

ESTETIKA INTERAKSI: PENGALAMAN EKSPLORASI  
PENGUNJUNG MUSEUM VIRTUAL  
RANGGAWARSITAMUSEUM.ID



**DISERTASI**

Program Doktor Seni  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Minat Utama Pengkajian Seni Rupa

**Ayu Soraya**

**1930134512**

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2024

**ESTETIKA INTERAKSI: PENGALAMAN  
EKSPLOKORASI PENGUNJUNG MUSEUM VIRTUAL  
RANGGAWARSITAMUSEUM.ID**

**DISERTASI**



Untuk memperoleh Gelar Doktor  
Dalam Program Doktor Seni  
Pada Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Telah dipertahankan di hadapan  
Panitia Ujian Doktor Terbuka

Pada Hari: Kamis  
Tanggal: 28 November 2024  
Jam 10.00-12.00 wib

Oleh

Ayu Soraya

**NIM: 1930134512**

LEMBAR PENGESAHAN

DISERTASI INI TELAH DISETUJUI

Tanggal,

Oleh

Promotor,

Kopromotor,



Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum



Dr. St. Sunardi

o

Telah diuji pada Ujian Tahap I (Tertutup)

Tanggal 9 Oktober 2024

Telah disetujui untuk dilanjutkan pada Ujian Tahap II (Terbuka)

---

### **PANITIA PENGUJI DISERTASI**

Ketua : 1. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.

Anggota : 2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.

: 3. Dr. St. Sunardi

: 4. Tito Imanda, Ph.D.

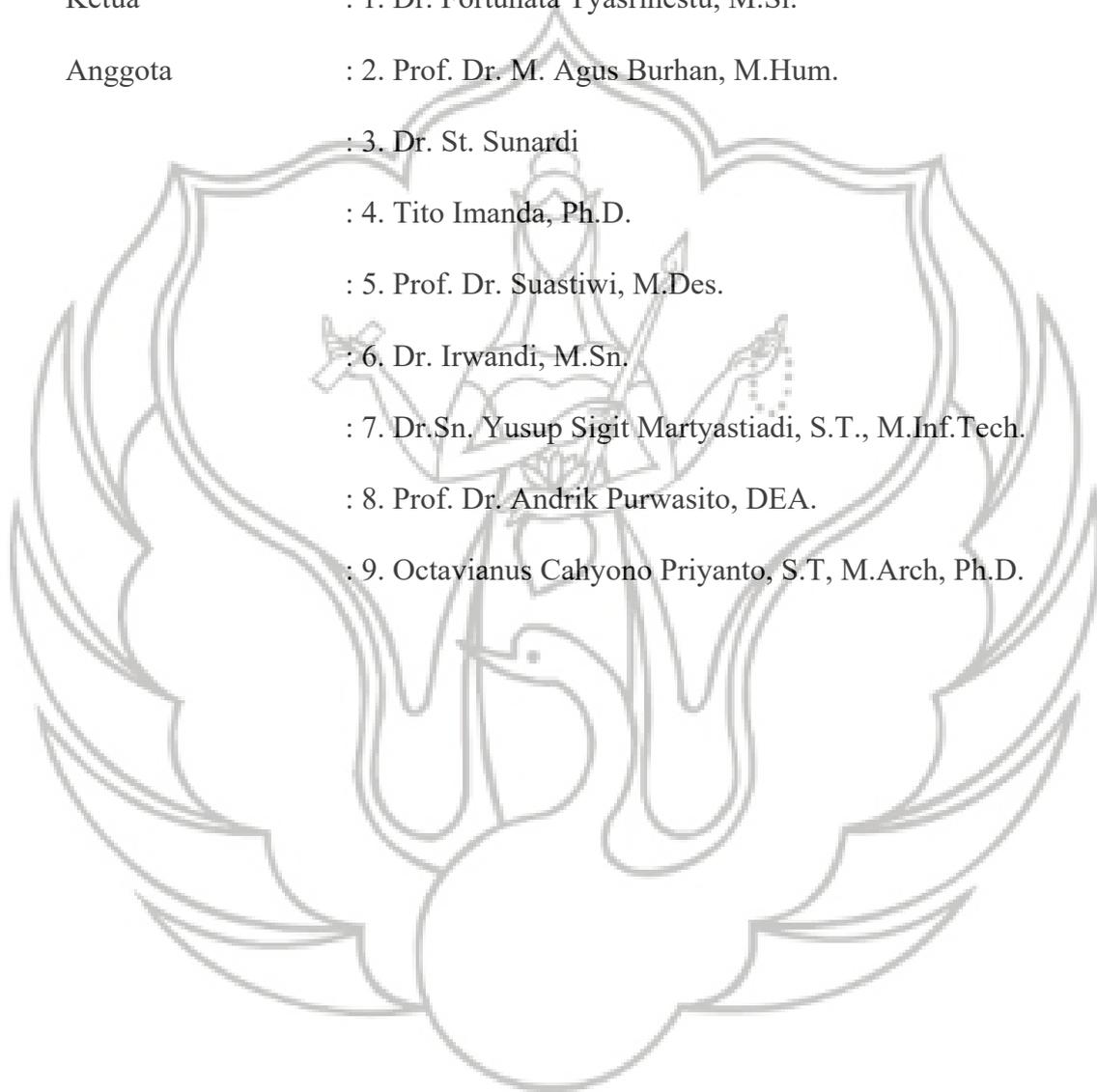
: 5. Prof. Dr. Suastiwi, M.Des.

