

Kajian Penerapan Interaktif dan Multimedia sebagai Sarana Promosi Seni dan Budaya

R.A. Diah Resita I. Kuntjoro-Jakti¹, Inda Ariesta², Ade Ariyani Sari Fajarwati³

¹resitakj@binus.ac.id, ²indariesta@binus.ac.id, ³ade@binus.ac.id

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, ³Desain Interior, School of Design, Universitas Bina Nusantara
Jl. K. H. Syahdan No. 9, Kemanggisan, Palmerah, Jakarta Barat, Indonesia

Abstrak

Museum adalah lembaga yang berperan dalam melestarikan warisan budaya generasi terdahulu. Pengelola museum harus memastikan bahwa museum mencakup aspek-aspek yang menarik dan mendidik pengunjung. Penggunaan multimedia interaktif dalam pameran museum, dapat memperkaya cerita yang disampaikan sehingga membantu pengunjung untuk memahami substansi dan makna pameran secara mendalam. Melalui interaksi dengan materi museum, pengunjung dapat mengamati objek, karya seni, dan dokumen sejarah secara lebih detail. Narasi visual dan auditori dapat meningkatkan imajinasi pengunjung, menghasilkan pengalaman yang mengesankan dan menyenangkan, serta membantu museum menyampaikan informasi budaya dan sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterlibatan pengunjung dengan objek di ruang pameran yang menggunakan kombinasi konvensional serta teknologi. Studi kasus dilakukan dengan memahami respons pengunjung terhadap media interaktif di The Singapore Chinese Culture Centre dan Galeri Indonesia Kaya. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan analisis deskriptif. Multimedia interaktif menjadi alat penting dalam menciptakan pameran museum yang informatif, memberikan dampak emosional dan intelektual yang signifikan bagi pengunjung. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk mengetahui media apa saja yang bisa digunakan oleh museum untuk membantu menjelaskan konten kebudayaan dengan lebih efektif dan mendalam.

Kata kunci: museum, multimedia interaktif, pameran, seni budaya, sejarah

Abstract

A museum is an institution that preserves previous generations' culture and legacy. It is critical for museum administrators to ensure that the museum has components that are both captivating and instructional for visitors. The use of interactive multimedia in museum exhibitions can enhance the tales being told, allowing viewers to get a deeper understanding of the exhibition's substance and purpose. Visitors can learn more about items, artworks, and historical documents by interacting with museum resources. Visual and aural storytelling engages visitors' imaginations, resulting in spectacular and pleasurable experiences, as well as assisting the museum in conveying cultural and historical facts. The purpose of this study is to examine visitor engagement with artifacts in exhibition venues that employ both traditional and technology methodologies. Case studies were undertaken at the Singapore Chinese Culture Centre and Galeri Indonesia Kaya to better understand tourists' reactions to interactive media. The research approach is qualitative, including descriptive data. Interactive multimedia is becoming an increasingly crucial technique for developing informative museum displays that have a profound emotional and intellectual impact on visitors. This study is driven by the desire to discover which media museums may utilize to more efficiently and thoroughly present cultural material.

Keywords: museum, interactive multimedia, exhibition, art culture, history

Pendahuluan

Museum adalah atraksi buatan manusia yang dapat menjadi destinasi wisata bagi orang dari segala usia, baik domestik maupun internasional. Museum berkomitmen untuk melestarikan dan menjelaskan fakta-fakta autentik penting mengenai manusia dan lingkungan. Selain itu, museum berfungsi sebagai pusat dokumentasi, sumber pengetahuan dan informasi, atraksi wisata, media untuk pertumbuhan edukatif, serta pengingat sejarah alam, manusia dan budaya (Umayra & et,al, 2023). Dengan perubahan pola kunjungan, pendidikan yang berorientasi pada pengunjung dan berfungsi sebagai pusat instruksional, menjadi sangat

penting di museum-museum kontemporer memiliki lingkungan yang menarik agar pengunjung dapat menikmatinya (Fajarwati & Wulandari, 2023; Wulandari & et al, 2019). Konsep museum pintar semakin populer di kalangan museum untuk meningkatkan program edukatif dan melibatkan pengunjung melalui teknologi. Teknologi ini semakin banyak digunakan di museum untuk mendokumentasikan, melestarikan, dan menyajikan materi berbudaya (Marmur, Özsoy & Karagöz, 2020).

Sistem pameran merupakan salah satu komponen museum. Sejak awal abad ke-20, sistem pameran pada permuseuman mulai menggunakan teknologi multimedia sehingga mengubah museum dari tempat observasi dan pembelajaran menjadi ruang yang mengajak pengunjung untuk terlibat dan berpartisipasi. Mulai dari panduan audio yang memberikan informasi tambahan, hingga penggunaan komputer dan internet untuk mengakses koleksi digital. Eksplorasi teknologi telah menciptakan media yang memudahkan manusia untuk menyampaikan kepada dunia apa yang telah mereka lihat dan amati serta bagikan untuk dinikmati bersama (Fajarwati & Wulandari, 2020).

Pada era digital saat ini, multimedia interaktif menjadi elemen kunci dalam penyajian pameran yang dinamis dan informatif. Definisi multimedia secara terminologis adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu (Surjono, 2017). Multimedia interaktif memainkan peran penting dalam mengubah cara pengunjung berinteraksi dengan pameran di museum. Teknologi multimedia memberikan pengalaman yang lebih personal dan mendalam, sehingga memungkinkan museum untuk menyampaikan cerita dan informasi dengan cara yang lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami pengunjung berbagai usia; serta meningkatkan keterlibatan pengunjung secara interaktif.

Namun, selain keuntungan terdapat tantangan dari penggunaan teknologi multimedia. Pemakaian sistem pameran multimedia interaktif berpengaruh terhadap biaya implementasi yang besar, kebutuhan akan pemeliharaan yang konsisten, serta ada potensi masalah teknis dan pembaruan teknologi secara berkala, merupakan hal penting yang dapat dipertimbangkan oleh museum untuk memilih media interaktif yang tepat (Cildir, 2014). Hal ini mengingat, fungsi museum sebagai sarana edukatif juga harus memiliki kemampuan memberikan pengalaman pengunjung dalam menikmati koleksi museum sesuai dengan pengetahuan, keterampilan dan minatnya, dan serta bisa memahaminya secara mandiri.

