

MUSEUM DALAM BUDAYA DIGITAL : KETIKA SENI DAN BUDAYA MENJADI LEBIH BERMAKNA DI MASA COVID-19 (STUDI KASUS: TUR *VIRTUAL REALITY* MUSEUM DALAM PLATFORM GOOGLE ARTS & CULTURE)

Maulina Ratna Kustanti dan Henny Saptatia Drahati Nugrahani
Universitas Indonesia, Depok Indonesia
cinnamonkahveh@gmail.com; maulina.ratna@ui.ac.id

Abstract: Sejak Maret 2020, sebagian besar lembaga seni budaya di seluruh dunia telah ditutup dengan batas waktu yang tidak pasti. Menanggapi kondisi ini diperlukan upaya intensif untuk menyediakan layanan alternatif melalui platform digital untuk mempertahankan aktivitas-aktivitas penting. Upaya ini ternyata juga mendorong timbulnya kreativitas para seniman dan lembaga-lembaga seni budaya untuk berinovasi menciptakan ruang apresiasi virtual. Pameran virtual akan mendapat tempat di masa depan, dan epidemi mempercepat prosesnya. Platform Google Arts and Culture telah bermitra dengan 1200 museum terkemuka untuk menampilkan pameran mereka secara online dan menyusun tur virtual di seluruh dunia. Tulisan ini akan membahas bagaimana museum menemukan solusi inovatif bagi dunia Seni dalam masa pandemi dengan mengadopsi teknologi digital. Secara khusus tulisan ini juga menelaah bagaimana tur *Virtual Reality* melalui Google Arts & Culture menawarkan trend baru dalam menikmati karya-karya seni. Sebagai contoh kasus tulisan ini akan menelaah konten digital beberapa museum besar di wilayah Eropa yang memiliki banyak koleksi karya seni, yaitu The State Hermitage Museum St.Petersburg, Rijk Museum Amsterdam, dan Musee d’Orsay, Paris. Konsep digital museum dalam Google Art & Culture ini diikuti oleh lembaga-lembaga seni di seluruh dunia yang juga menawarkan tur virtual melalui website resmi mereka. Hal ini menjadi salah satu trend dalam budaya digital saat ini. Budaya digital diidentifikasi sebagai komponen transformasi digital masyarakat saat ini yang membawa dampak pada perubahan sosial masyarakat. Berdasarkan teori Manuel Castells tentang budaya digital dan teori sosial Postmodernisme oleh Jean Baudrillard, tulisan ini akan membahas bagaimana budaya digital membawa pengaruh besar bagi kehidupan sosial masyarakat saat ini dan implikasinya bagi dunia seni budaya di masa yang akan datang.

Keywords: *Virtual Museum, Google Art & Culture, Seni di Masa Covid-19, Budaya Digital.*

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 memiliki dampak yang sangat substansial secara tiba-tiba pada sektor seni dan budaya. Krisis global ini sangat mempengaruhi aktivitas organisasi dan juga individu di seluruh sektor. Pada Maret 2020, sebagian besar lembaga seni dan budaya di seluruh dunia telah ditutup dengan batas waktu yang tidak pasti, dengan pameran, acara, dan pertunjukan dibatalkan atau ditunda. Untuk menanggapi kondisi ini diperlukan upaya intensif untuk menyediakan layanan alternatif atau tambahan melalui platform digital yang mempertahankan kegiatan penting dengan sumber daya minimal yang tersedia. Upaya ini ternyata juga mendorong timbulnya kreativitas para seniman untuk terus berkarya dan lembaga-lembaga seni budaya untuk berinovasi menciptakan ruang apresiasi virtual. Pameran virtual akan mendapat tempat di masa depan, dan epidemi mempercepat prosesnya. Tren ini tidak hanya muncul dalam kaitannya dengan virus Corona.

Platform Google Arts and Culture telah bermitra dengan 1.200 museum dan arsip terkemuka untuk menampilkan pameran mereka secara online dan menawarkan tur virtual. Selama bertahun-tahun, Google Arts & Culture telah menyusun tur virtual museum di seluruh dunia. Diantara nama-nama besar yang termasuk dalam platform adalah MoMA New York; The Hermitage Museum di Saint Petersburg; Musee D’Orsay di Paris; Tate Modern dan British Museum di London; dan Museum Van Gogh di Amsterdam.

Berdasarkan kondisi tersebut muncul pertanyaan bagaimanakah para seniman, curator, dan lembaga seni merespon krisis Covid-19? Bagaimanakah peran virtual tur museum dalam mengakomodir kebutuhan masyarakat akan seni? Bagaimana budaya digital membawa pengaruh besar bagi kehidupan sosial masyarakat saat ini dan implikasinya bagi dunia seni budaya di masa yang akan datang? Dan bagaimanakah seni menjadi lebih bermakna di masa pandemi? Tulisan ini akan membahas bagaimana museum menemukan solusi inovatif bagi dunia Seni dalam masa pandemi dengan mengadopsi teknologi digital. Secara khusus tulisan ini juga menelaah bagaimana tur digital melalui Google Arts & Culture menawarkan trend baru dalam menikmati karya-

karya seni. Sebagai contoh kasus tulisan ini akan menelaah konten digital beberapa museum besar di wilayah Eropa yang memiliki banyak koleksi karya seni, yaitu The State Hermitage Museum St.Petersburg, Rijk Museum Amsterdam, dan Musee d'Orsay Paris.