: 6. Dr. Irwandi, M.Sn.

: 7. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

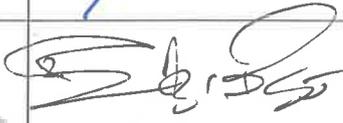
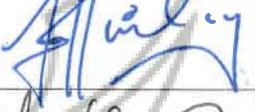
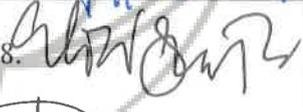
: 8. Prof. Dr. Andrik Purwasito, DEA.

: 9. Octavianus Cahyono Priyanto, S.T, M.Arch, Ph.D.



**PANITIA PENGUJI DISERTASI**

**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Status	Nama	Tanda Tangan
Ketua	1. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.	1. 
Anggota	2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.	2. 
	3. Dr. St. Sunardi	3. 
	4. Tito Imanda, Ph.D.	4. 
	5. Prof. Dr. Suastiwi, M.Des.	5. 
	6. Dr. Irwandi, M.Sn.	6. 
	7. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.	7. 
	8. Prof. Dr. Andrik Purwasito, DEA.	8. 
	9. Octavianus Cahyono Priyanto, S.T, M.Arch, Ph.D.	9. 

Direktur

06 FEB 2025



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.  
NIP. 197210232002122001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Disertasi yang ditulis dan karya seni yang diciptakan, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Disertasi sebagai pertanggungjawaban verbal dari sebuah karya seni merupakan hasil penelitian dan penciptaan yang didukung berbagai referensi, dan sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat pendapat yang ditulis, atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Saya bertanggungjawab atas orisinalitas Disertasi maupun karya seni tersebut, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 28 November 2024  
Yang membuat pernyataan