Terdapat dua institusi yang mengintegrasikan multimedia interaktif dalam pamerannya. Kedua institusi ini bertujuan untuk menyajikan cerita budaya serta mampu menarik dan berhasil memperkenalkan budaya warisan leluhur dengan cara mengasyikkan sehingga pengunjung dapat memahami isi pesannya. Institusi yang pertama adalah museum “*The Singapore Chinese Cultural Centre (SCCC)*”. Museum ini merupakan bagian dari Pusat Kebudayaan Tionghoa Singapura, yang muncul atas kerjasama kelompok seni budaya yang bermitra dengan komunitas untuk mempromosikan dan mengembangkan budaya Tionghoa lokal. Pusat kebudayaan ini dilengkapi dengan konten yang menarik dan mudah diakses, yang bertujuan memupuk apresiasi yang lebih besar terhadap identitas multikultural bangsa Singapura dan mempunyai rasa kebersamaan yang lebih kuat. Dibuka perdana tanggal 19 Mei 2017, pusat kebudayaan yang dilengkapi museum ini terletak di jantung kota untuk menyambut

semua pengunjung untuk menikmati pameran, pekan raya, pertunjukan, seminar, diskusi, lokakarya, dan kegiatan budaya lainnya sepanjang tahun.

Sementara institusi yang kedua adalah Galeri Indonesia Kaya di Mall Grand Indonesia, Jakarta. Galeri Indonesia Kaya adalah ruang belajar yang menyenangkan seputar kekayaan budaya Indonesia berbasis teknologi digital, persembahan Bakti Budaya Djarum *Foundation*. Budaya yang ditampilkan meliputi alat musik tradisional, baju adat, informasi kuliner, pariwisata, tradisi seni budaya, hingga kekayaan flora dan fauna Indonesia yang semuanya dikemas secara digital dan interaktif. Galeri Indonesia Kaya memberikan alternatif modern, menyenangkan, mudah dan gratis dalam mempelajari tradisi budaya Indonesia. Selain media edukasi digital, Galeri Indonesia Kaya juga dilengkapi dengan auditorium berkapasitas 150 tempat duduk untuk menampilkan berbagai tontonan budaya seperti seni pertunjukan teater, musik, pemutaran film, diskusi budaya, seminar dan lokakarya secara gratis. Para seniman yang ingin menggunakan auditorium ini dapat memanfaatkannya sebagai tempat pertunjukan tanpa biaya. Setiap akhir pekan, Galeri Indonesia Kaya juga menampilkan berbagai pertunjukan budaya dari seniman-seniman Indonesia, baik yang baru memulai karir maupun yang sudah lama berkecimpung dalam dunia seni.

Pada kedua insitusi ini, multimedia interaktif ditempatkan pada setiap tema ruangan pameran sehingga membuat pengunjung memiliki banyak pengalaman bahkan sejak pertama kali hendak masuk mendaftar sebagai pengunjung hingga selesai mengikuti rangkaian pameran. Media interaktif pada tata pamer di SCCC, menggunakan perpaduan teknologi digital dan tata pamer yang konvensional. Sementara pada Galeri Indonesia Kaya berkonsentrasi pada pemakaian teknologi digital baru yang menarik untuk masyarakat lokal.

Dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital, penting untuk memahami bagaimana pengunjung terlibat dengan pameran yang menggunakan tata pamer kombinasi konvensional serta media berbasis teknologi. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi media interaktif yang efektif dalam meningkatkan pengalaman pengunjung serta memastikan bahwa museum tetap relevan dan menarik bagi generasi digital saat ini.

Metode Penelitian

Metode kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang digunakan dalam menganalisa topik ini, didukung oleh studi pustaka serta pengamatan langsung. Metode kualitatif-deskriptif adalah metode kualitatif yang dijabarkan secara deskriptif dengan tujuan menampilkan data apa adanya. Metode ini dipandang cocok untuk mengeksplorasi makna, konsep, karakteristik, metafora, simbol dan deskripsi dari sesuatu. Untuk menyempurnakan hasilnya, menggunakan data yang didapat dari kegiatan observasi, wawancara dan studi pustaka.

Data dikumpulkan di dua ruang pameran yaitu ruang pameran di *Singapore Chinese Culture Centre* (SCCC) dan Galeri Indonesia Kaya. Keduanya dilengkapi dengan teknologi untuk tampilan tata pamernya serta memiliki tujuan yang serupa yaitu mendidik pengunjung tentang seni, budaya dan tradisi. Penelitian ini secara bergantian akan membahas media yang digunakan pada tata pamer di setiap ruangan yang berada di Pusat Kebudayaan Tionghoa Singapore atau SCCC, kemudian menganalisa media yang digunakan pada tata pamer di setiap ruangan pada Galeri Indonesia Kaya. Sehingga dari sini terlihat masing-masing kekuatan ataupun pesan cerita yang ingin disampaikan dalam setiap ruangan serta menggunakan media apa baik media digital ataupun konvensional.

Pengumpulan data kualitatif dilakukan melalui observasi untuk mengetahui konten umum, tata letak, dan tampilan dari kedua ruang pameran. Metode kualitatif-deskriptif ini bertujuan menggali pengalaman pribadi, persepsi, dan makna yang diberikan saat menghadapi berbagai media interaktif, baik teknologi digital maupun konvensional. Metode ini memungkinkan peneliti memahami pengalaman subjektif dan reaksi emosional pengunjung terhadap berbagai media. Selain itu, penelitian ini menilai bagaimana multimedia interaktif mempengaruhi keterlibatan emosional dan intelektual pengunjung sehingga tercipta pemahaman terhadap cerita dan budaya yang disajikan.

Dengan mendalami pengalaman personal pengunjung melalui wawancara dan observasi, akan memberikan gambaran mendalam tentang dampak media interaktif terhadap keterlibatan dan pemahaman budaya. Penelitian juga mengidentifikasi inovasi dan pendekatan kreatif yang dapat diadopsi oleh museum lain, menilai relevansi dan keberagaman konten multimedia dalam menyampaikan cerita budaya. Metode kualitatif-deskriptif ini memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap pengalaman pribadi pengunjung, persepsi, dan makna yang mereka berikan dalam penyajian museum serta bagaimana media interaktif mempengaruhi keterlibatan emosional dan intelektual mereka.

