tampilan Depan Museum Virtual



Panorama Dalam Museum Virtual



Perpustakaan Museum Virtual



Koleksi Museum Virtual

Gambar 5. Museum Virtual Kepresidenan

Sumber: (<https://museumkepresidenan.indonesiaheritage.org/>.)

Museum Kepresidenan Republik Indonesia merupakan salah satu jenis museum khusus yang menyajikan koleksi seni dan sejarah kemasyarakatan enam Presiden Republik Indonesia sebelum Presiden Joko Widodo. Museum ini terletak di kawasan kompleks Istana Bogor Jawa Barat. Namun kini Museum Kepresidenan dapat dikunjungi secara virtual. Museum Kepresidenan diresmikan oleh Presiden keenam yaitu Susilo Bambang Yudhoyono pada 18 Oktober 2014. Museum Presiden berisi koleksi pribadi milik Presiden dari masa ke masa. Selain itu dalam museum ini terdapat teks proklamasi, koleksi patung Presiden keenam dan lain-lain. Untuk melakukan wisata virtual mengunjungi laman <https://museumkepresidenan.indonesiaheritage.org/>.

b. Museum Nasional Jakarta



Gambar 6. Museum Nasional Sumber : <https://museumnasional.iheritage.id/>.)

Museum Nasional Indonesia adalah museum arkeologi, sejarah, etnologi, dan geografis yang terletak di Jalan Medan Merdeka Barat, Jakarta Pusat, tepat di sisi barat Lapangan Merdeka. Museum ini biasanya dikenal sebagai Museum Gajah. Koleksinya yang luas mencakup seluruh wilayah Indonesia dan hampir seluruh sejarahnya. Museum telah berusaha untuk melestarikan warisan Indonesia selama dua abad (Rosi 1998). Hingga saat ini Museum Nasional menyimpan 160.000-an benda-benda bernilai sejarah yang terdiri dari 7 jenis koleksi Prasejarah, Arkeologi masa klasik atau Hindu-Budha; Numismatik dan Heraldik; Keramik; Etnografi, Geografi dan Sejarah. Untuk melakukan kunjungan virtual melalui laman <https://museumnasional.iheritage.id/>.

c. Museum Sangiran Jawa Tengah



Gambar 7. Museum Sangiran Sumber: (<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/virtualmuseum/>)

Museum Sangiran merupakan salah satu situs warisandunia UNESCO. MuseumSangiran mengoleksi fosil manusia purba dan hewan purba yang bermacam-macam jenisnya. Museum ini biasanya dijadikan sebagai tempat penelitian bagi peneliti dari Indonesia maupun mancanegara. Museum ini terletak di Kabupaten Sragen, Jawa Tengah. Untuk dapat melihat berbagai koleksi dimuseum ini, melalui laman berikut <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/virtualmuseum/>.

d. Museum KAA Bandung



Gambar 8. Museum Konferensi Asia-Afrika Sumber: (<https://museumkaa.iheritage.id/public/>)

Museum Konferensi Asia Afrika adalah museum sejarah perjuangan politik luar negeri Indonesia. Berdirinya museum Konferensi Asia Afrika di Bandung adalah bagian dari upaya untuk menjaga, merawat, dan memelihara semangat Bandung yang lahir pada saat Konferensi Asia Afrika pada tahun 1955 agar apinya tetap menyala untuk perdamaian dunia. Museum ini dibangun oleh Pemerintah Republik Indonesia dan berada di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sementara itu, pengelolaannya dikoordinasikan oleh Kementerian Luar Negeri dan Pemerintah Daerah Tingkat I, Provinsi Jawa Barat. Museum Konferensi Asia Afrika diresmikan oleh Presiden Soeharto pada 24 April 1980 sebagai puncak dari peringatan 25 tahun Konferensi Asia Afrika. Untuk dapat melihat museum ini, anda dapat mengunjungi halaman <https://museumkaa.iheritage.id/public/>

e. Museum Benteng Vredeburg



Gambar 9. Museum Vredeburg Sumber: (<https://virtualtourvredeburg.id/tour/>)

Museum Vredeburg merupakan salah satu peninggalan sejarah dan dijadikan sebagai tempat wisata sejarah yang terkenal di Yogyakarta. Benteng Vredeburg adalah sebuah bangunan bersejarah dari masa penjajahan Belanda di Indonesia yang masih ada sampai sekarang dan digunakan sebagai museum. Untuk bisa melihat museum ini secara virtual, melalui <https://virtualtourvredeburg.id/tour/>. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa museum-museum di Indonesia tidak ketinggalan dibandingkan museum di negara-negara lain.