Ayu Soraya  
NIM. 1930134512

## PERSEMBAHAN

Disertasi ini Saya persembahkan untuk

Ibu yang melahirkan Saya, Warsi

Ayah yang telah membesarkan Saya, Sarimo

Nenek yang sudah merawat saya dari bayi hingga remaja, Simbok Tarem

Kakek yang senantiasa menyayangi Saya, Pak Darso

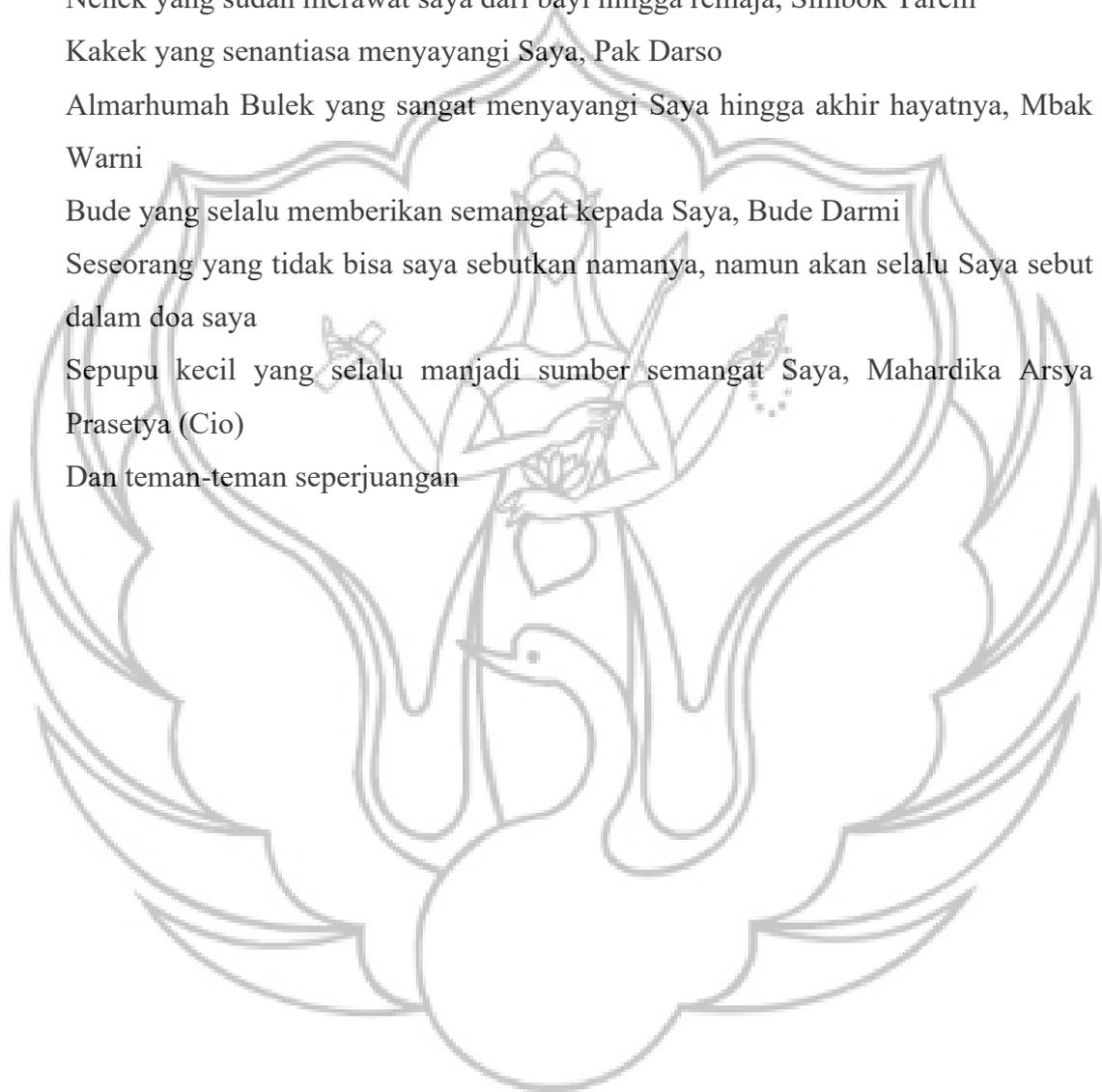
Almarhumah Bulek yang sangat menyayangi Saya hingga akhir hayatnya, Mbak Warni

Bude yang selalu memberikan semangat kepada Saya, Bude Darmi

Seseorang yang tidak bisa saya sebutkan namanya, namun akan selalu Saya sebut dalam doa saya

Sepupu kecil yang selalu menjadi sumber semangat Saya, Mahardika Arsyah Prasetya (Cio)

Dan teman-teman seperjuangan



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, Maha pemberi kehidupan, Berkat rahmat dan ridhoNya sehingga penelitian disertasi saya yang berjudul “Estetika Interaksi: Pengalaman Eksplorasi Pengunjung Museum Virtual Ranggawarsitamuseum.id” dapat selesai dengan baik. Alhamdulillah.