METODE

Tulisan ini akan membahas bagaimana museum menemukan solusi inovatif bagi dunia seni dalam masa pandemi dengan mengadopsi teknologi digital. Secara khusus tulisan ini akan meneliti bagaimana tur *Virtual Reality* melalui Google Arts & Culture menawarkan trend baru dalam menikmati karya-karya seni. Berdasarkan teori Manuel Castells tentang budaya digital dan teori sosial Postmodernisme oleh Jean Baudrillard, tulisan ini akan membahas bagaimana budaya digital membawa pengaruh besar bagi kehidupan sosial masyarakat saat ini dan implikasinya bagi dunia seni budaya di masa yang akan datang.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan studi literatur dan studi kasus. Sebagai studi kasus, tulisan ini akan menelaah laman dan konten digital beberapa museum besar di wilayah Eropa dalam Google Arts & Culture yang memiliki banyak koleksi karya seni, yaitu The State Hermitage Museum St.Petersburg, Rijk Museum Amsterdam, dan Musee d'Orsay, Paris. Data yang dianalisis dikumpulkan dari sumber online, buku akademis, artikel terkait, dokumenter dan, untuk diskusi dalam studi kasus bersumber dari situs resmi Google Arts & Culture (artandculture.google.com).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Budaya digital di Era Postmodern

Bagaimana menggambarkan budaya digital saat ini? Kita dapat mengidentifikasi petunjuk penting dengan mengacu pada karya-karya Manuel Castells. Menurut Castells, teknologi digital adalah kunci dalam restrukturisasi dunia kapitalis ekonomi sejak 1970-an (Castells, 2010a). Rahasia di balik keberhasilan ini adalah kemampuan teknologi digital untuk mengembangkan jaringan di seluruh dunia dan menembus batas-batas antar negara. Untuk alasan yang sama, teknologi digital juga memainkan peran dalam munculnya gerakan sosial baru selama periode yang sama (Castells, 2010b), termasuk pemberontakan politik yang lebih baru di seluruh dunia Arab dan gerakan Menempati Wall Street setelah krisis keuangan global pada tahun 2008 (Castells, 2015). Castells menawarkan gagasan yang cukup populer saat ini, bahwa teknologi digital diterjemahkan sebagai sebuah ide tentang lebih banyaknya hubungan antara individu dengan lebih banyaknya jaringan, dan bahwa jaringan ini dianggap sebagai alternatif yang lebih efisien untuk mengelola banyak hal dalam genggaman. Singkatnya, kita cenderung melihat teknologi digital sebagai cara untuk "memberikan kekuatan (kembali) kepada individu."

Kondisi ini bisa dilihat dari beragam aktivitas masyarakat saat ini yang tidak lepas dari budaya digital, misalnya : mengambil foto selfie melalui ponsel dan membagikannya melalui sosmed; menyukai suatu posting di sosmed (Facebook, Instagram) dan tweeting ulang tweets di Twitter; belanja online melalui E-commerce seperti Tokopedia, Shopee, Amazon, Alibaba, dll : memesan jasa transportasi, pembelian makanan, dan jasa pengiriman barang melalui aplikasi transport online seperti Grab dan Gojek; penggunaan media youtube atau tiktok untuk mempromosikan gaya hidup dan menampilkan beragam aktivitas seni/hiburan; Aktivitas chat, voice call, dan video call dalam aplikasi Whassap, Line, Game online, dll.

Beragam aktivitas tersebut menggambarkan bagaimana teknologi digital saat ini disesuaikan dengan beragam skala kebutuhan individu. Ketika ponsel dan platform online dimaksudkan untuk menghubungkan individu dengan individu lain, semuanya aktivitas tersebut sangat nyaman dilakukan melalui tangan manusia, sehingga ponsel dan beragam interaksi manusia di Internet disebut sebagai perpanjangan dari tubuh manusia.

Teori Sosial Postmodernisme

Dalam ilmu sosial, para ilmuwan tidak dapat mengabaikan perkembangan budaya digital, karena ia adalah suatu fenomena yang berkembang dalam ranah tersendiri di masyarakat. Sebaliknya, para ilmuwan harus melakukan strategi ganda, yaitu mengungkap proses di balik budaya digital yang menjelaskan kemunculannya, dan mengungkap munculnya fenomena lain akibat budaya digital.

Jean Baudrillard adalah kritikus budaya dan intelektual media yang mengklaim bahwa budaya kontemporer adalah postmodern. Hal ini ditandai dengan adanya pluralitas, pengalihan, fragmentasi yang intens, dan *indirection* (bersifat tipuan). Media telah mengguncang dasar budaya postmodern, memberikan arah baru untuk realitas. Baudrillard menggambarkan bahwa hubungan antara yang nyata dan simulacra telah

mengalami perubahan dalam masyarakat kontemporer. Model dan simulacra telah menjadi realitas. Dalam media postmodern dan masyarakat konsumen, semuanya menjadi gambar, tanda, tontonan, transaesthetic, transpolitik, dan transeksual. (Baudrillard, 1981).

Kesamaan antara Jean Baudrillard dan postmodernisme adalah konsep tentang "image". Efek sosial dari *image* (gambar) tidak dapat disangkal dan setiap hari kita mengkonsumsi bermacam-macam simulasi gambar melalui internet, televisi dan media yang berbeda. Gambar-gambar ini adalah alat kekuasaan yang mengalihkan kita dari realitas dan menciptakan gambaran baru.

Gagasan utama Baudrillard tentang gambar seperti "simulacra dan simulasi" dan "hyperreality" telah dibahas dalam *Simulacra and Simulation* (1994). Pada tahun 1980-an, Baudrillard mulai membahas sifat realitas dan efek teknologi. Dalam *Simulacra and Simulation* (1981), ia membahas konsep simulacra, simulasi dan hiperrealitas yang sangat menantang pada saat itu. *Hyperreality* secara signifikan mirip dengan gagasan simulacra yang merupakan suatu salinan yang tidak memiliki keterkaitan dengan aslinya. Baudrillard percaya bahwa di era postmodern, teknologi informasi dan cybernetics (dunia maya) telah menghasilkan begitu banyak simulasi karena efek dominasi gambar dalam hidup kita sehingga kita tidak dapat membedakan mana yang asli dan salinan.

