

STRATEGI PENINGKATAN AKSES MUSEUM DI INDONESIA: STUDI KASUS PROTOTYPE Museum.id

Dwi Fajar Saputra¹

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UPN "Veteran" Jakarta

e-mail : dwifajar@upnvj.ac.id

Abstrak : Museum berperan penting dalam melestarikan warisan budaya dan sejarah bangsa. Namun, di Indonesia, minat masyarakat untuk mengunjungi museum masih rendah akibat aksesibilitas yang buruk dan daya tarik yang minim. Kegiatan ini mengkaji strategi peningkatan aksesibilitas dan daya tarik museum melalui platform digital dengan studi kasus Prototype Museum.id. Platform ini dirancang untuk memberikan akses mudah dan menarik ke berbagai koleksi museum di Indonesia melalui media digital, dengan menggunakan teknologi seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR). Metode penelitian melibatkan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan evaluasi. Pada tahap perancangan, menggunakan Figma untuk pembuatan mockup dan prototipe. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa Prototype Museum.id berhasil dibuat dan diharapkan data meningkatkan akses terhadap Museum. Kesimpulan dari kegiatan ini, bahwa penggunaan teknologi digital dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah aksesibilitas dan daya tarik museum di Indonesia, serta diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung.

Kata Kunci : Diseminasi Informasi ; Museum ; Prototype Aplikasi

1. Pendahuluan

Museum memiliki peran penting dalam melestarikan warisan budaya dan sejarah suatu bangsa. Museum berfungsi pula sebagai pusat edukasi, penelitian, dan rekreasi yang memungkinkan masyarakat untuk terhubung dengan masa lalu dan memahami perkembangan peradaban. Namun, di Indonesia, keberadaan museum sering kali diabaikan oleh sebagian besar masyarakat. Rendahnya minat masyarakat untuk mengunjungi museum dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya informasi, aksesibilitas yang buruk, dan minimnya daya tarik museum itu sendiri.

Dalam era digital saat ini, teknologi dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah aksesibilitas dan daya tarik museum. Salah satu inovasi yang dapat meningkatkan aksesibilitas dan daya tarik museum adalah platform digital. Prototype Museum.id adalah salah satu contoh inovasi tersebut. Program ini dirancang untuk memberikan akses mudah

dan menarik ke berbagai koleksi museum di seluruh Indonesia melalui media digital. Prototype Museum.id bertujuan untuk mengintegrasikan teknologi dengan pengalaman museum tradisional, sehingga memungkinkan masyarakat untuk mengakses informasi mengenai museum dan koleksinya secara online. Selain itu, platform ini kedepannyjuga menyediakan fitur-fitur interaktif yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan pengunjung. Melalui platform ini, diharapkan masyarakat akan lebih tertarik untuk mengunjungi museum, baik secara virtual maupun fisik.

Berdasarkan data di tahun 2023, Indonesia memiliki 290 museum hingga September 2023, dengan jumlah museum terbanyak berada di DKI Jakarta sebanyak 42 museum (Mustajab, 2023) (Lidwina, 2020). Data ini menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan aksesibilitas dan daya tarik museum melalui teknologi digital. Pembahasan akan mencakup tinjauan pustaka terkait aksesibilitas dan daya tarik museum, metode yang digunakan dalam pengembangan Prototype Museum.id, hasil yang telah dicapai, serta kesimpulan dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut. Aksesibilitas dan daya tarik museum merupakan dua faktor kunci yang mempengaruhi minat masyarakat untuk mengunjungi museum. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Falk dan Dierking (2016), aksesibilitas museum dapat ditingkatkan melalui berbagai strategi, seperti peningkatan fasilitas fisik, penyediaan informasi yang mudah diakses, dan penggunaan teknologi digital. Teknologi digital, seperti aplikasi mobile dan platform online, dapat membantu museum untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, penelitian oleh Black (2012) menunjukkan bahwa museum harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan tren masyarakat untuk tetap relevan dan menarik bagi pengunjung. Penggunaan teknologi digital, seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR), dapat memberikan pengalaman yang lebih imersif dan mendalam bagi pengunjung. Teknologi ini dapat digunakan untuk menampilkan koleksi museum dengan cara yang lebih menarik dan informatif.