Tidak mudah bagi saya dalam menulis disertasi ini, Promotor memiliki peran sangat penting dalam proses penulisan terutama dalam membangun konstruksi berfikir, menentukan topik, konseptual, dan analitikal yang digunakan dalam disertasi ini. Dengan sangat sabar Promotor bersedia membimbing dan berdiskusi secara intens hingga “Mbak, tulisan kamu jauh lebih baik”, dari segi konsep, metodologi, dan analisis. Pencapaian ini tidak lepas dari arahan, masukan, kritikan, dan kesabaran beliau selama proses penulisan disertasi ini. Untuk itu saya ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Promotor saya Profesor Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., tanpa persetujuan dari beliau maka disertasi ini tidak akan selesai.

Dalam menentukan topik, konseptual, dan alat analitikal dalam disertasi ini tidaklah mudah. Memerlukan diskusi intens secara terus-menerus hingga akhirnya terbentuk dan siap untuk diujikan. Di titik terendah saya, sempat ingin menyerah namun CoPromotor saya selalu memberikan dukungan sehingga saya bisa menyelesaikan disertasi ini. Sifat beliau yang *openmind*, memberikan kebebasan kepada saya untuk menulis apapun yang ingin saya tulis dan mendorong saya untuk lebih percaya diri dengan tulisan saya. Beliau selalu berkata, “Bagi saya melihat bagaimana kamu berproses itu lebih penting daripada hasilnya dan kamu sudah bisa”. Pernyataan tersebut sangat mengharukan bagi saya yang bukan siapa-siapa. Untuk itu saya ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya pada CoPromotor saya Dr. St. Sunardi yang telah sabar membimbing dan kebersamai saya selama proses penulisan disertasi ini.

Yang tak kalah penting ucapan terimakasih saya sampaikan kepada dewan penguji Profesor Dr. Suastiwi, M.Des., yang telah banyak memberikan masukan terkait metodologi pada disertasi saya dan ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada Tito Imanda, Phd., atas masukannya pada disertasi saya untuk lebih

menemukan fokus masalah pada disertasi saya serta kepada penguji saya Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., telah memberikan masukan-masukan selama proses penulisan disertasi dari awal penulisan saya sampai saat ini sehingga disertasi ini menjadi lebih baik, untuk itu saya ucapkan terimakasih. Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada penguji saya Profesor Dr. Andrik Purwasito, DEA atas segala masukannya.

Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus penguji saya Dr. Irwandi, M.Sn., atas masukan dan pencerahan pada disertasi saya. Kepada Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta sekaligus ketua penguji dan Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arch., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Doktor seni sekaligus penguji saya yang telah banyak memberikan masukan pada disertasi saya serta memberikan dukungan kepada saya selama proses studi Doktoral ini. Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada Dr.Sn. Fajar Apriyanto, M.Sn., selaku Wakil Direktur 1, Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn., dan seluruh Staff Pascasarjana ISI Yogyakarta, Ibu Ika Nurcahyani yang telah membantu saya dalam administrasi selama studi Doktoral, Ibu Siti Lestari yang telah membantu saya selama proses bimbingan saya. Bapak Suprihatin yang telah membantu mengurus administrasi keuangan selama studi Doktoral, Mas Ardiyanto yang telah membantu dalam administrasi akademik, Bapak Suhadi yang selalu memberikan *support* mulai awal studi hingga kini, dan masih banyak lagi yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

Keputusan untuk menempuh studi Doktoral tidak terlepas dari tawaran Yayasan Universitas Potensi Utama dan memberikan beasiswa selama proses studi berlangsung. Selama Studi Yayasan Potensi Utama Medan selalu memberikan *support* penuh kepada saya, untuk itu saya ingin ucapkan terimakasih kepada Ketua Yayasan Potensi Utama Medan Dr. Bob Subhan Riza, S.T, M. Kom., Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada Rektor Universitas Potensi Utama Profesor. Dr. Rika Rosnelly, S.Kom., M.Kom., dan Wakil Rektor 1 Dr. Lili Tanti, S.Kom., M.Kom yang telah memberikan semangat selama proses studi Doktoral.

Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada narasumber saya Kepala Museum Ranggawarsita Drs. Djoko Nugroho Witjaksono, M.A., (2021-2023), Dr. Ufi Saraswati, M.Hum., Dosen Universitas Negeri Semarang, Ibu Laela Nurhayati Dewi, S.S., M.Hum., Sub Koordinator Pelestarian sekaligus Kurator Museum Ranggawarsita yang telah bersedia menjadi narasumber dalam penelitian saya dan seluruh Staff Museum Ranggawarsita (Mas Zaki, Pak Agung, dll) yang telah membantu saya selama proses pengambilan data.

Penelitian ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari Bapak Lilik Suharmaji, S.Pd., M.Pd., Guru SMA N 8 Yogyakarta yang telah membantu saya dalam memberikan izin kepada murid beliau untuk menjadi responden dalam penelitian saya, untuk itu saya ucapkan terimakasih. Responden saya Jasmine Allisya Zahwa, M. Hafy Shadra Atsaury, Ericca Gabriel Wijaya, Rafida Azzahra Prasetya, Gregorian Arthur Sadaniago Sebayang, Robby Firmansyah., M.Ds, Sefia Damayanti yang telah bersedia menjadi responden saya sehingga disertasi ini dapat diselesaikan.

Selama studi Doktoral saya telah banyak mendapatkan ilmu dalam matakuliah Kajian Sumber, Metodologi Penelitian, Filsafat, Sejarah Seni untuk itu saya ucapkan terimakasih kepada Dr. Sri Margana, M.Hum, M.Phil., Kurniawan Adi Saputro, Ph.D., Dr. Gregorius Budi Subanar, SJ., atas ilmu yang telah disampaikan.

Selain itu ucapan terimakasih saya sampaikan kepada teman-teman seangkatan 2019, Giovani, M.Sn., teman diskusi, teman berantem, teman makan, dan teman gabut selama studi yang selalu menemani saya dalam setiap proses mulai dari seminar publik hingga ujian tertutup. Dr.Sn. Angga Kusuma Dawami, M.Sn., Robby Firmansyah, M.Ds., Nurkholis, M.Sn yang telah banyak memberikan motivasi, dorongan, dan masukan-masukan pada disertasi saya.

Kepada seluruh teman-teman seperjuangan Pascasarjana ISI Yogyakarta yang terlibat secara langsung ataupun tidak langsung dalam perjalanan studi saya, Mas Ovan yang telah membantu saya menjadi moderator pada seminar publik, Mas Namuri, Mas Indra, Pak Yopi, Mas Heri, dan masih banyak lagi yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu

Dalam proses penulisan disertasi terkadang timbul rasa jenuh dan bosan. Namun dengan hadirnya teman-teman kos “Supadi’s Gank” dapat membantu saya untuk melepaskan sedikit kejenuhan, terimakasih kepada Khrisna Ayu Meithasari alias sundari, Alene Novalia Efendi, Emira Syaumayya, Veronica Jacelyn, Rachel Deluno, Pratiwi Ayu, dan Donalea berkat kalian dua tahun terakhirku di Jogja lebih bermakna.