Pembahasan

Latar belakang sejarah Singapura memainkan peran kecil dalam Sejarah Asia Tenggara, hingga Sir Stamford Raffles mendirikan pelabuhan Inggris disana. Di bawah pemerintahan kolonial Inggris, Singapura dilihat memiliki potensi menjadi pelabuhan perdagangan yang maju. Pelabuhan Singapura sangat strategis karena posisinya yang berada di tengah jalur perdagangan antara India dan Cina, dan saat ini menjadi salah satu pelabuhan terpenting di dunia. Singapura berkembang pesat sebagai pelabuhan bebas bagi pedagang dari Arab, Tiongkok, dan India yang menjadikan Singapura pada masa itu sebagai persinggahan.

Pesatnya pertumbuhan pelabuhan Singapura, tentunya juga memunculkan masalah-masalah baru dalam kehidupan sosial. Salah satu masalah yang muncul adalah dibutuhkannya banyak tenaga kerja. Selain itu di saat bersamaan, kekacauan ekonomi dan politik di Tiongkok mendorong banyak warga Tiongkok, terutama dari kota-kota pesisir di Tiongkok Selatan, menempuh perjalanan jauh dengan perahu guna mencari nasib dan peluang yang lebih baik di Singapura ataupun di tempat-tempat lainnya. Inggris menyadari sangat tergantung dengan tenaga kerja import tetapi tidak memperhatikan kesejahteraan para pekerja tersebut dan fokus mengembangkan ekonomi Inggris saja.

Para migran ini harus mandiri dan akhirnya membentuk klan, sekolah, dan kuil untuk saling memberikan dukungan sosial satu sama lain. Ketika banyak migran dari Tiongkok dan akhirnya menetap di Singapura serta mulai membentuk keluarga, maka para migran ini tetap mempertahankan nilai-nilai tradisional Tiongkok, merayakan festival, menciptakan cita rasa yang mengingatkannya pada kampung halaman. Bersamaan dengan itu, para migran Tiongkok ini mempelajari banyak hal baru di Singapura misalnya mengenal bahasa Melayu, mempelajari istilah-istilah dari kelompok dialek Tiongkok lainnya, menyesuaikan resep tradisional dengan bahan-bahan lokal, dan mengadopsi praktik lokal yang lebih cocok dengan iklim tropis seperti membangun rumah atap (*Trees in a forest: Becoming Chinese Singaporean in multicultural Singapore*, 2024). Cerita ini hanya sebagian dari konten informasi pada tata pameran di museum

SCCC, yang terdapat pada Pusat Kebudayaan Tionghoa Singapura, yang kemudian diolah menjadi materi pameran baik menggunakan teknologi digital ataupun konvensional.

Sementara Galeri Indonesia Kaya merupakan perwujudan keberagaman Nusantara Indonesia dilihat dari sisi latar belakang suku dan rasnya menciptakan banyak keindahan melalui olahan seni budaya musik, tari, pakaian, olahraga hingga kuliner. Keragaman budaya ini ditampilkan pada layar-layar besar dengan kombinasi teknologi. Galeri yang memiliki luas sekitar 635m² ini memiliki auditorium yang didukung dengan fasilitas modern sebagai sarana bagi pelaku seni maupun masyarakat umum menampilkan berbagai kesenian Indonesia dan kegiatan lainnya secara gratis, termasuk pengunjung dan penontonnya. Selain memberikan akses secara gratis, wujud keseriusan pengelola Galeri Indonesia Kaya juga terlihat dari keikutsertaan secara aktif dalam menggerakkan seni budaya Indonesia sehingga mendapatkan Rekor MURI mengumpulkan penari terbanyak dalam pertunjukan Indonesia Menari di Bundaran HI saat event *Car Free Day* bulan Mei tahun 2024. Sebelumnya, di Grand Indonesia Mall juga mendapatkan Rekor MURI penari terbanyak dalam pertunjukan Indonesia menari tahun 2015 yang lalu (Galeri Indonesia Kaya, 2024).

Secara umum, museum dibedakan menjadi museum umum dan museum khusus, berdasarkan dari koleksinya. Museum umum yaitu, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin dan teknologi. Sementara museum khusus yaitu museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material dan lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu dan satu cabang teknologi (Pengertian Museum, 2019). *Singapore Chinese Culture Centre* (SCCC) dan Galeri Kaya Indonesia, termasuk museum umum bila ditinjau dari program dan kegiatan yang ditawarkan serta pengunjungnya yang menjangkau seluruh kalangan, baik usia dewasa dan anak-anak, serta beragam profesi dan tingkat pendidikan.

Data Pengunjung

Pengalaman pertama penggunaan fasilitas media digital interaktif di SCCC, dirasakan pada bagian pendaftaran pengunjung di area *lobby*. Teknologi yang digunakan secara menyeluruh pada museum SCCC yaitu RFID atau *Radio Frequency Identification* yang merupakan jenis komunikasi nirkabel yang menggunakan gelombang radio untuk bertukar data antar perangkat. Perangkatnya adalah RFID *tag* dan pembaca RFID. RFID *tag* melekat pada gelang pengunjung, yang diisi dengan sejumlah data identitas pengunjung, yang memuat nama, tanggal kelahiran, pemakaian bahasa pengantar serta beberapa pertanyaan lainnya. Selain itu, pengunjung dapat memilih tampilan *avatar* yang sesuai yang digunakan untuk merepresentasikan pengguna pada suatu aplikasi yang terdapat pada gelang pengunjung (Gambar 1).



Gambar 1. Memasukkan data pengunjung pada mesin kemudian gelang pengunjung menyimpan data tersebut (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 2. Sebuah pengumuman di depan pintu dan di meja lobby akan menemui QR Code untuk dipindai pengunjung (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Berbeda saat memasuki Galeri Indonesia Kaya, pengunjung diminta memindai *QR Code* (*Quick Response Code*) teknologi yang memudahkan untuk mentransfer informasi, kemudian muncul beberapa pertanyaan untuk memasukkan data pengunjung, selanjutnya terdapat sebuah layanan aplikasi yang terhubung dengan materi media digital di area pameran. Belum banyak tempat wisata yang menghubungkan materi pamernya ke dalam sebuah aplikasi khusus seperti di Galeri Indonesia Kaya (Gambar 2).