Gerakan revitalisasi museum di Indonesia sebenarnya sudah dimulai pada tahun 2008, 2009 dan 2010. Gerakan tersebut bahkan menyentuh museum-museum di seluruh Indonesia. Pada saat yang sama, di kota-kota besar museum juga mulai menjadi andalan wisatawan domestik dan mancanegara, disertai dengan perkembangan teknologi eksterior museum dan pengembangan konsep-konsep baru. Perubahan konseptual ini melahirkan paradigma museum baru, yang sekarang disebut konsep museologi baru. Salah satunya adalah museum inklusif (Fikri 2020).

Sesuai dengan kata inklusif, maka museum yang mengusung konsep ini harus mampu menyediakan instalasi yang lebih terbuka, informatif, menyenangkan, dan mudah diakses. “Karena kekuatan museum inklusif adalah memaksimalkan pada digital domain dan menjadikan museum sebagai ruang kreatif. Dengan menggunakan teknologi informasi, museum mampu menangani dimensi informasi dengan cara yang jauh lebih terorganisir dan membuatnya dapat diakses dalam koleksi digital yang digabungkan dengan koleksi fisik. Dengan cara ini, menurut Dudley (2010) paket informasi objek terbentuk, sehingga objek museum “bukanlah benda fisik itu sendiri, tetapi terdiri dari keseluruhan paket gabungan di mana benda itu berada.

Museum virtual didasarkan pada objek koleksi fisik yang nyata (Latham 2014). Museum virtual dapat dianggap sebagai perpanjangan dari museum fisik ke dalam dunia digital (Schweibenz 2008; Hermon 2013). Oleh karena itu, museum virtual akan selalu memiliki keterkaitan yang erat dengan museum tradisional. Akan tetapi meski museum virtual mampu meminimalisir keadaan saat ini, tapi

tidak bisa dipungkiri bahwa terdapat kekhawatiran dalam komunitas museum bahwa museum fisik mungkin akan digantikan oleh museum virtual (Bowen 1995). Meskipun semakin banyak museum virtual, ketakutan ini belum terwujud. Sebaliknya, penelitian telah menunjukkan secara meyakinkan bahwa ada hubungan yang saling melengkapi antara mengunjungi situs web museum dan museum secara nyata (Marty 2007).

Menurut MacDonald (1997) transformasi tidak berarti bahwa museum kehilangan apa yang mereka tawarkan sebagai situs fisik yang menyampaikan pengetahuan melalui media objek material. Artinya museum akan mendapatkan dimensi lain yakni dimensi digital. Evolusi digital telah meningkatkan cara hidup, lebih dari yang telah dilakukan di masa lalu (Kim 2006). Teknologi digital tidak hanya mendorong mencerna sejumlah besar informasi yang tidak dapat ditangani di masa lalu, tetapi juga memberikan pengalaman baru (Yoo, J. Kim 2019). Sementara perubahan seperti itu membawa banyak keuntungan, namun apabila tidak dipersiapkan dengan baik maka dapat menyebabkan banyak masalah sosial.

Di tengah permasalahan dan perubahan sosial tersebut, peran museum menjadi semakin penting, kebutuhan untuk terus berinovasi semakin meningkat guna mengimbangi perubahan (Ashley 2014). Dari sudut pandang ini, museum memainkan peran penting dalam budaya dan sosial kehidupan. Hal ini dimungkinkan karena museum adalah katalisator yang kuat untuk mengantarkan sosial perubahan dalam komunitas mereka. Selanjutnya, meskipun museum secara umum didefinisikan sebagai lembaga permanen nirlaba, mereka berkontribusi pada ekonomi sosial (Eid 2019). Dengan meningkatnya perubahan begitu cepat, penting bagi museum untuk mempertimbangkan masalah konseptual seperti itu dan mengevaluasi kebutuhan masyarakat secara ketat ketika mengembangkan penawaran online untuk mempertahankan kepentingan budaya tersebut.

Oleh karena itu riset membuktikan bahwa kehadiran museum virtual mengarah pada peningkatan kesadaran akan museum baik secara fisik maupun secara virtual (Latham 2014). Sebagai media informasi yang memungkinkan masyarakat untuk memperluas pengetahuan, museum virtual adalah terobosan yang sangat berguna di tengah pandemi covid-19. Namun

bagaimanapun situasinya perlu bagi kita untuk menyadari bahwa pengetahuan yang dikumpulkan dari interaksi langsung dengan benda-benda, dan fakta bahwamuseum tradisional yang sebenarnya tidak dapat digantikan oleh pengalaman virtual ini. Pada akhirnya kita bisa menyimpulkan bahwa museum dimasa yang akan datang memiliki karakter ganda dan itu akan dinilai dengan standar yang telah dirumuskan oleh Joseph Henry, Sekretaris 1 dari Smithsonian Institution: “nilai dan pentingnya museum tidak dapat diperkirakan dengan apa yang terakumulasi di dalamnya maupun dinding bangunannya, tetapi dengan apa yang akan diberikan pada dunia (Clough 2013).