Diantara seluruh ucapan terimakasih, tentunya yang paling utama saya ucapkan kepada kedua orangtua saya. Ditinggal orang tua saat masih kecil, tidaklah mudah bagi saya. Hal ini sangat berpengaruh dalam perkembangan saya secara mental. Saya tumbuh sebagai anak yang *introvert*, tidak percaya diri, dan memiliki emosi yang tidak stabil. Namun kondisi tersebut juga memberikan pengaruh positif yaitu saya tumbuh menjadi anak yang mandiri, tidak mudah mengeluh, dan muncul keinginan untuk belajar terus-menerus sebagai sebuah pembuktian bahwa saya bisa membanggakan orangtua. Untuk itu saya ingin berterimakasih kepada Ibu saya Warsi yang telah melahirkan saya, menyayangi saya, memberikan semangat sehingga saya bisa menyelesaikan disertasi ini. Terimakasih kepada Bapak saya Sarimo yang senantiasa menyayangi saya dengan caranya sendiri dan memberikan dukungan pada saya. Tanpa mereka saya tidaklah ada di sini saat ini.

Perjalanan saya hingga ke titik ini tidak lah mudah. Sejak umur 2,5 tahun sampai 16 tahun saya tidak memiliki siapapun untuk berbagi rasa suka, duka, dan sakit yang saya rasakan ketika merindukan orang tua. Untuk itu saya ingin mengucapkan terimakasih kepada Nenek dan Kakek saya Tarem dan Darso yang telah dengan ikhlas merawat saya hingga saya tumbuh menjadi orang yang lebih baik. Bude saya Darmi yang selalu memberikan *support* kepada saya dan *my beloved* Mbak ku (Bulek) Almarhumah Warni yang senantiasa menyayangi saya dan merawat saya dari kecil sehingga saya merasa memiliki sosok Ibu. Terimakasih juga kepada paklek Sutar, dan yang tersayang: Jodi Prasetya, Jepri Saputra, Ericcantona Fanturini, Kiki, Suci Ramadhani, dan sicantik Sazifa.

Yogyakarta, 26 November 2024  
Ayu Soraya.

## **ABSTRACT**

### ***INTERACTION AESTHETICS: EXPLORATORY EXPERIENCE OF VIRTUAL MUSEUM VISITORS RANGGAWARSITAMUSEUM.ID***

***Ayu Soraya***

*Museums are starting to utilize digital resources to provide new experiences for visitors, such as virtual museums. The experience present in a virtual museum is certainly different from the experience of visiting a conventional museum. The virtual museum [ranggawarsitamuseum.id](http://ranggawarsitamuseum.id) becomes the object of study in this research. The nature of interaction owned by virtual museums is similar to the interaction that occurs in new media art. The aesthetics of interaction in virtual museums presents an important potential to be captured by new media art artists to be developed. The main problem studied in this dissertation is the form of visitor experience after exploring the virtual museum and its relationship in the discourse of interaction aesthetics.*

*This research explores qualitative data through virtual observation, deep interviews, literature review and other supporting data using a phenomenological approach. The data about the virtual museum is analyzed using the theory of virtualization proposed by Piere Lévy, and new media art by Lev Manovich. The concepts of contextual model (personal, social, and physical), ala Falk & Dierking and Activity Psychology (do-level, be-level, and motor-level) proposed by Lenz, Diefenbach, & Hassenzahl are used to explain the relationship between experience and interaction aesthetics through interaction activities.*

*This study found facts and phenomena of the main interaction aesthetics in virtual museums. Museums today are present through interaction, virtuality, and actualization. The interaction aesthetics that are present affect the form of the exploration experience of visitors to the [ranggawarsitamuseum.id](http://ranggawarsitamuseum.id) virtual museum, thus presenting a latent force (hidden force) that can be used as the basis for future virtual museum development. Virtual and virtualization in this research are not the same as moving an actual museum into a virtual one. Virtual and virtualization in the end is a process of giving birth to new creativity through interaction as new media art.*

**Keywords:** *virtual museum, interaction aesthetics, hidden force, [ranggawarsitamuseum.id](http://ranggawarsitamuseum.id), new media art.*