Baik *Singapore Chinese Cultural Centre* (SCCC) maupun Galeri Indonesia Kaya memanfaatkan teknologi canggih dalam menyimpan dan mengelola data pengunjung, memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan personal. Kedua teknologi ini, RFID pada SCCC dan aplikasi berbasis *QR Code* di Galeri Indonesia Kaya, memberikan manfaat signifikan dalam mengelola data pengunjung dan meningkatkan pengalaman interaktif, meskipun dengan pendekatan yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dan konteks masing-masing institusi.

Ruang Pendahuluan

Pengunjung dalam mengawali kunjungan di SCCC, akan melalui sebuah terowongan yang pada sisi dinding kanan dan kirinya dipenuhi dengan layar monitor berisi video bercerita mengenai kemajuan negara Singapura. Layar monitor yang bergerak secara simultan memperlihatkan berbagai visual yang mendukung narasi kemajuan negara seperti dimulainya tentang posisi strategis Singapura, kesibukan pelabuhan sejak dahulu hingga saat ini. Selain itu terdapat visualisasi warga Singapura yang bersemangat bekerja dengan tetap mengingat leluhurnya, serta budaya kekerabatan keluarga yang kuat, kental dan multikultural yang memperkaya kehidupannya dari dahulu hingga hari ini.

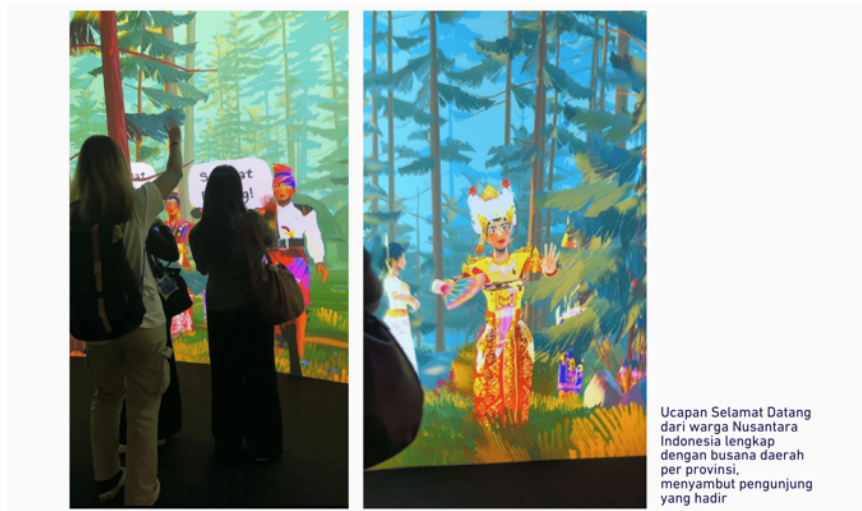


Gambar 3. Terdapat sebuah terowongan dengan media video dan pada ruangan pertama terdapat infografis mengenai apa saja yang menyebabkan Singapura ini terjadi (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Selepas melewati terowongan dengan media layar, dilanjutkan menjelajahi ruangan pertama berjudul: *What Makes Us, Us?* yang disambut dengan sebuah benda berbentuk cawan, yang ternyata merupakan infografis konvensional berisi mengenai berbagai informasi tentang hal-hal yang menjadikan Singapura seperti sekarang, contohnya mengenai prosentase pemakaian bahasa, jumlah kepercayaan yang diakui negara, sebuah diorama memperlihatkan kehidupan kampung di Singapura dan data lainnya. Sebuah penampilan visual infografis yang menarik yang dapat berinteraksi dengan pengunjung secara motorik, seperti pengunjung dapat memutar lingkaran atau saat posisi tertutup terdapat pertanyaan lalu untuk mengetahui jawabannya perlu mengangkat kenop pintu. Tanpa terasa, pengunjung memahami data mengenai Singapura dengan beraktivitas motorik sederhana yang menyenangkan (Gambar 3).

Setelah memindai *QR Code* pada Ruang Pendahuluan di Galeri Kaya Indonesia, pengunjung melihat warga nusantara Indonesia dari hampir seluruh provinsi dengan baju daerahnya masing-masing berjalan melintasi pengunjung menggunakan media layar lebar. Melalui aplikasi pada gawai, pengunjung mendapatkan informasi untuk berinteraksi dengan visual para warga desa nusantara yaitu dengan cara melambaikan tangan agar para warga desa menghampiri dan menyapa pengunjung. Karakter yang diciptakan pada layar, tingginya kurang lebih hampir sama dengan ukuran manusia Indonesia pada umumnya, yaitu sekitar 160 cm - 170 cm. Melalui teknologi *Virtual Reality* kombinasi *Motion Sensor*, karakter warga desa nusantara dapat menghampiri pengunjung yang melambaikan tangan dan memberikan salam serta mengucapkan selamat datang sesuai dialek daerahnya atau menyapa dalam bahasa

Indonesia. Selain mengucapkan salam, karakter warga desa juga dapat melakukan tarian khas provinsinya seperti dari Bali (Gambar 4).