Baudrillard berpendapat bahwa ada perpecahan antara modernitas dan postmodernitas, yang ditandai dengan *cyberculture* (budaya dalam dunia maya). Baudrillard menyatakan bahwa media massa atau *cyberculture* bertanggung jawab dalam menciptakan masyarakat konsumerisme. Budaya ini muncul dari pengalaman fragmentaris yang berbeda dari gambar video musik, televisi, komputer, Internet, dan beragam teknologi informasi lainnya. *Cyberculture* menanamkan efek yang luar biasa pada sistem ekonomi postmodern. Hiperrealitas, dalam postmodernisme, adalah ketidakmampuan kesadaran untuk membedakan realitas dari simulasi realitas, terutama dalam masyarakat pascamodern berteknologi maju (Baudrillard, 1981).

Mengacu pada pernyataan Jean Baudrillard bahwa media massa atau *cyberculture* bertanggung jawab dalam menciptakan masyarakat konsumerisme, kondisi ini merupakan dampak yang tidak terelakkan dari perkembangan budaya digital yang dapat meningkatkan konsumerisme publik. Ketergantungan masyarakat terhadap teknologi digital selama era covid-19, selain membawa peluang inovasi, juga dapat menimbulkan dampak negatif meningkatnya konsumerisme dan fenomena hiperrealitas.

Dalam masyarakat postmodern yang berteknologi maju, terkadang muncul fenomena Hiperrealitas, yaitu ketidakmampuan kesadaran untuk membedakan realitas dari simulasi realitas. Selain menikmati beragam perkembangan teknologi digital dan perubahan pola hidup masyarakat global di era covid-19, kita juga perlu mencegah dampak-dampak negatif yang timbul akibat ketergantungan pada teknologi.

Cara Seniman, Kurator, dan Lembaga-lembaga Seni Merespon Seni di Masa Covid-19 melalui Teknologi

Di masa pandemi saat ini, ruang virtual menjadi semakin penting sebagai satu-satunya cara berkomunikasi dengan orang-orang di sekitar kita maupun dengan audiens. Banyak seniman telah memindahkan *workshop* mereka secara online, dengan menghilangkan hambatan fisik untuk aksesibilitas, dan menghilangkan jarak geografis yang mencegah banyak orang mengunjungi galeri, individu tetap dapat terlibat dengan karya seni dengan mengikuti link virtual mereka. Para Kurator dan penyelenggara pameran juga berpikir "out of the box" untuk menghadirkan pengalaman yang paling menarik bagi masyarakat virtual selama masa *lockdown*.

Lockdown telah mengubah cara seniman dan audiens menghargai seni, dengan begitu banyak konten online baru yang tersedia, inovasi teknologi, dan kemitraan media yang sangat baik, menawarkan beragam pilihan untuk menikmati seni. Dalam masa ini museum dan galeri akan memiliki peran kunci untuk menawarkan cara baru dalam mengapresiasi seni.

Penutupan simultan di bidang budaya, dan isolasi di rumah yang dihimbau kepada publik menyebabkan keinginan yang tinggi bagi khalayak untuk mendapatkan akses ke bidang seni dan budaya. Banyak organisasi di bidang budaya dan seniman perorangan yang beralih ke menyediakan aktivitas online - dari media sosial ke realitas virtual sebagai cara untuk terus memenuhi misi organisasi mereka dan mendapatkan atau mempertahankan audiens.

Untuk memahami bagaimana karier di bidang seni berubah akibat covid-19, mengutip sebuah artikel dari website *artworkarchive* yang mewawancarai beberapa seniman tentang bagaimana para cara mereka melakukan pendekatan bisnis seni dalam masa covid-19, diketahui bahwa ada banyak kesamaan tentang bagaimana seniman merespons lanskap profesional yang bergeser di sekitar mereka. Menurut *Artworkarchive*, "Sementara semua artis yang kami ajak bicara mengalami tingkat kerugian dari penjualan, *workshop* yang

tertunda, dan bukaan yang dibatalkan, mereka sudah merencanakan cara untuk berinovasi dan memindahkan karier mereka secara online.” (*How.artworkarchive*, 2020)

Dengan audiens yang terisolasi di rumah, tempat-tempat publik yang ditutup, event-event yang dibatalkan, industri seni yang sebagian besar beroperasi dari ruang publik, berusaha keras untuk menciptakan kembali sebuah ruang apresiasi secara online. Banyak seniman merespons tantangan ini dengan ide-ide yang sangat kreatif.

Seniman individu dari segala bidang seni menawarkan pertunjukan dadakan melalui akun pribadi mereka dari rumah mereka, mulai dari aktivitas bernyanyi, melakukan pembacaan buku atau puisi secara langsung, membagikan proses artistik mereka, atau secara kreatif melakukan *live-streaming* tentang kegiatan kreatif dan sehari-hari. Pameran seni komersial besar seperti *Hong Kong Arts Festival* dan *Art Basel* dibatalkan, aktivitas dalam event ini mulai bergeser ke arah pembelian online dan penciptaan "ruang tontonan online" (*The Coronavirus.DW*, 2020). Fakta bahwa luasnya konten seni dan budaya yang baru dapat diakses secara digital disediakan secara gratis, dan tanpa pemblokiran geografis, mengakibatkan peningkatan kesadaran publik dan seniman akan permintaan global akan akses online ke budaya, batasan hukum hak cipta, dan harapan akses ke karya-karya kreatif yang didanai publik.