## ABSTRAK

### ESTETIKA INTERAKSI: PENGALAMAN EKSPLORASI PENGUNJUNG MUSEUM VIRTUAL RANGGAWARSITAMUSEUM.ID

Ayu Soraya

Museum mulai memanfaatkan sumber daya digital untuk menghadirkan pengalaman baru bagi pengunjung contohnya museum virtual. Pengalaman yang hadir pada museum virtual tentunya berbeda dengan pengalaman berkunjung ke museum konvensional. Museum virtual [ranggawarsitamuseum.id](http://ranggawarsitamuseum.id) menjadi objek kajian pada penelitian ini. Sifat interaksi yang dimiliki oleh museum virtual mirip dengan interaksi yang terjadi pada seni media baru. Estetika interaksi pada museum virtual menghadirkan potensi yang penting untuk ditangkap oleh seniman seni media baru untuk dikembangkan. Permasalahan pokok yang dikaji pada disertasi ini adalah wujud pengalaman pengunjung setelah melakukan eksplorasi museum virtual dan hubungannya dalam wacana estetika interaksi.

Penelitian ini mengeksplorasi data-data kualitatif melalui observasi virtual, *deep interview*, kajian literatur dan data pendukung lainnya dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Data-data tentang museum virtual dianalisis menggunakan teori virtualisasi yang dikemukakan oleh Piere Lévy, dan *new media art* oleh Lev Manovich. Konsep-konsep *contextual model* (pribadi, sosial, dan fisik), ala Falk & Dierking dan Psikologi Aktivitas (*do-level*, *be-level*, dan *motor-level*) yang dikemukakan oleh Lenz, Diefenbach, & Hassenzahl digunakan untuk menjelaskan hubungan antara pengalaman dengan estetika interaksi melalui aktivitas interaksi.

Dari kajian ini ditemukan fakta-fakta dan fenomena estetika interaksi pokok dalam museum virtual. Kemuseuman zaman now hadir melalui interaksi, virtual, dan aktualisasi. Estetika interaksi yang hadir mempengaruhi bentuk pengalaman eksplorasi pengunjung museum virtual [ranggawarsitamuseum.id](http://ranggawarsitamuseum.id) sehingga menghadirkan kekuatan laten (*hidden force*) yang dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan museum virtual kedepannya. Virtual dan virtualisasi dalam penelitian ini tidak sama dengan memindahkan museum aktual menjadi virtual semata. Virtual dan virtualisasi pada akhirnya adalah sebuah proses melahirkan kreativitas baru melalui interaksi sebagai *new media art*.

**Kata Kunci:** museum virtual, estetika interaksi, *hidden force*, [ranggawarsitamuseum.id](http://ranggawarsitamuseum.id), *new media art*.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Arti Penting Topik.....	12
1.3. Rumusan Masalah .....	14
1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian .....	16
1.4.1. Tujuan .....	16
1.4.2 Manfaat .....	16
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....</b>	<b>18</b>
2.1. Tinjauan Pustaka .....	18
2.2. Landasan Teori .....	29
2.2.1. Virtualisasi Sebagai Sebuah Potensi .....	29
2.2.2. Pengalaman Eksplorasi Museum Dan Estetika Interaksi .....	34
1. <i>Fenomena Pengalaman Eksplorasi Museum</i> .....	34
2. <i>Estetika Interaksi</i> .....	37
2.2.3. New Media Sebagai Bentuk Interaksi Baru .....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
3.1. Pendekatan Penelitian .....	47
3.2. Sumber Data.....	48

3.3. Teknik Pengumpulan Data .....	50
3.3.1. Observasi Website .....	50
3.3.2. User Test Play .....	50
1. <i>Observasi Virtual Pada Responden</i> .....	51
2. <i>Wawancara</i> .....	53
3.3.3. Studi Literatur .....	54
3.4. Analisis Data .....	54