Gambar 4. Ruang pertama, tata pameran menggunakan layar lebar dan teknologi kombinasi VR dengan Motion Censor
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 5. Pada ruangan kedua, tata pameran mengkombinasikan pemakaian teknologi RFID dan dengan interaksi manual. Narasi pada ruangan ini mengenai perjalanan kehidupan manusia di Singapura
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Ruang Penjelasan Budaya

Ruangan kedua pada SCCC adalah ruang bertajuk *Beyond Generation* yaitu sebuah ruangan yang menarasikan tentang daur kehidupan manusia di Singapura. Narasi pada ruangan ini mengenai kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan kehidupan keluarga inti, pertumbuhan seorang anak menjadi remaja, dewasa muda dan memasuki usia nikah. Pada akhirnya daur kehidupan itu kembali terulang dengan mengutamakan norma, etika dan budaya yang berlaku sebagai warga Tionghoa yang tinggal di Singapura. Tata pameran di ruangan ini menggunakan teknologi RFID dengan pengajuan beberapa pertanyaan dan pengunjung dapat menjawab mana yang disetujui atau tidak. Semua jawaban interaktif ini akan tersimpan datanya

setiap kali pengunjung menuju kotak pertanyaan RFID tersebut. Penataan ruang pamernya seolah memosisikan pengunjung berada di sebuah rumah warga Singapura. Banyak jendela kaca memperlihatkan materi berisikan budaya seperti jenis makanan. Terdapat daun pintu, saat pengunjung tarik kenop pintu, akan muncul video seorang ibu berusia paruh baya sedang memarahi anaknya yang pulang ke rumah larut malam, atau pada daun jendela lainnya memperlihatkan video hubungan nenek dan cucu yang hangat. Hal tersebut merupakan rangkaian cerita yang menarik khas warga Asia, yaitu memiliki kekerabatan yang erat antar anggota keluarga. Interaksi video dibalik daun pintu dan jendela, membuat pengunjung merasa tidak bosan karena terdapat unsur humoris (Gambar 5).



Gambar 6. Ruang penghubung antara ruangan kedua dan ketiga di SCCC, menampilkan teknologi RFID serta panel infografis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Ruangan ketiga pada SCCC (Gambar 6), terdapat ruang penghubung yang masih membawa tema mengenai budaya warga Singapura keturunan Tionghoa, tata pameran pada ruangan ini masih melibatkan RFID serta panel berikutnya menampilkan infografis dengan teknik cetak tiga dimensi atau 3D menyebabkan cerita budaya ini semakin menarik untuk dinikmati pengunjung. Visualisasi perayaan budaya *Chinese New Year* yang bermakna, menampilkan elemen bagian dari perayaan seperti amplop angpao hingga kepala Barongsai yang ditampilkan secara menarik. Saat ini, pertunjukan Barongsai sering disertai dengan liong (naga) bukan hanya untuk menambah kemeriahan, tetapi karena nilai filosofi yang mendalam dalam masyarakat Tionghoa. Naga dianggap sebagai hewan bijak yang melambangkan Dewa Kebijaksanaan (Kabul & Syahril, 2023).

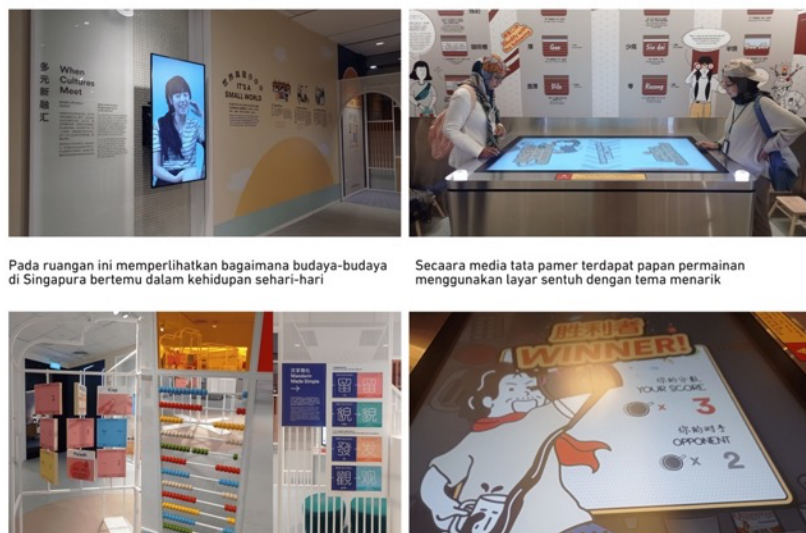
Sementara pada ruangan kedua yang populer dan digemari pengunjung di Galeri Indonesia Kaya adalah layar interaktif budaya kuliner yang menggunakan teknologi *Virtual Reality* dan *Motion Sensor*. Pengunjung diajak untuk memasak ragam masakan Nusantara Indonesia secara interaktif. Mereka dapat memilih berbagai pilihan makanan dari beberapa provinsi dan dalam waktu sekitar tiga menit, pengunjung belajar mengenal bahan masak, meracik dan menyajikan makanan tersebut. Teknologi ini memberikan pengalaman yang mendalam dan menyenangkan bagi pengunjung, memperkaya pemahaman pengunjung tentang budaya kuliner Indonesia. (Gambar 7).



Gambar 7. Pada layar kedua di Galeri Kaya Indonesia, tata pameran mengkombinasikan pemakaian teknologi yang sama, namun tema yang diberikan kepada pengunjung adalah budaya kuliner Nusantara (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

SCCC maupun Galeri Indonesia Kaya, sama-sama menggunakan teknologi canggih dan materi pameran konvensional untuk menciptakan pengalaman yang interaktif serta mendidik. Masing-masing memberikan cara unik untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pengunjung, memastikan bahwa pengunjung tidak hanya menerima informasi tetapi juga terlibat secara emosional dan intelektual.

Ruang Pertemuan Budaya



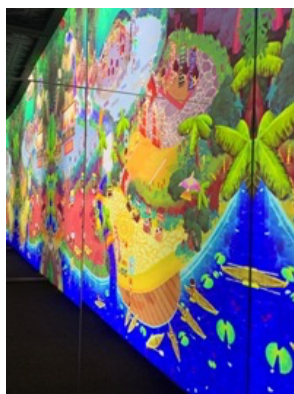
Gambar 8. Ruang keempat SCCC mempertemukan budaya Singapura dengan berbagai budaya eksternal (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Ruang keempat SCCC berjudul *When Culture Meet*, yang silang budaya di Singapura bertemu dan beradaptasi. Masyarakat multirasial di Singapura, populasi awalnya terdiri dari orang Melayu dan Tionghoa, dengan tambahan pekerja murah dari India dan Tiongkok serta

pedagang dari berbagai negara, termasuk etnis Eropa, Arab, Yahudi dan lainnya. Meskipun dominasi Tionghoa meningkat, kelompok minoritas non-Tionghoa tetap signifikan.