Museum Dalam Budaya Digital

Di masa sekarang, perubahan sosial budaya dan perkembangan teknologi terjadi sangat cepat. Pada tahun 1990-an, diperlukan upaya yang keras untuk menumbuhkan kesadaran orang dalam mengakses museum lewat internet. Sebaliknya, pada tahun 2020, hampir setiap orang membawa internet di saku mereka. Teknologi digital telah menjadi terintegrasi ke dalam pengalaman sehari-hari kita. Pergeseran paradigma ini memaksa museum untuk merespon munculnya ekosistem digital akhir-akhir ini dan menjadi kontributor untuk menciptakan konsep Virtual museum.

Museum dan Budaya Digital adalah tentang bagaimana kemajuan teknologi telah mengubah pengalaman hidup masyarakat kontemporer. Apa yang nyata juga virtual, dan apa yang virtual juga nyata. Mereka yang belajar dan bekerja di museum akan berpikir tentang bagaimana menciptakan ekosistem digital, dimana saat ini hampir semua masyarakat sudah menjadi bagianya.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah museum pada tingkat yang berbeda. Hal ini juga mengubah manajemen relasi museum dengan lembaga dan organisasi lain, metode dan praktik manajemen koleksi, dan relasi museum dengan masyarakat juga semakin beragam. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi sarana tampilan, penelitian, komunikasi, konsep kuratorial dan tema-tema dalam pameran juga semakin beragam.

Selain menjadi lembaga budaya yang mengumpulkan, menyimpan, dan memamerkan artefak dengan nilai estetika, sejarah, budaya, atau ilmiah yang signifikan, museum adalah tempat dimana, dari waktu ke waktu, artefak memperoleh dan mengubah makna sebagai akibat dari hubungan segitiga antara artefak, cara ia ditampilkan, dan respons afektif dan kognitif dari audiens. Fakta bahwa museum saat ini atau setidaknya museum-museum yang terletak di lingkungan masyarakat pascaindustri telah beroperasi dalam budaya digital, menyiratkan bahwa proses pembuatan makna ini melibatkan semakin banyak penggunaan teknologi informasi.

Pengalaman dan pemahaman tentang seni dan warisan budaya dalam budaya digital lebih mudah dipahami dalam kaitannya dengan serangkaian konsep tentang menikmati museum: interaksi, pengalaman *haptic* (menyentuh objek), *ekphrasis* (deskripsi objek atau karya seni yang membangkitkan citranya), *immersion* (menyerap makna lebih mendalam), berpikir dengan mata (rasa ingin tahu), dan gambar sebagai *interface*. Fokus pada pengalaman dan persepsi ini menempatkan museum sebagai bagian dalam budaya visual kontemporer, sekaligus mempertanyakan konsep centrisme okular budaya Barat yang menganggap bahwa seni dan artefak yang dipamerkan sebagai "hal-hal yang harus dilihat secara langsung"

Selama beberapa dekade terakhir, karakter pengunjung museum telah berubah dari pengamat pasif menjadi 'pengguna' (seseorang yang berinteraksi dengan objek) dan 'peserta' (seseorang yang terlibat dalam proses pembuatan seni dan artefak). Teknologi informasi dan komunikasi memperkuat perkembangan ini, tidak hanya di lokasi nyata, tetapi juga pada tampilan online, dan kondisi ini sangat mempengaruhi profesional museum dalam mempersiapkan dan merancang pameran, seniman membuat karya seni, dan orang yang mengunjungi museum

Museum dalam budaya digital adalah apa yang Eileen Hooper-Greenhill disebut postmuseum, yaitu sebuah situs yang lebih bersifat kebersamaan daripada bersifat otoritas, di mana museum adalah mitra bagi pengunjung dalam penciptaan makna (Hooper-Greenhill, 2010) Perkembangan museum saat ini mendorong kita untuk merenungkan bagaimana relasi dengan masa lalu dalam budaya digital.

Anne Beaulieu dan Sarah de Rijcke menekankan pentingnya database dalam memahami beberapa kemungkinan untuk mengelola koleksi: "Database tidak hanya membentuk banyak pekerjaan proses kelembagaan di dalam museum, tetapi juga mendefinisikan kembali apa yang dianggap sebagai koleksi dan bagaimana pengguna lain dapat berinteraksi dengan koleksi tersebut melalui gambar-gambar digital." Menurut mereka gambar digital adalah sebuah objek aktif; bukan hanya representasi objek yang harus dilihat, gambar juga berfungsi sebagai *interface*. Gambar sebagai *interface* menjelaskan fungsi interaktifnya yaitu menjadi objek studi interaktif itu sendiri, sehingga memungkinkan untuk diperbesar dan diperkecil, dan yang terpenting melalui metadata yang terdapat di dalamnya, gambar ini juga bisa menjadi pintuk masuk menuju beragam jaringan informasi yang terkait.

Menurut Nina Simon dalam *The Participatory Museum* (2010), museum telah menjadi ruang partisipasi publik. Museum digital juga berfungsi sebagai ruang yang memberdayakan keterlibatan publik. Sebagian besar museum menggunakan Web untuk menjangkau audiens dan menyebarkan informasi. Beberapa museum bahkan telah melampaui fungsi umum web ini, mereka menggunakan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pameran di dalam lembaga mereka dengan menciptakan inovasi-inovasi kreatif dalam menampilkan pameran virtual.

