

ADAPTASI DIGITAL: UPAYA MENGHIDUPKAN KEMBALI ROH MUSEUM

Silvia Asril¹

<http://doi.org/10.5614/wpar.2022.20.1.04>

Diserahkan : 22 Juni 2022

Diterima: 27 Juli 2022

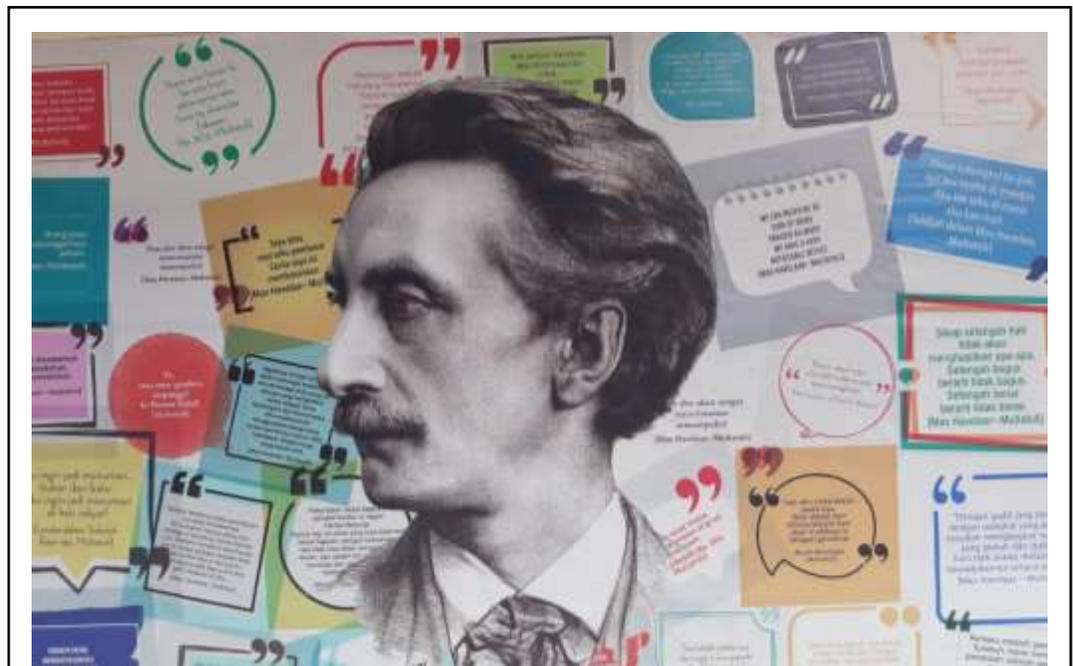
Diterbitkan: 31 Juli 2022

Pandemi Covid 19 berdampak pada ditutupnya hampir seluruh wisata museum di dunia. Hal ini tentunya berimbas pada penurunan jumlah pengunjung secara signifikan. Memasuki masa pemulihan pasca pandemi, menjadi tantangan bagi semua pihak untuk menghidupkan kembali geliat wisata museum. Selain dengan penyesuaian protokol kesehatan, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan adaptasi digital agar museum lebih atraktif dan secara tidak langsung mendekatkan museum dengan masyarakat.

Kata Kunci : *Wisata museum, Pandemi, Transformasi digital.*

Di tengah masa pemulihan pasca Covid 19, wisata sejarah bisa dikatakan memasuki babak baru geliat pariwisata Indonesia. Dampak pandemi Covid 19 menyebabkan penurunan pengunjung di berbagai destinasi wisata, tidak terkecuali pada kunjungan wisata museum. Selain itu, berkunjung ke museum bukanlah merupakan salah satu pilihan utama Generasi Z hingga Millennial dalam berwisata, tren berwisata diprediksi akan cenderung ke arah wisata alam hingga wisata *outdoor*. Hal ini tentunya menjadi tantangan tersendiri dalam menghidupkan kembali geliat wisata museum.