Cerita interaksi berbagai budaya menjadi materi pameran yang disajikan secara konvensional, misalnya saat belajar mengenai huruf-huruf mandarin dan menggunakan sempoa (sebuah alat berhitung aritmetika kuno) digunakan manik-manik berwarna yang membantu melatih daya ingat dan konsentrasi. Pihak pengelola museum tetap menampilkan materi huruf kanji dan sempoa secara fisik, untuk memudahkan pengunjung mengenal secara langsung huruf kanji atau berhitung menggunakan sempoa. Materi pembelajaran budaya kuliner populer seperti minuman khas Singapura diperkenalkan melalui *game* elektronik dengan layar sentuh yang atraktif karena bisa bermain sambil belajar meracik minuman tersebut. Pengunjung dilatih untuk mengingat nama minumannya dan sangat memungkinkan selepas dari museum, pengunjung akan mencari jenis minuman yang dimainkannya (gambar 8).

Pada Galeri Indonesia Kaya, layar ketiga memperlihatkan kegiatan masyarakat di suatu pulau, pada layar tersebut nampak bangunan rumah dan bangunan lain, perahu-perahu serta aktivitas lainnya (Gambar 9). Pada layar ini, pengunjung berkesempatan merancang avatar dan berperan sebagai bagian warga desa di pulau tersebut. Avatar adalah representasi grafis dari seorang pengguna dalam dunia digital atau virtual.



Gambar 9. Visualisasi Aktivitas warga dan setting arsitektural di perkampungan sebuah pulau.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Museum harus bijaksana dalam memilih media yang tepat agar tujuan pembelajaran efektif tersampaikan. Contoh dari SCCC menunjukkan kombinasi media konvensional dan digital dapat digunakan untuk mengajarkan budaya dan sejarah. Sementara di sisi lain, Galeri Indonesia Kaya menggunakan layar yang memungkinkan pengunjung merancang avatar, memberikan pengalaman mendalam dan personal, seakan turut merasakan kehidupan di desa tersebut. Melalui pendekatan berbagai media ini, pengunjung tak hanya berinteraksi dengan materi namun harapannya adalah tujuan pembelajaran mengenai budaya dan kehidupan bermasyarakat tersampaikan dengan baik.

Ruang mengenai Keberagaman

Ruangan kelima SCCC berjudul *The Story so far*, yang menyuguhkan infografis yang berbeda dengan narasi garis waktu mengenai perjalanan panjang warga Singapura hingga bisa melangkah sejauh ini. Pada ruangan ini juga memperlihatkan berbagai kuliner Singapura yang mendunia menggunakan replika makanan dengan teknik ala Jepang yaitu *Shokuhin Sampuru*

menggunakan media lilin atau plastik yang terlihat realistis dan menggugah selera. Replika tersebut dilengkapi dengan keterangan nama makanan, sejarah serta pengetahuan bumbu masakan yang mudah diingat, sehingga membuat pengunjung penasaran mencari makanan tersebut selepas kunjungan ke museum. Selain itu terdapat ruangan interaktif lain, yang mengajak pengunjung mencoba memasak melalui layar virtual. Misalnya, pengunjung ingin memasak Laksa Singapura, maka layar virtual ini memberikan panduan dari tahap mengenal bahan berupa sayur, daging, hingga bumbu, kemudian pengunjung juga diajak mencoba memasak sampai akhirnya visual masakan telah usai dan hidangan siap dimakan (Gambar 10).



Gambar 10. Pada ruangan kelima terlihat infografis berupa garis waktu serta panel mengenai budaya kuliner Singapura dengan replika makanan yang menggugah selera (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Pada Gambar 11 di Galeri Indonesia Kaya, tampak layar besar dan dengan teknologi *Virtual Reality* kombinasi *Motion Sensor* yang mengajak pengunjung merentangkan tangan seakan menjadi sebuah pesawat terbang dan mengelilingi Indonesia. Atraksi ini menambah pengetahuan mengenai luasnya wilayah Indonesia, dengan luas total 1.904.568 km² sehingga merupakan negara terbesar ke-15 di dunia. Interaksi yang memposisikan pengunjung menjadi pesawat terbang, memberi pengalaman menjelajahi satu pulau ke pulau lainnya, melihat ragam gugusan pulau dan gunung yang tersebar di sepanjang kepulauan Indonesia.



Pada layar keempat, pengunjung seakan menjadi sebuah pesawat terbang dan mengelilingi pulau-pulau di Indonesia

Gambar 11. Pada layar keempat kemampuan keseimbangan badan kita membantu menerbangkan pesawat mengelilingi pulau-pulau di Indonesia (Sumber: Dokumentasi Pribadi,2024)

Ruang Cerita dan Prestasi

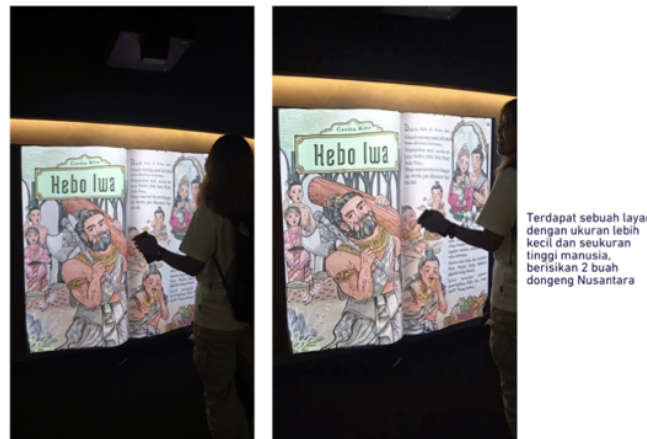
Ruangan keenam SCCC berjudul *Made in Singapore* (Gambar 12), pengunjung dapat menikmati narasi tentang berbagai karya seni dan budaya yang dihasilkan di Singapura. Tidak hanya kuliner yang terkenal, tetapi juga seni rancang busana, musik, dunia hiburan seperti film dan televisi, serta olahraga.