PENUTUP

Pengetahuan dan pengalaman yang diberikan oleh museum sedang diperluas melalui keterbukaan, konektivitas, dan mobilitas melalui wisata museum virtual. Dengan menggunakan teknologi komputer mutakhir, museum virtual memiliki kemampuan untuk mensimulasikan sebuah ruangan menggunakan virtual panorama yang memungkinkan pengunjung untuk melihat sekeliling ruangan (360°), melihat ke atas dan ke bawah dan menciptakan sensasi seolah-olah berada di dalam ruangan yang sebenarnya. Kehadiran museum virtual, dalam segala bentuknya telah membuka pintu bagi pengunjung yang dapat mengunjungi tanpa mengenal batas ruang dan waktu. Peran digital dalam menciptakan museum virtual dalam masa pembatasan sosial terbukti mampu meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam mengakses museum tersebut.

Oleh karena itu riset membuktikan bahwa kehadiran museum virtual mengarah pada peningkatan kesadaran akan museum baik secara fisik maupun secara virtual. Pada akhirnya kita bisa menyimpulkan bahwa museum dimasa yang akan datang memiliki karakter ganda dan itu akan dinilai dengan standar yang telah dirumuskan oleh Joseph Henry, Sekretaris 1 dari Smithsonian Institution: “nilai dan pentingnya museum tidak dapat diperkirakan dengan apa yang terakumulasi di dalamnya maupun dinding bangunannya, tetapi dengan apa yang akan diberikan pada dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- American Alliance of Museums. 2020. "COVID-19 Resources & Information for the Museum Field." Retrieved (<https://www.aam-us.org/programs/about-museums/covid-19-resources-information-for-the-museum-field/>).
- Antara, Neel, and Shuvro Sen. 2020. "The Impact of Covid-19 on the Museums and the Way Forward for Resilience." *Uluslararası Müze Eğitimi Dergisi* 2(1):54–61.
- Ashley, S. 2014. *A Museum of Our Own. In Museums and Migration*; Oxfordshire, UK: Routledge.
- B. Guastini. 2018. "Virtual Museum as a New Reality: The Case of the 'Paper Architectures' Rebuilt,," *'Paper Architectures' Rebuilt* 4(5).
- Bandelli, Andrea. 1999. "Virtual Spaces and Museums." *Journal of Museum Education* 24(1–2):20–22. doi: 10.1080/10598650.1999.11510397.
- Bowen, J. 1995. "Collection of Collections. Jonathan Bowen Tells How He Started the World Wide Web Virtual Library of Museums." *Museums Journal* 24–25.
- Brandi, C. 2005. "Theory of Restoration, Nardini Editore;"
- Cernansky, R. 2020. "As Coronavirus Spreads, Supply Chain Workers Face Layoffs. Voguebusiness.Com." <https://www.voguebusiness.com/sustainability/coronavirus-causes-closures-and-layoffs-for-workers-bangladesh-india>.
- Clough, G. W. 2013. *Best of Both Worlds. Museums, Libraries, and Archives in a Digital Age*. Washington: Smithsonian Press.
- Council of Museum (ICOM). 2020. *Report Museum, Museum Professionals, and COVID-19 : Survei Result,* "International Council of Museum (ICOM).
- Dimas Andhika Fikri. 2020. "Menilik Masa Depan Museum Di Indonesia Selama Pandemi Corona." <https://Travel.Okezone.Com/Read/2020/12/08/406/2324006/Menilik-Masa-Depan-Museum-Di-Indonesia-Selama-Pandemi-Corona>.
- Dudley, S. .. 2010. *Museum Materialities. Objects, Engagements, Interpretations*. London: Routledge.
- Eid, H. 2019. *Museum Innovation and Social Entrepreneurship, A New Model for a Challenging Era*. London: Routledge.
- Fitriyani, Fitriyani, Dewi Khairani, Didin Saepudin, TB. Asnawi, and Fuad Jabali. 2021. "The Impact of Pandemic Covid-19 on Museum Existence." doi: 10.4108/eai.20-10-2020.2305157.
- Glaser, Mallory. 2021. "Are Virtual Museums Worth It?: Discovering Gen Z 's Perception of Virtual Museum Visits in Light of the Covid-19 Pandemic."
- Guastini, B. 2018. "Virtual Museum as a New Reality: The Case of the 'Paper Architectures' Rebuilt." *International Journal of New Technology and Research* 4(5):263053.
- Gutowski, Piotr, and Zuzanna Klos-Adamkiewicz. 2020. "Development of E-Service Virtual Museum Tours in Poland during the SARS-CoV-2 Pandemic." *Procedia Computer Science* 176:2375–83. doi: 10.1016/j.procs.2020.09.303.