Penelitian oleh Kotler dan Kotler (2000) juga menunjukkan bahwa keterlibatan pengunjung merupakan faktor penting dalam meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi museum. Pengunjung yang merasa terlibat dan terhubung dengan konten museum akan lebih mungkin untuk kembali dan merekomendasikan museum tersebut kepada orang lain. Oleh karena itu, strategi peningkatan akses museum harus mencakup upaya untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung melalui berbagai fitur interaktif dan

pengalaman yang menarik. Hal tersebut yang melandasi penulis dalam membangun prototype platform museum.id. Karena hingga saat ini belum ditemukan adanya platform serupa di Indonesia.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam pengembangan Prototype Museum.id melibatkan beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan, perancangan dan evaluasi. Kegiatan ini dibatasi sampai tahap perancangan prototype saja, kedepannya akan dilanjutkan sebagian pengembangan dari prototype yang dihasilkan.

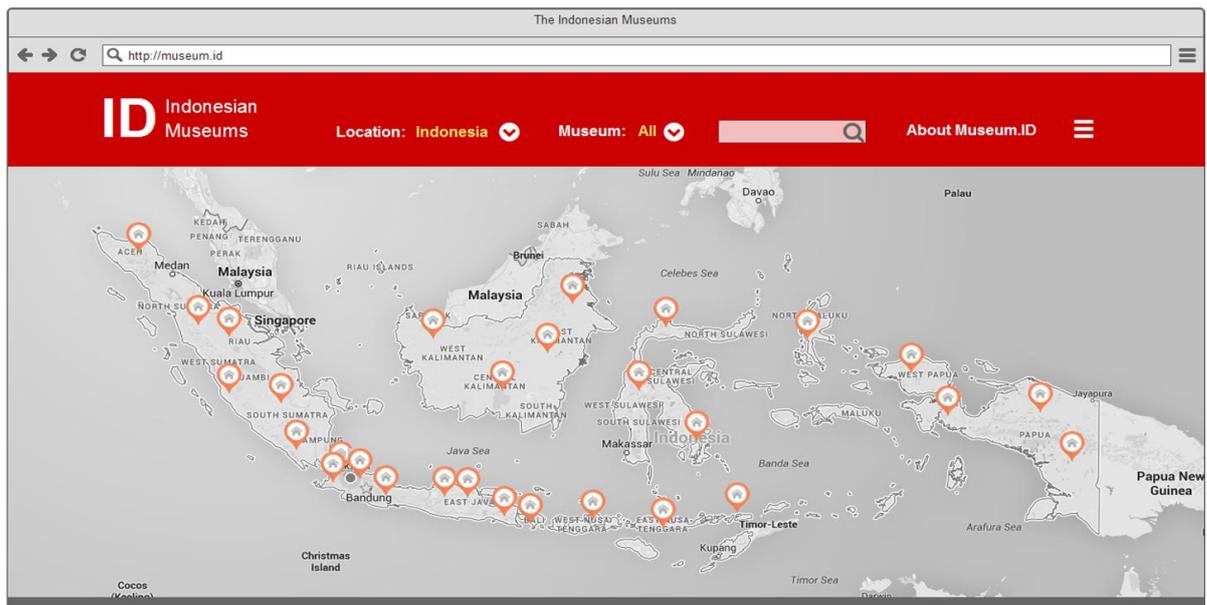
Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, dilakukan studi literatur terhadap hasil penelitian yang terdahulu dan masyarakat untuk mengidentifikasi masalah utama yang dihadapi oleh museum di Indonesia dalam hal aksesibilitas dan daya tarik. Hasil dari analisis ini digunakan untuk merancang fitur-fitur yang akan disediakan oleh platform Prototype Museum.id.