Platform Google Art and Culture dan Tur Virtual Reality Museum

Saat kita tidak bisa bepergian karena pandemic covid-19, ironisnya kita justru bisa menjadi *globetrotter* virtual dan melihat pameran, seni, dan materi pembelajaran dari lebih dari 1.200 ribu museum di seluruh dunia melalui *Google Arts and Culture*. Selain mendigitalkan lebih dari seribu museum, *Google Arts and Culture* juga memungkinkan kita menjelajahi situs bersejarah dan "memilih petualangan kita sendiri." Kita dapat mencari berdasarkan warna dan terhubung dengan karya-karya dari seluruh dunia dan dari semua periode waktu. Demikian juga, banyak museum di luar inisiatif *Google Arts and Culture* memiliki koleksi dan pameran online juga. Beberapa museum saat menghadapi penutupan selama covid-19 justru meningkatkan aktivitas mereka untuk membuat konten virtual yang berkelanjutan bagi pengunjung.

Platform *Google Arts and Culture* telah bermitra dengan 1.200 museum dan arsip terkemuka untuk menunjukkan pameran mereka secara online dan menawarkan tur virtual (artandculture.google.com, 2020). Diantara nama-nama besar yang termasuk dalam platform adalah MoMA New York, Museum Seni Metropolitan dan Guggenheim; Musee D'Orsay di Paris; Tate Modern dan British Museum di London; dan Museum Van Gogh di Amsterdam.

Beberapa fitur unggulan yang ditawarkan dalam Google arts & Culture adalah : *Game Experiment* tentang seni budaya yang dikembangkan oleh para seniman dan pekerja kreatif ; *Art Camera* untuk mengeksplorasi karya seni dalam resolusi tinggi ; *360° Video* yang menawarkan pengalaman menikmati beragam kebudayaan secara lebih nyata dengan teknologi sudut pandang 360 derajat ; dan *Street View* yang menyajikan teknologi yang membuat audiens seolah-olah sedang menyusuri *landmark* dan situs-situs seni budaya secara langsung, lengkap dengan kompas penunjuk arah dan fasilitas *zoom in-zoom out* yang memungkinkan audiens mengamati objek secara lebih detail. Fitur-fitur ini akan membuat pengalaman *Virtual Reality (VR)* menjelajah Realitas maya berbagai museum dan situs-situs budaya di seluruh dunia menjadi lebih nyaman dan terasa nyata, seolah-olah audiens mendatangi tempat-tempat tersebut secara langsung.

Pengalaman VR dalam Google Art and Culture juga didukung dengan adanya *Google Cardboard*, yaitu sebuah headset VR yang dikembangkan oleh Google untuk digunakan pada perangkat *smartphone*. Program ini dikembangkan sebagai sistem terjangkau yang menarik audiens dan pengembangan lebih lanjut aplikasi VR. Melalui *Google Cardboard*, Google juga mengajak para pengguna merasakan realitas maya dengan cara sederhana, menyenangkan dan terjangkau. *Google Cardboard* adalah solusi VR termurah saat ini, para pengguna dapat membuat sendiri *Google Cardboard* secara sederhana menggunakan ponsel, kardus, dan komponen-komponen berharga murah dengan menggunakan spesifikasi yang telah dipublikasikan oleh Google.

Google Cardboard berfungsi dengan menempatkan ponsel pada jarak optimal dari lensa. Kemudian, dengan menggunakan aplikasi yang sesuai, lensa menciptakan efek 3D saat audiens mengamati suatu objek. Audiens bahkan dapat menggerakkan kepala, dan gambar akan merespons seolah-olah audiens berada di tempat yang sama dengan apa yang ditampilkan di layar ponsel. Misalnya, audiens dapat menggunakan fitur *Street View* dan menjelajahi jalanan London sambil melihat sekeliling dalam realitas virtual yang bereaksi terhadap posisi aktual audiens.

Dengan mengeksplorasi konten pada laman 3 museum besar di Eropa (The State Hermitage Museum St.Petersburg, Rijk Museum Amsterdam, dan Musee d'Orsay Paris dalam Google Arts & Culture sebagai contoh

kasus, tulisan ini akan menelaah bagaimana infrastruktur pengetahuan baru dikembangkan dalam museum digital dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendefinisikan kembali objek dan koleksi, sehingga memungkinkan inovasi dan kreatifitas dalam kurasi dan penciptaan aktivitas dalam museum.

The State Hermitage Museum St. Petersburg

State Hermitage adalah salah satu museum seni terbesar di dunia. Koleksinya mencakup lebih dari 3 juta karya seni representasi dari *Antiquity*, Eropa Barat, Timur Tengah, Rusia, beragam periode sejarah, negara dan juga wilayah. Museum ini didirikan pada tahun 1764, ketika Catherine Agung membeli koleksi besar lukisan Eropa Barat. Selama dua setengah abad, koleksi museum telah berkembang hingga sekarang terdiri dari 17.000 lukisan, 600.000 karya grafis, lebih dari 12.000 patung, 300.000 karya kerajinan, 700.000 arkeologi, dan 1.000.000 temuan numismatik. (*artsandculture.google*, 2020)

Dengan fitur *360° Video*, dan *Street View* dari Google Art & Culture, saat mengeksplorasi The State Hermitage Museum, pengunjung akan diajak merasakan atmosfer museum mulai dari pintu masuk, hingga memasuki ruangan-ruangan museum dalam dua lantai. Dengan fasilitas *Art Camera* pengunjung juga bisa membaca detail informasi dari tiap-tiap karya sekaligus memperbesar resolusi karya agar bisa menikmati tiap detailnya.