Pandemi Covid 19 juga bisa dikatakan merupakan momentum yang secara tidak langsung memaksa museum mengembangkan perannya ke platform hubungan sosial yang lebih luas yaitu menggunakan teknologi digital dan membuka posisi mereka kepada publik. Di era ini, penggunaan media audio visual maupun pengalaman langsung lebih banyak digunakan oleh orang-orang. Dimana dalam beberapa tahun ke depan setelah pandemi covid 19, diperkirakan museum akan berubah dengan cara yang berbeda, tidak hanya mempengaruhi pameran, tetapi juga cara pengunjung berpartisipasi dan berkomunikasi. Oleh karena itu, museum perlu merespon dengan baik perubahan pola wisata tersebut melalui adaptasi digital yang diharapkan dapat memperkuat peran museum dalam memadukan sumber daya intangible sekaligus membebaskan museum dari kekakuan yang selama ini menjadi paradigma lama terkait eksistensinya. Dengan



Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022.

Gambar 1. Gubahan Kata-Kata Multatuli di Dinding Museum

adaptasi digital diharapkan dapat membantu orang-orang dalam memahami warisan budaya maupun sejarah serta nilainya. Penggunaan teknologi dan platform digital diharapkan akan membuat pengunjung lebih teraktif pada hal-hal yang berkaitan dengan sejarah dan budaya.

Salah satu museum yang dengan cepat merespon perubahan ini adalah Museum Multatuli di Kabupaten Lebak. Pengelola Museum Multatuli, Lebak, Banten juga berupaya mempertahankan eksistensi pengunjung di masa pandemi melalui virtual Museum yang juga menjadi solusi dalam menginformasikan sekaligus mempromosikan kembali museum ke masyarakat. Museum Multatuli merupakan bagian dari *six fantastic* Kabupaten Lebak yaitu salah satu destinasi pariwisata unggulan yang bersanding dengan destinasi Pantai



Sumber: Disbudpar Kabupaten Lebak, 2022.

Gambar 2. Patung Multatuli Karya Dolorosa Sinaga di Samping Halaman Museum

Sawarna, Baduy, Wisata Terpadu Hegarmanah, Pantai Bagedur, dan Kasepuhan Citorek. Selama pandemi, museum Multatuli mengalami penurunan kunjungan walaupun sebelumnya sempat mengalami pertumbuhan yang mencapai 21,5% dari sejak dibukanya pada Februari Tahun 2018 hingga tahun 2019 sebelum pandemi. Namun, di masa pandemi tahun 2020 kunjungan wisatawan mengalami penurunan sebesar 74,1%. Merespon kondisi ini, pengelola museum multatuli melakukan upaya preventif agar museum tetap bisa dinikmati orang-orang dengan melakukan upaya promosi melalui platform virtual. Museum virtual ini merupakan solusi dalam mengakses museum ketika layanan museum ditutup di masa pandemi. Di dalam web virtual museum, pengunjung dapat berkeliling ke seluruh area museum dan mengetahui informasi dari perangkat gadget yang dimiliki melalui akses web <http://virtual.museum-multatuli.id>. Museum virtual disajikan dengan tampilan audio visual yang cukup informatif dan atraktif.

Melalui virtual, pengunjung akan diajak memasuki area museum yang menyuguhkan sejarah kolonialisme dan antikolonialisme. Museum ini juga menyimpan barang bersejarah milik Edward Dowes Dekker atau juga disebut Multatuli yang merupakan seorang penulis Belanda yang terkenal dengan novel Max Havelaar (1860). Karya Edward bercerita

mengenai kritik atas perlakuan buruk para penjajah terhadap orang pribumi. Baik melalui virtual maupun jika dikunjungi secara langsung maka akan didapati gambaran sejarah dengan gaya modern dan atraktif. Museum Multatuli juga menyajikan berbagai pengetahuan dengan berbagai platform media seperti foto, infografis, multimedia, gambar, podcast, dan media lainnya. Hal ini menciptakan daya tarik tersendiri bagi pengunjung yang datang ke museum.