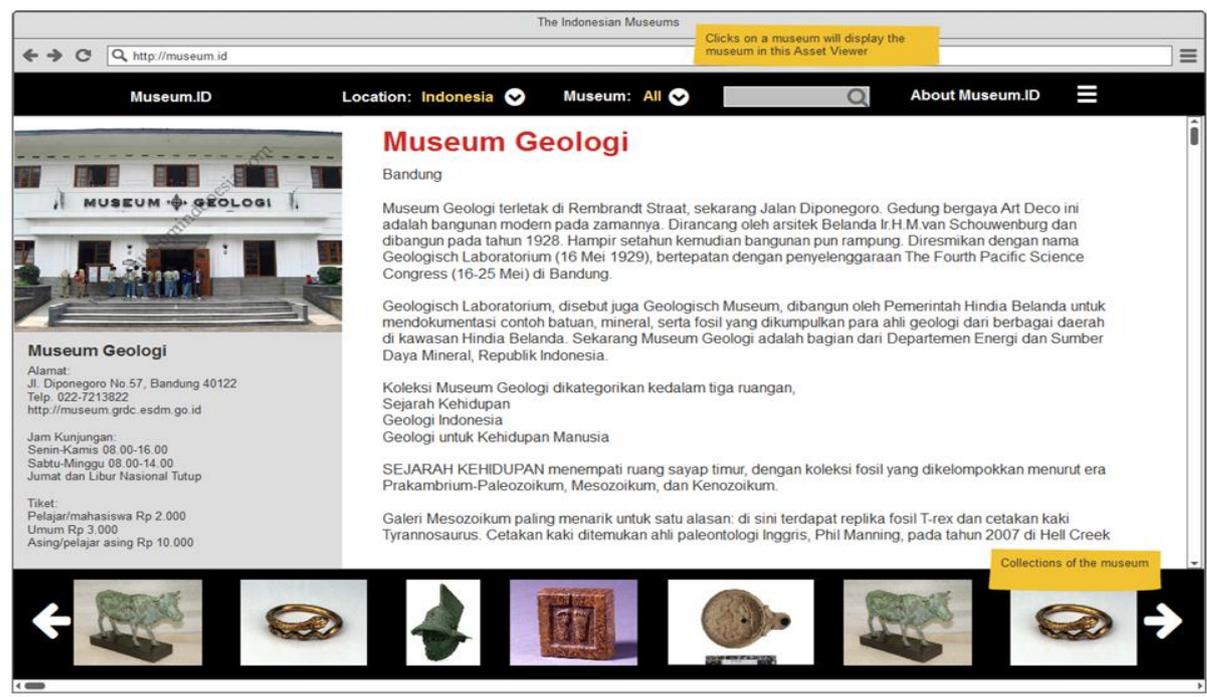
Perancangan

Tahap perancangan melibatkan pembuatan mockup dan prototipe dari platform. Mockup dibuat untuk menggambarkan tampilan dan tata letak dari platform. Dalam pembuatan mockup, menggunakan Figma untuk mendesain antarmuka pengguna yang intuitif dan menarik. Figma memungkinkan kolaborasi secara real-time dengan tim pengembang dan desainer, sehingga memudahkan dalam proses iterasi dan perbaikan desain. Hasil dari perancangan didapatkan beberapa menu antara lain

1. *Home Page*: Menampilkan menu utama dan highlight dari koleksi museum.
2. *Location Menu*: Menyediakan pilihan lokasi museum yang dapat diakses.
3. *Museum Menu*: Menampilkan daftar museum yang tersedia di platform.
4. *More Menu*: Fitur tambahan seperti event, pameran, dan edukasi.
5. *Asset Viewer*: Memungkinkan pengguna untuk melihat koleksi museum secara detail, baik dalam mode koleksi maupun mode museum.