Ruangan dengan warna yang berbeda dari sebelumnya, menyuguhkan tata pameran dengan kekuatan warna yang menarik dan pemakaian teknologi RFID di ruangan ini tidak sebanyak paa ruangan-ruangan sebelumnya

Gambar 12. Ruang keenam menampilkan suasana berbeda dan memperlihatkan berbagai karya seni budaya Singapura (Sumber: Dokumentasi Pribadi,2023)

Berikutnya, di Galeri Kaya Indonesia pada Gambar 13, terdapat layar berukuran 2m x 2m yang menyajikan narasi dongeng Nusantara. Pengunjung dapat membolak-balik halaman untuk membaca dua pilihan dongeng Nusantara. Layar interaktif dengan ukuran lebih kecil ini cukup memberikan pengunjung pengalaman yang berbeda setelah melewati 4 layar sebelumnya yang berukuran tinggi mencapai 5m dari permukaan lantai.



Gambar 13. Layar interaktif yang mendekati tinggi tubuh manusia, pengunjung dapat berinteraksi dengan membalikkan halaman dan membaca isi buku dongeng (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Konten di SCCC dan Galeri Indonesia Kaya menunjukkan pendekatan yang sama dalam menyampaikan narasi budaya melalui pameran yang interaktif dan informatif. Kedua institusi menampilkan karya seni dan budaya lokal yang beragam. Penataan ruangan yang berbeda baik pada SCCC dan Galeri Indonesia Kaya memberikan pengalaman visual yang menarik bagi pengunjung. Kedua museum memiliki kemiripan konten, yang berfokus menampilkan kekayaan budaya lokal melalui media yang interaktif dan informatif, sehingga pengunjung mendapatkan pengalaman mendalam dan edukatif.

Ruang Penghargaan

Ruangan ketujuh SCCC (Gambar 14) menghadirkan suasana berbeda dengan tema *Making Our Mark*. Ruangan ini menyerupai pabrik dengan *conveyor belt* yang melintas di langit-langit ruangan, menggambarkan posisi Singapura yang mendunia. Produk-produk merek buatan Singapura digantung dan bergerak mengelilingi ruangan, menunjukkan keberhasilan negara ini melalui kerja keras dan inovasi warganya. Produk-produk seperti minyak aromaterapi, teh, makanan dan lainnya menandai kemajuan dan pengakuan internasional dengan semua yang telah diraih oleh Singapura.



Gambar 14. Ruangan ketujuh dengan suasana berada di sebuah pabrik
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

Sementara itu, layar terakhir di Galeri Indonesia Kaya (Gambar 15) menampilkan hutan tropis Indonesia yang dihuni oleh berbagai flora dan fauna. Visual ini memperlihatkan hewan-hewan yang hampir punah dan dilindungi di Indonesia seperti macan Sumatera, badak bercula, babi hutan, orang utan, beberapa jenis burung dan lainnya. Pengunjung dapat berinteraksi dengan hewan-hewan ini seakan pengunjung dapat mengelus badan hewan dengan mengikuti petunjuk yang ada (terdapat tanda berupa tangan berwarna putih di tubuh hewan). Ini merupakan penutup yang indah, mengingatkan pengunjung untuk mensyukuri keindahan dan keragaman alam yang diberikan oleh Tuhan. Cara manusia menghargai ciptaanNya adalah dengan menyayangi dan merawat berbagai flora dan fauna yang ada di bumi pertiwi.



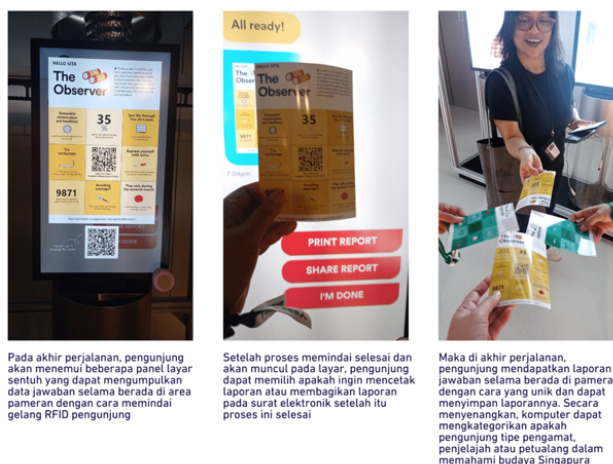
Gambar 15. Layar besar sebagai penutup dari Galeri Indonesia Kaya
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Ruang Penutup

Ruangan ketujuh pada SCCC merupakan ruangan terakhir dan sebagai penutup kunjungan, tidak ada toko cinderamata, namun pengunjung dihadapi dengan layar sentuh. Pengunjung kemudian memindai gelang yang telah menyimpan berbagai data jawaban yang

dilakukan semasa didalam ruangan pameran. Setelah proses dipindai, komputer pada layar sentuh kemudian memproses jawaban, dan menentukan apakah karakter pengunjung sebagai seorang pengamat (*observer*), penjelajah (*explorer*) atau petualang (*adventurer*) (Gambar 16). Hasil jawaban karakter ini kemudian dapat dicetak dan dibawa pulang oleh pengunjung serta dapat pula dikirimkan melalui surat elektronik. Cara ini juga menjadi salah satu upaya pengelola pusat kebudayaan untuk mengirimkan informasi kegiatan bulan berikutnya melalui surat elektronik kepada pengunjung.

Sementara pada Galeri Indonesia Kaya, layar keenam merupakan penutup dari seluruh rangkaian materi pameran. Tidak ada toko cinderamata pula di Galeri Indonesia Kaya, namun para pengunjung pada umumnya melakukan swafoto dengan latar layar-layar interaktif yang berada pada area pameran. Sehingga kenangannya tersimpan di dalam gawainya masing-masing.



Gambar 16. Penutup kunjungan dengan kenang-kenangan yang melekat
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

Pengelola museum di *Singapore Chinese Culture Centre* (SCCC), berupaya menyampaikan narasi warisan seni budaya dan tradisi melalui langkah-langkah inovatif dan kreatif yang terus beradaptasi dengan dinamika masyarakat sebagai pencipta budaya utama. Nilai budaya leluhur dapat diteruskan kepada generasi berikutnya dengan mewujudkan tata pameran yang interaktif, baik menggunakan media digital maupun interaksi konvensional atau motorik sederhana di beberapa sudut pameran.