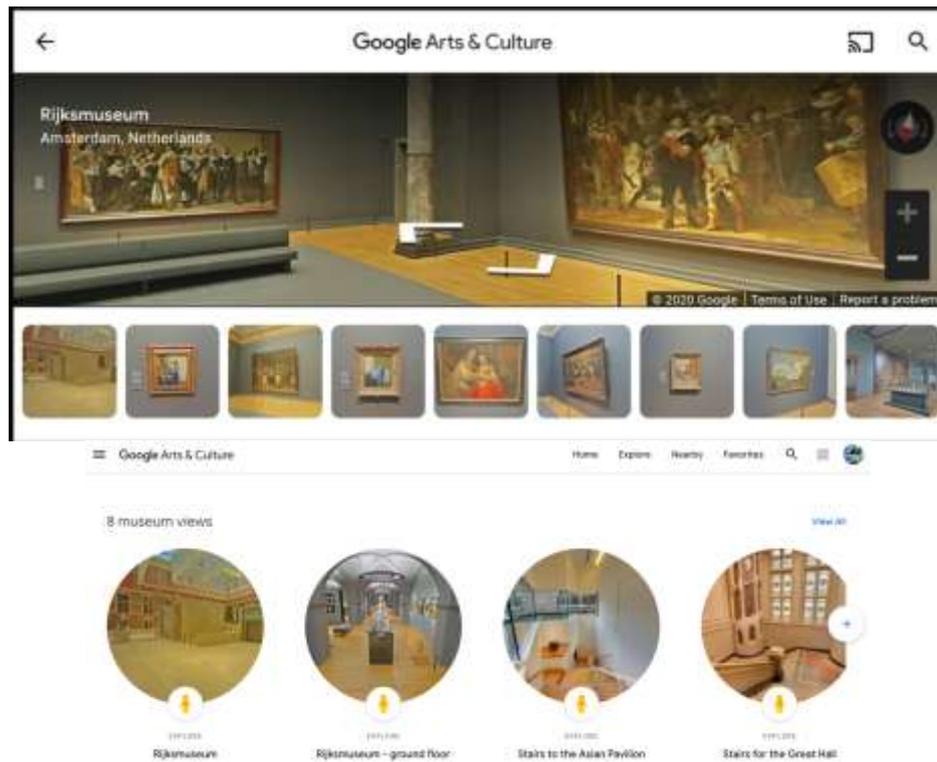


Gambar 1. Laman The State Hermitage Museum dalam Google Art & Culture
Sumber: Dokumentasi Maulina diambil dari Platform Google Arts & Culture, 2020

Rijk Museum Amsterdam

Rijksmuseum adalah museum Belanda, yang memiliki koleksi-koleksi *masterpiece* terkenal di dunia dari Zaman Keemasan Belanda yaitu *Milkmaid* karya Vermeer dan *The Night Watch* karya Rembrandt. Rijksmuseum sendiri juga merupakan sebuah mahakarya. Koleksi-koleksi seni ini disajikan di sebuah bangunan dengan desain interior yang menakjubkan. Rijksmuseum terdiri dari 80 galeri, menampilkan 8.000 benda yang menceritakan kisah 800 tahun seni dan sejarah Belanda, dari Abad Pertengahan hingga Mondrian. Setiap tahun, lebih dari 2,5 juta pengunjung merasakan perjalanan selama berabad-abad dan menikmati pengalaman keindahan yang menjelajah waktu. (*artsandculture.google*, 2020)

Laman Rijksmuseum dalam Google Art & Culture memiliki template dan fitur yang sama dengan Laman The State Hermitage dan museum-museum lain yang tercakup didalamnya. Dengan fitur *360° Video*, dan *Street View* bisa menjelajahi ruang-ruang pameran dalam Rijkmuseum yang terdiri dari 5 lantai (B1,0,1,2,3), menampilkan 22 pameran online secara khusus dan 154.511 database karya-karya seni yang bisa diamati secara detail, serta 8 *museum view* yang mengeksplorasi ruangan-ruangan tertentu secara lebih mendetail.

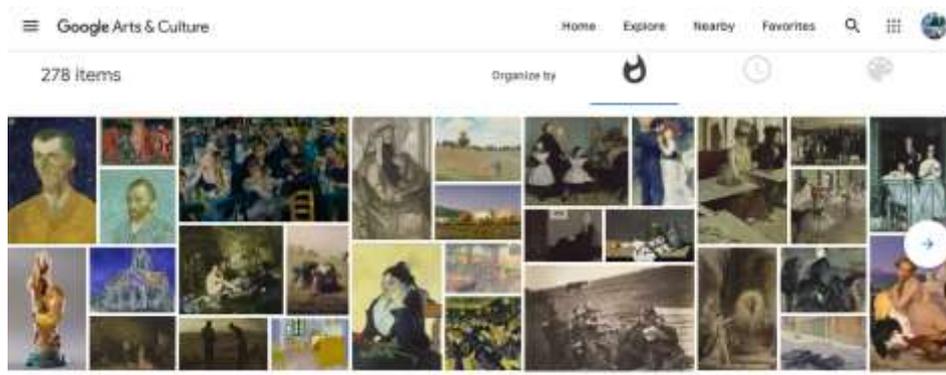


Gambar 2. Laman Rijk Museum dalam Google Art & Culture
Sumber: Dokumentasi Maulina diambil dari Platform Google Arts & Culture, 2020

Musee d'Orsay Paris

Sejarah bangunan Musee d'Orsay Paris bisa dikatakan cukup unik. Museum ini terletak di pusat kota Paris, di tepi Sungai Seine, dan seberang Tuileries Gardens, dengan bangunan yang merupakan bekas stasiun kereta api Orsay, serta dibangun untuk Pameran Universal tahun 1900. Jadi bangunan museum itu sendiri dapat dilihat sebagai sebuah "karya seni" pertama di Musee d'Orsay, yang menampilkan koleksi seni dari periode 1848 hingga 1914. (artsandculture.google, 2020)





Gambar 3. Laman Musee d'Orsay Paris dalam Google Art & Culture
Sumber: Dokumentasi Maulina diambil dari Google Arts & Culture, 2020

Laman Musee d'Orsay Paris dalam Google Art & Culture memiliki template dan fitur yang sama dengan laman museum-museum lain yang tercakup didalamnya. Melalui fitur *360° Video*, dan *Street View* audiens bisa mengikuti tur *Virtual Reality "From Station to the Renovated Musee d'Orsay (1900-2013)"* yang menceritakan sejarah pembangunan dan renovasi Musee d'Orsay atau bisa mengamati detail koleksi-koleksi lukisan cat minyak, lukisan kanvas, *Modern Art*, *France*, *Impressionism*, dan *Post Impressionism* dengan fitur *Art Camera*.