Gambar 1. Tampilan *Home Page*

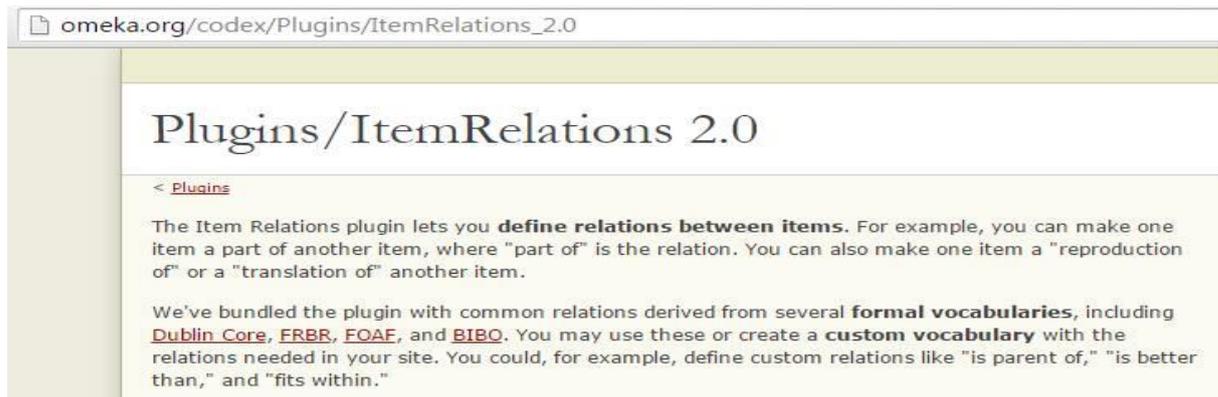


Gambar 2. Tampilan *Asset Viewer*

Evaluasi

Tahap evaluasi melibatkan pengujian terhadap pengguna untuk mengevaluasi efektivitas dari platform. Pada tahap ini, dilakukan wawancara terhadap pengguna untuk mendapatkan masukan mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan platform.

Hasil dari evaluasi ini digunakan untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Bentuk final evaluasi, prototype museum.id akan integrasikan berbagai macam jenis museum dengan pendekatan software open source. Software yang mendukung untuk itu adalah Omeka, karena menyediakan plugin ItemRelations 2.0 sehingga dapat menerima beberapa standar metadata berdasar pendekatan interoperabilitas.

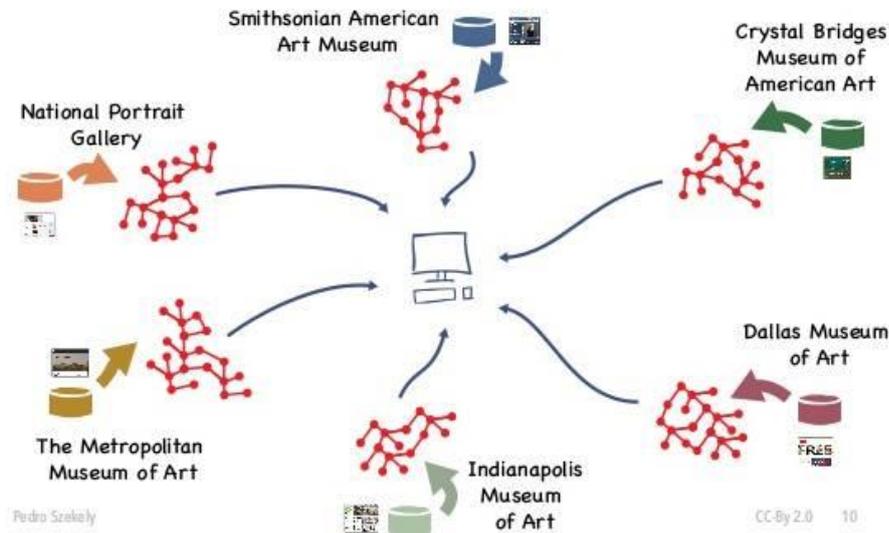


Gambar 3. Plugin ItemRelations 2.0

3. Hasil

Prototype Museum.id adalah salah satu contoh bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk meningkatkan aksesibilitas dan daya tarik museum. Platform ini dirancang untuk memberikan akses mudah ke informasi mengenai museum dan koleksinya, serta menyediakan fitur-fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung. Melalui platform ini, masyarakat dapat mengakses informasi mengenai museum, melihat koleksi secara virtual, dan berinteraksi dengan konten museum melalui berbagai fitur interaktif. Wawancara terhadap pengguna menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa puas dengan pengalaman mereka dalam menggunakan platform, dan merasa lebih tertarik untuk mengunjungi museum setelah menggunakan platform ini. Konsep linked open data di museum menjadi konsep utama dalam pengembangan kedepannya.