Pemakaian teknologi RFID memberikan interaksi yang unik dan personal karena memungkinkan melakukan tanya jawab baik berupa kuis, atau pengunjung dapat menyampaikan pendapat pribadi dengan jujur. Hasil akhir yang diperoleh pengunjung saat menyelesaikan rangkaian kunjungannya sangat beragam, sehingga menciptakan pengalaman yang sangat personal. Pengalaman ini tidak banyak dipertimbangkan oleh pengelola museum lainnya. Untuk mencapai ikatan emosional dengan pengunjung, museum harus mempertimbangkan bersama tim perancang materi pameran, dengan mempertanyakan pemakaian media digital atau konvensional yang tepat untuk menceritakan cerita budaya agar pengunjung memiliki pengetahuan mendalam serta terkesan, dan akhirnya dapat menceritakan kembali pengalamannya kepada orang lain.

Galeri Indonesia Kaya juga berhasil menampilkan warisan seni budaya Indonesia melalui tata pameran yang megah dengan teknologi multimedia *Virtual Reality* kombinasi *Motion Sensor*.

Teknologi ini menarik karena dukungan visualnya yang detail, dengan menampilkan warga dari seluruh provinsi di Indonesia dengan pakaian dan atribut sesuai daerahnya. Atraksi pada layarnya yang berbeda memberikan juga pengalaman yang berbeda bagi setiap pengunjung. Dimulai dari atraksi warga yang menyapa pengunjung, kegiatan memasak bersama, merancang avatar sambil berkeliling pulau, mengelilingi Indonesia layaknya sedang berada pada sebuah pesawat, membaca dongeng Nusantara dan ditutup dengan tampilan hutan tropis dilengkapi dengan kekayaan flora dan fauna Indonesia sambil berinteraksi seakan pengunjung mengelus-elus hewan tersebut.

Simpulan

Berdasarkan pengalaman, pengamatan, dan wawancara dengan pengunjung; baik SCCC maupun Galeri Indonesia Kaya, berhasil memperkenalkan seni budaya di Singapura dan Indonesia melalui materi pameran yang unik. Meski ada kelemahan pada instruksi sensor di Galeri Indonesia Kaya, pameran di kedua tempat ini secara keseluruhan mampu menyampaikan kekayaan seni dan budaya dengan komprehensif. Walaupun tidak memiliki toko cinderamata, SCCC menyediakan solusi menarik dengan mengumpulkan materi pertanyaan dan jawaban pengunjung yang dapat dicetak dan dikirim melalui email sebagai kenang-kenangan, yang juga digunakan untuk mempromosikan acara lainnya. Galeri Indonesia Kaya dapat menyediakan photo booth di area pintu keluar sehingga pengunjung dapat menyimpan foto sebagai kenang-kenangan. Usaha pengelola kedua institusi ini berhasil meneruskan warisan seni budaya kepada generasi berikutnya melalui multimedia interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pengunjung zaman sekarang. Penerapan interaktif dan multimedia terbukti efektif sebagai sarana promosi seni dan budaya, meningkatkan keterlibatan pengunjung, serta memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan bermakna.

Limitasi dari penelitian ini termasuk fokus pada dua institusi spesifik, yang mungkin tidak sepenuhnya mewakili semua jenis museum umum. Selain itu, metode kualitatif yang digunakan mungkin tidak mencakup semua variabel yang mempengaruhi keterlibatan pengunjung dengan media interaktif. Saran nyata selanjutnya adalah melakukan penelitian serupa di lebih banyak museum dengan berbagai jenis koleksi dan pendekatan multimedia untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif. Penelitian berikutnya juga dapat mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan multimedia interaktif terhadap edukasi dan pelestarian budaya. Kontribusi bagi keilmuan dari penelitian ini adalah memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang peran teknologi dalam konteks museum dan bagaimana hal ini dapat diterapkan untuk meningkatkan pengalaman pengunjung di berbagai institusi budaya.

Sumber Referensi

- Cıldır, Z. 2014. Reports prepared by trainers on the use of museums as an educational environment in Turkey, *Journal of Folklore and Literature*, vol. 20, no. 79, pp. 179-188.
- Fajarwati, A. A. S., & Wulandari, A. A. A. 2020. Adaptive Reuse of Colomadu Sugar Factory: Between Preserving Heritage and Social Media Setting. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 452, 12045.

Fajarwati, A. A. S., & Wulandari, A. A. A. 2023. Mengatasi Tantangan dalam Rekonstruksi Warisan Budaya: Konvergensi Museum Digital dan Fisik dalam Ruang Hibrida. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 14 (2): 107-120

Galeri Indonesia Kaya dalam

<https://indonesiakaya.com>, diakses 10 Juni 2024, pkl. 13.00.

Kabul, Assa Rahmawati & Syahrial. 2023. Strategi Pemertahanan Seni Tradisi Barongsai pada Masyarakat Cina Benteng di Tangerang. *Jurnal Senirupa Warna*. 11 (2): 190-201

Marmur, N., Özsoy, V., & Karagöz, I. 2020. Digital Learning Experience in Museum: Cultural Readings in a Virtual Environment. *International Journal of Cintemporary Educational Research*, 7(2), 335–350.

Pengertian Museum dalam

<https://museum.kemdikbud.go.id/pengertian-museum>, 2019, diakses 24 Juni 2024, pkl. 06.25

Surjono, Herman D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press

Trees in a forest: Becoming Chinese Singaporean in multicultural Singapore dalam

<https://www.thinkchina.sg/culture/trees-forest-becoming-chinese-singaporean-multicultural-singapore> diunduh 9 Juni 2024, pkl. 19.25.

Umayra, N.A., Nofriyandri, R., Dofest, H., & Wulandari, D.P. 2023. Pengaruh Museum Experience terhadap Minat Berkunjung Kembali Wisatawan di Museum Adityawarman. *Jurnal Manajemen dan Perhotelan*, 1(2), 110–121.

Wulandari, A. A. A., Ruki, U. A., & Fajarwati, A. A. S. 2019. Subject-Object engagement Study in exhibition spaces: A comparison between Taman Mini Indonesia Indah's pavilion and Indonesia Kaya Gallery dalam *Journal Humaniora*, 10 (2), 127-133.