Dengan mengeksplorasi laman dan konten 3 museum besar di Eropa dalam Google Art & Culture tersebut, dapat kita amati bagaimana pencapaian dan perkembangan digital museum saat ini, mulai dari digitalisasi koleksi-koleksi museum yang tersusun rapi dalam database yang bisa diakses publik, konsep kuratorial yang terstruktur berdasarkan jenis karya, waktu, dan *art movement*, serta tur *Virtual Reality* yang merupakan inovasi terkini sehingga para pengunjung bisa merasakan sensasi menjelajah ruang-ruang museum seperti di dunia nyata.

Dalam museum digital ini kita juga bisa mengamati peran gambar sebagai *interface* yang berfungsi sebagai media dan objek interaktif melalui metadata yang terdapat di dalamnya, sekaligus menjadi pintu masuk menuju beragam jaringan informasi yang terkait. Peran museum sebagai ruang partisipasi publik juga bisa dilihat dalam digital museum dengan adanya fitur permainan interaktif yang melibatkan aktivitas pengunjung dan sebagai ruang diskusi publik untuk mencurahkan kritik dan ide-ide terkait isu di masyarakat.

Tren Menikmati Seni Melalui Ruang-ruang Digital : Ketika Seni dan Budaya Menjadi Lebih Bermakna di Masa Covid-19

Pandemi Covid-19 telah mengubah cara semua orang di dunia dalam bekerja dan menjalani kehidupan sehari-hari mereka, seniman belajar untuk beradaptasi dengan kondisi "*new normal*" ketika pameran seni, pameran dan *workshop* dihentikan tanpa batas waktu yang jelas. Krisis global saat ini telah dengan cepat mengubah cara setiap orang, termasuk artis dan pekerja lepas kreatif dalam melakukan bisnis di tahun ini.

Dalam kondisi krisis global saat ini, penelitian telah menunjukkan bahwa seni dapat mengurangi stres dan kecemasan serta meningkatkan motivasi dan suasana hati. Beberapa museum dalam menghadapi penutupan Covid-19 meningkatkan aktivitas mereka untuk membuat konten virtual yang berkelanjutan bagi pengunjung. Beberapa museum besar di Eropa membuat *hashtag #museumfromhome* di Twitter dan Instagram untuk berbagi gambar dan karya seni online. Sejak memulai tagar, lebih dari 75 museum telah terlibat dan berbagi karya seni yang mengesankan. *Artwork Archive* meluncurkan *#artistsunitechallenge* atas Instagram. Setiap hari mereka meminta pemirsa dan seniman untuk menjadi kreatif dan saling terlibat dengan tantangan harian. Aktivitas seni dapat dilakukan dengan berbagi informasi dengan teman, mendiskusikan ide, atau mengikuti kuliah melalui ruang-ruang virtual.

Dengan memaksimalkan teknologi untuk pameran galeri virtual & pengalaman seni, meskipun kita semua mengambil jarak sosial, kita tidak akan ketinggalan dengan perkembangan di dunia seni. Misalnya, meskipun *Art Basel* di Hong Kong dibatalkan, kita masih dapat menyaksikan siaran langsung kunjungan galeri dan diskusi para seniman. Kita juga dapat menemukan berbagai *podcast* atau video berbasis seni secara online. Apakah kita ingin belajar membuat sebuah karya seni, berjalan melalui museum terkenal, atau mendapatkan pelajaran seni dari seorang professor, semua bisa kita dapatkan melalui ruang-ruang virtual seperti Youtube, Zoom, Google Meeting, Instagram, dan beragam ruang online lainnya.

Dengan adanya tantangan, seniman dan lembaga-lembaga seni akan terus berinovasi. Tidak mengherankan jika para seniman menjadi kreatif dengan cara-cara baru untuk membangun komunitas, mendukung diri mereka sendiri dan orang lain dan tetap kreatif. Di saat bisnis di dunia seni telah berubah untuk sementara waktu, para seniman menemukan cara-cara baru untuk berinovasi, bergerak online, dan tetap terhubung dengan audiens dan lingkungan sekitarnya. Banyak pihak yang berduka atas hilangnya acara, pertunjukan, dan festival yang dibatalkan, akan tetapi selalu ada peluang baru untuk terhubung dan membawa karya seni ke khalayak baru dalam masa pandemik ini.

SIMPULAN

Transformasi budaya digital di masyarakat merupakan tren penting di masa pandemic global saat ini. Para seniman, kurator, dan lembaga-lembaga seni budaya berupaya secara intensif menyediakan layanan alternatif melalui platform digital untuk mempertahankan aktivitas-aktivitas penting mereka. Upaya ini ternyata juga mendorong timbulnya kreativitas para seniman untuk terus berkarya dan lembaga-lembaga seni budaya untuk berinovasi menciptakan ruang apresiasi virtual.