"Linked" Open Data



Gambar 4. Konsep Linked Open Data Museum

Selain itu, kedepannya diharapkan menghasilkan fitur-fitur interaktif, seperti AR dan VR, sehingga dapat memberikan pengalaman yang lebih imersif dan menarik bagi pengunjung. Fitur-fitur ini memungkinkan pengunjung untuk melihat koleksi museum dengan cara yang lebih menarik dan informatif, sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan mereka. Jika kita melihat implementasi dari British Museum untuk mengorganisasikan data/metadana museum, standar yang digunakan adalah CIDOC CRM. *The CIDOC Conceptual Reference Model (CRM) is a theoretical and practical tool for information integration in the field of cultural heritage* (<https://www.cidoc-crm.org/>, 2024).

4. Kesimpulan

Konsep interoperabilitas sebagai upaya dalam mengumpulkan setiap informasi dan koleksi yang tersedia di Museum Indonesia dapat diterapkan dengan prototype museum.id. Berbagai Museum dijadikan dalam satu pencarian informasi dan mempermudah dari sisi aksesibilitas masing-masing Museum Indonesia. Penyeragaman standar dan ketersediaan konsep linked open data menjadi pondasi pengembangan kedepan. Kegiatan ini menjadi bagian awal dalam pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Tim. Tahap berikutnya, dapat dilakukan dengan mengembangkan prototype kearah development

system. Sehingga dampaknya dapat terasa secara langsung oleh Masyarakat baik pengelola dan pengguna museum di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Black, G. (2012). *Transforming Museums in the Twenty-First Century*. London: Routledge.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2016). *The Museum Experience Revisited*. New York: Routledge.
- Kotler, N., & Kotler, P. (2000). Can Museums be All Things to All People? Missions, Goals, and Marketing's Role. *Museum Management and Curatorship*, 18(3), 271-287. <https://doi.org/10.1080/0964777000301803>
- Parry, R. (2007). *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change*. London: Routledge.
- Peacock, D. (2008). Digital Developments in Museums. *Museum Management and Curatorship*, 23(4), 337-349. <https://doi.org/10.1080/09647770802517324>
- Samis, P., & Michaelson, M. (2016). *Creating the Visitor-Centered Museum*. London: Routledge.
- Schweibenz, W. (2004). Virtual Museums: An Overview of Their Origins, Purposes, and Development. *Museum International*, 56(1-2), 34-43. <https://doi.org/10.1111/j.1350-0775.2004.00458.x>
- Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Santa Cruz: Museum 2.0.
- Tallon, L., & Walker, K. (2008). *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*. Lanham: AltaMira Press.
- Trant, J., & Bearman, D. (2002). Reaching Out, Reaching In: Museum Webs and the Google Generation. *Archives and Museum Informatics*, 16(2), 59-73. <https://doi.org/10.1007/s10502-002-3847-8>
- Witcomb, A. (2003). *Re-Imagining the Museum: Beyond the Mausoleum*. London: Routledge.
- Wyman, B., Smith, S., Meyers, D., & Godfrey, M. (2011). Digital Storytelling in Museums: Observations and Best Practices. *Curator: The Museum Journal*, 54(4), 461-468. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2011.00099.x>
- Yenawine, P. (1999). *How to Look at Modern Art*. New York: Harry N. Abrams.
- Zorich, D. M. (2003). Developing Museum-Quality Educational Multimedia: Practical Considerations. *Curator: The Museum Journal*, 46(3), 273-287. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2003.tb00096.x>
- Ridhwan Mustajab. (2023, September 18). Data Sebaran Museum Indonesia, Paling Banyak di Jakarta. [DataIndonesia.id](https://dataindonesia.id/varia/detail/data-sebaran-museum-indonesia-paling-banyak-di-jakarta). <https://dataindonesia.id/varia/detail/data-sebaran-museum-indonesia-paling-banyak-di-jakarta>

Lidwina, A. (2020, Januari 22). 10 Provinsi dengan Jumlah Museum Terbanyak di Indonesia. Databoks Katadata. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/01/22/10-provinsi-dengan-jumlah-museum-terbanyak-di-indonesia>
CIDOC CRM, <https://www.cidoc-crm.org/>