- Hadley, W. 2020. "COVID-19 Impact Museum Sector Research Findings." In *Art Fund*. Retrieved (<https://www.artfund.org/assets/downloads/art-fund-covid19-research-report-final.pdf%0AHughes%0A>).
- Hermon, S. and S. Hazan. 2013. "Rethinking the Virtual Museum." *Digital Heritage International Congress* 625-632.
- Indra Yusuf. 2020. "Mengunjungi Museum Secara Virtual." <https://www.kompasiana.com/>.
- Kim, J. 2006. "The Platform Business Model and Business Ecosystem: Quality Management and Revenue Structures."
- Kotler, P.; Lee. 2008. "Corporate Social Responsibility: Doing the Most Good for Your Company and Your Cause;".
- Latham, K. F. and J. E. Simmons. 2014. *Foundations of Museum Studies. Evolving Systems of Knowledge*. Santa Barbara, CA: Libraries Unlimited.
- M. Henning. 2006. *New Media*, in *A Companion to Museum Study*, New Jersey. Blackwell Publishing.
- MacDonald, G. and S. Alsford. 1997. *Conclusion: Toward the Meta-Museum*. In Jones-Garnil, K. (Ed.). *The Wired Museum – Emerging Technology and Changing Paradigms*. Washington: American Association of Museums.
- Marty, P. .. 2007. "Websites and Museum Visitors." *Journal of Museum Management and Curatorship* 22(4):337–60.
- Museums and Cultural Institutions: COVID-19. 2020. "Research and Markets." Retrieved (https://www.researchandmarkets.com/issues/museums-could-face-permanent?utm_source=dynamic&utm_medium=GNOM&utm_code=p69mnx&utm_campaign=1409730+-+Impact+of+COVID-19+on+Museums+-+It+is+Estimated+That+30%25+of+Institutions+May+Not+Be+Able+to+Reopen+Without+S).
- Network of European Museum Organisations. 2020. "Survey on the Impact of the COVID-19 Situation on Museums in Europe." Retrieved (https://www.nemo.org/fileadmin/Dateien/public/NEMO_documents/NEMO_COVID19_Report_12.05.2020.pdf).
- Rosi, Adele. 1998. *Museum Nasional Guide Book*. Jakarta: PT Indo Multi Media.
- S. Syarifuddin. 2017. "Virtual Museum: A Learning Material Of Indonesia National History." *International Journal Multicult. Multireligious Underst.* 4(6). doi: 10.18415/ijmmu.v4i6.96.
- Saputri, Amelia Hani, Febrianto Wikan, Jaya Ali, and Dewi Asmarawati. 2020. "Eksistensi Tari Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19." (1):90–100.
- Schweibenz, W. 2008. "Vom Traditionellen Zum Virtuellen Museum. Die Erweiterung Des Museums In Den Digitalen Raum Des Internets. [From the Traditional to the Virtual Museum. The Extension of the Museum into the Digital Space of the Internet] Deutsche Gesellschaft Für Informatio."
- Scudero, D. 2013. *Manuale Pratico Del Curator: Tecniche e Strumenti Editoria e Comunicazione*; Roma/Italy: Gangemi Editore SpA.
- Serota, N. 1996. "Experience or Interpretation: The Dilemma of Museums of Modern Art."

- Tenorio, Jefferson Da Rocha, Frederico Buhatem Medeiros, Suzana Cantanhede Orsini Machado De Sousa, And Décio Dos Santos Pinto Júnior. 2020. "An Unusual Case of Low-Grade Myofibroblastic Sarcoma of the Tongue: Clinical and Pathologic Aspects." *Oral Surgery, Oral Medicine, Oral Pathology and Oral Radiology* 130(3):e128. doi: 10.1016/j.oooo.2020.04.091.
- Tjahjawulan, Indah. 2015. "Panoramic Virtual Museum: Representation or Simulation." *International Journal of Innovation, Management and Technology* 6(1). doi: 10.7763/ijimt.2015.v6.571.
- Tracker, Response. 2020. "CULTURE & COVID-19." (1).
- UNESCO. 2020a. *In Moments of Crisis, People Need Culture*. Available via <https://en.unesco.org/news/moments-of-crisis-people-need-culture>. Vol. 1.
- UNESCO. 2020b. *School Closures Caused by Coronavirus (Covid-19)*.
- Vlassis, Antonios. 2021. "Global Online Platforms, COVID-19, and Culture: The Global Pandemic, an Accelerator towards Which Direction?" *Media, Culture and Society*. doi: 10.1177/0163443721994537.
- Yoo, J. Kim, J. 2019. "The Effects of Entrepreneurial Orientation and Environmental Uncertainty on Korean Technology Firms' R&D Investment." *J. Open Innov. Technol. Mark. Complex* 5(29).