Museum yang terletak pada lahan seluas 1.842 meter persegi ini memiliki 7 Ruang. Memasuki ruang pertama yang merupakan ruang selamat datang, wisatawan akan disuguhkan ornamen wajah Multatuli yang terbuat dari potongan-potongan akrilik dengan gubahan kata-kata Multatuli seperti “Tugas Manusia adalah menjadi Manusia.” Ruang kedua menampilkan cerita awal kedatangan belanda ke Nusantara dengan menampilkan dokumenter berdurasi 2 menit 43 detik. Selain itu juga terdapat replika Kapal De Batavia, yang digunakan oleh Cornelis De Houtman saat datang ke Banten. Sedangkan ruang ketiga merupakan ruang tanam paksa. Disini kita dapat menikmati display perkebunan kopi serta menceritakan kebiasaan orang-orang dahulu yang mengupas biji kopi dengan mulutnya. Selanjutnya, ruang keempat merupakan Ruang Multatuli, yang menyuguhkan buku Max Havelaar dan beberapa karya Multatuli. Selain itu terdapat

koleksi asli yaitu sebuah rumah ubin Multatuli. Ruangan ini dilengkapi dengan audio dan video, dimana isinya menjelaskan tentang Multatuli. Ruang kelima yaitu ruang Banten yang merupakan ruang anti kolonial yang menampilkan pemberontakan melawan penjajah Belanda terutama yang terjadi di Banten. Melanjutkan perjalanan ke ruang keenam, wisatawan diajak bernostalgia mengenai sejarah terbentuknya Kabupaten Lebak. Pada ruang terakhir, yaitu ruang temporer yang dapat berganti tata pamernya sesuai dengan kebutuhan museum.

Semenjak pandemi, adaptasi digital ini juga telah diterapkan di beberapa museum di Asia, salah satunya yaitu Museum Nasional Korea. Barang-barang museum dipamerkan secara online pada *homepage* museum dengan menggunakan *Virtual Reality* (VR) sehingga tampilannya sama dengan yang dipamerkan secara langsung. Sebelumnya, Jepang sudah lebih dahulu melakukan adaptasi sekaligus inovasi digital pada wisata museum di *Mori Building Digital Art Museum*, Tokyo. Museum ini dirancang untuk merangsang setiap indra pengunjung dengan perpaduan digital dan seni yang menghasilkan sesuatu yang unik. Keberadaan museum ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan yang baru antara manusia dengan alam melalui seni dan digital dimana pengunjung dapat menggambar hewan, memindahkan hingga kemudian hewan-hewan tersebut akan menari di sepanjang dinding museum.

Dengan adaptasi digital pada wisata museum diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung dan membuat museum lebih mudah diakses oleh kalangan luas. Tidak hanya dari segi pameran, namun pentingnya komunikasi terkait konten juga bisa disampaikan melalui media digital yang diharapkan akan memperkaya pengalaman pengunjung menjadi lebih *memorable* yang pada akhirnya menciptakan peluang untuk merubah hubungan antara museum dengan pengunjungnya. Hal ini juga sejalan dengan isu sosial dalam pendekatan pembangunan berkelanjutan dimana dalam hal ini konsep wisata museum dianggap sebagai salah satu alat untuk mengubah masyarakat dengan melakukan intervensi dalam hubungan sosial yang dikembangkan.

Pada konteks sosial ini, diharapkan museum akan berubah dari kekakuan museologi lama yang bersifat eksklusif menjadi museum dengan wajah baru yang telah membentuk fungsi pameran lebih dekat dengan pengunjungnya. Terkait dengan hal ini media digital memainkan peran yang semakin penting dalam hal kemudahan bagi pengguna untuk berpartisipasi sekaligus mengelola.

Daftar Pustaka

- Choi, B and Kim, J. journal of open innovation: technology, market, and complexity. *Changes and challenges in Museum Management after the COVID-19 Pandemic*. 2021,7, 148.
- <https://idea.grid.id/read/091653874/padukan-seni-dan-digital-museum-ini-jadi-tempat-paling-instagramable?page=all>.
- <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/59520/1/Fulltext.pdf>.
- <https://www.dpr.go.id/berita/detail/id/32944/t/Pandemi+Berikan+Dampak+Signifikan+Terhadap+Kunjungan+ke+Museum+DPR>.
- <https://www.republika.co.id/berita/qlj85a463/museum-nasional-di-korea-selatan-mulai-gunakan-teknologi-vr>.



Silvia Asril merupakan alumni Program Magister Perencanaan Kepariwisata Institut Teknologi Bandung angkatan Tahun 2015. Saat ini Silvia Asril bekerja sebagai tenaga ahli di Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif pada Bidang Kebijakan Strategis.