Pameran virtual akan mendapat tempat di masa depan, dan epidemi mempercepat prosesnya. Platform Google Arts and Culture telah bermitra dengan 1.200 museum dan arsip terkemuka untuk menampilkan pameran mereka secara online dan menawarkan *Virtual Reality* tur. Dengan adanya fitur *360° Video*, dan *Street View*, dan *Art Camera* akan membuat pengalaman *Virtual Reality (VR)* menjelajah Realitas maya ke berbagai museum dan situs-situs budaya di seluruh dunia menjadi lebih nyaman dan terasa nyata, seolah-olah audiens mendatangi tempat-tempat tersebut secara langsung. Pengalaman *VR* dalam Google Art and Culture juga didukung dengan adanya *Google Cardboard*, yaitu sebuah headset *VR* yang dikembangkan oleh Google untuk digunakan pada perangkat *smartphone* dan dapat dimiliki dengan harga terjangkau.

Dengan mengeksplorasi laman dan konten 3 museum besar di Eropa dalam Google Art & Culture (The State Hermitage Museum St.Petersburg, Rijk Museum Amsterdam, dan Musee d'Orsay, Paris) dapat kita amati bagaimana pencapaian dan perkembangan digital museum saat ini, mulai dari digitalisasi koleksi-koleksi museum yang tersusun rapi dalam database yang bisa diakses publik, konsep kuratorial yang terstruktur berdasarkan jenis karya, waktu, dan *art movement*, serta tur *Virtual Reality* yang merupakan inovasi terkini sehingga para pengunjung bisa merasakan sensasi menjelajah ruang-ruang museum seperti di dunia nyata.

Dalam museum digital ini kita juga bisa mengamati peran gambar sebagai *interface* yang berfungsi sebagai media dan objek interaktif melalui metadata yang terdapat di dalamnya dan peran museum sebagai ruang partisipasi publik dengan adanya fitur permainan interaktif yang melibatkan aktivitas pengunjung dan sebagai ruang diskusi publik untuk mencurahkan kritik dan ide-ide terkait isu di masyarakat.

Perkembangan teknologi dan inovasi dalam museum digital saat ini bisa menjadi peluang yang menjanjikan bagi perkembangan dunia seni budaya di masa depan. Dengan konsep *Virtual Reality tur* dan digitalisasi museum akan memicu para seniman, kurator, dan lembaga-lembaga seni agar lebih aktif dalam mengkreasi ide-ide baru. Bagi para pengunjung, digital museum bisa menjadi daya tarik baru untuk mengeksplorasi beragam pengetahuan dan informasi dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

Di masa-masa sulit ini, seni akan terus mengangkat semangat kita dan membawa solidaritas serta kemanusiaan bagi seluruh masyarakat di dunia, sehingga seni tidak dapat dipisahkan dari kehidupan kita. Menikmati seni melalui ruang-ruang virtual selama masa pandemic membuat kita tetap terhubung dengan para seniman dan aktivitas seni dengan cara yang lebih mudah. Beragam jaringan virtual yang ditawarkan oleh seniman dan lembaga-lembaga seni dapat memperluas wawasan para audiens, serta mendorong para seniman itu sendiri untuk lebih kreatif dalam menciptakan konten bagi khalayak.

Dengan adanya "*new normal*" sesudah covid-19 beberapa museum dan galeri akan dibuka lagi untuk khalayak dengan beberapa kebijakan baru, hal ini bisa menjadi harapan dan juga tantangan baru bagi perkembangan dunia seni, yang kedepannya akan terus membutuhkan kreativitas dan inovasi baru.

DAFTAR RUJUKAN

Anne Beaulieu, Anne,de Rijcke, Sarah. (2017). Networked knowledge and epistemic authority in the development of virtual museums. Book chapter of museums in a digital culture (p. 75-92). Amsterdam University Press. Diakses dari : <http://www.jstor.com/stable/j.ctt1s475tm.8>

Baudrillard, J. (1988). America. London & New York

[BBC – BBC Arts announces new programmes for Culture In Quarantine – Media Centre](https://www.bbc.co.uk)". Diakses dari www.bbc.co.uk

- Castells, M.(2010a). *The Power of identity, second edition*. Blackwell, Malden.
- Castells, M.(2010b). *The Rise of network society, second edition*. Blackwell, Malden.
- Castells, M.(2015). *Networks of outrage and hope, second edition*. Polity, Cambridge.
- E. Hooper-Greenhill (2000). *Museums and the interpretation of visual culture*. London: Routledge.
- Hillier, Bianca (2020). [Artists flock to the only 'festival' still on during COVID-19.](https://www.pri.org/stories/2020-03-30/artists-flock-only-festival-still-during-covid-19) Diakses dari <https://www.pri.org/stories/2020-03-30/artists-flock-only-festival-still-during-covid-19>
- Rea, Naomi. (2020). Dawn of the online biennial Era? the biennale of sydney becomes the first major international art show to go virtual. Diakses dari : <https://news.artnet.com/art-world/the-biennale-of-sydney-is-moving-online-1811871>
- Simon N. (2010). The participatory museum, Santa Cruz Diakses dari: <https://www.participatorymuseum.org/read/> .
- The Coronavirus*.DW.com. (2020). Diakses dari : <https://www.dw.com/en/global-art-market-prices-the-coronavirus-pandemic-corona-panic-is-shaking-it-up-starting-at-sothebys/a-52651815>
- Theseartis*.weforum.org. (2020). Diakses dari : <https://www.weforum.org/agenda/2020/04/art-artists-creative-covid19-coronavirus-culture-community/>
- How*.artworkarchive. (2020). Diakses dari : <https://www.artworkarchive.com/blog/how-to-experience-art-culture-during-coronavirus>
- World-famous*.weforum.org. (2020). Diakses dari : <https://www.weforum.org/agenda/2020/03/world-famous-cultural-institutions-closed-due-to-coronavirus-are-welcoming-virtual-visitors>
- Corona*.mmu.ac.uk. (2020). Diakses dari : <https://www.mmu.ac.uk/news-and-events/news/story/?id=12343>