## **BAB IV RANGGAWARSITAMUSEUM.ID SEBAGAI RUANG EKSPLORASI BARU MUSEUM ZAMAN NOW .....**

4.1. Informasi Umum Terkait Museum Jawa Tengah Ranggawarsita dan Transformasinya dalam Wujud Virtualisasi di Era Seni Media Baru .....	60
4.1.1. Museum Konvensional Jawa Tengah Ranggawarsita ...	61
4.1.2. Virtualisasi Museum Jawa Tengah Ranggawarsita .....	66
4.1.3. Konsep Seni Media Baru Pada Museum Virtual Ranggawarsitamuseum.id (Sebagai Ruang Realitas Baru) .....	78
4.2. Pengalaman dan Pengamatan Personal Terkait Museum Virtual (Ranggawarsitamuseum.id) .....	83
4.2.1. Pengalaman Personal: Wujud Antusiasme Partikular Dalam Diri Peneliti .....	83
4.2.2. Wujud Virtualitas Pada Ranggawarsitamuseum.id: Pengkristalan Antusiasme Menuju Objektivitas Pengalaman Baru .....	91
4.2.3. Wujud Pengalaman Eksplorasi Personal .....	99
4.3. Bentuk Pengalaman Eksplorasi Pengunjung Museum Virtual (Ranggawarsitamuseum.id Ruang Produksi Pengalaman Eksplorasi Baru) .....	109
4.3.1. Pengamatan Objek Penelitian dan Interaktivitas Responden dalam Eksplorasi Museum Virtual .....	109

4.3.2. Virtualitas dan Pengalaman yang Dialami Pengguna dalam Eksplorasi Museum Virtual Ranggawarsitamuseum.id	113
1. <i>Responden: Museum Virtual Sebagai Ruang dan Realitas Baru dalam Bermuseum</i> .....	113
2. <i>Wujud pengalaman eksplorasi pengunjung</i> .....	116
3. <i>Narasumber (Ahli): Ruang belajar online</i> .....	127

**BAB V MUSEUM VIRTUAL RANGGAWARSITAMUSEUM.ID SEBAGAI RUANG INTERAKTIVITAS, VIRTUALISASI, DAN AKTUALISASI ZAMAN NOW** ..... 136

5.1. Mendefinisikan Konteks: Virtualisasi Pada Museum Virtual Ranggawarsitamuseum.id .....	138
5.1.1. Virtualitas Sebagai Sebuah Potensi .....	138
1. <i>Tidak Terikat Ruang Dan Waktu</i> .....	139
2. <i>Bersifat Nomaden</i> .....	140
3. <i>Intertransisi Dari Interior Ke Exterior dan Sebaliknya</i> .....	141
5.1.2. Virtualitas Sebagai Proses Kreatif .....	143
5.2. Intersubjektivitas Pengalaman Yang Dihadirkan Museum Virtual Ranggawarsitamuseum.id .....	148
5.2.1. Pengalaman Ahli: Pernyataan Terkait Museum Virtual	148
5.2.2. Pengalaman Responden: Eksplorasi Museum Zaman Now “Ranggawarsitamuseum.Id” .....	152
5.2.3. Pengalaman Afektif Sebagai Pengalaman Kontradiktif Antara Ahli dan Responden .....	170
5.2.4. Perbedaan Wujud Pengalaman Eksplorasi Museum (Konvensional dan Virtual) .....	173
1. <i>Museum Virtual</i> .....	173
2. <i>Museum Konvensional</i> .....	176

5.3. Unsur Estetika Interaksi Museum Virtual	
Ranggawarsitamuseum.id .....	179
5.3.1. Do Level (Apa) .....	180
5.3.2. Motor Level (Bagaimana).....	181
5.3.3. Be Level (Mengapa) .....	186
5.4. Delivering Potential: Teknologi dan Digitalisasi Museum	
Virtual Ranggawarsitamuseum.id yang dapat Dikembangkan	
Di Indonesia .....	189
5.4.1. <i>Knowledge</i> (Pengetahuan).....	191
5.4.2. <i>Value</i> (Nilai) .....	192
5.4.3. <i>Idea</i> (Ide Atau Gagasan) .....	194
5.4.4. <i>Creativity</i> (Kreativitas) .....	195
5.4.5. <i>Behavior</i> (Perilaku) .....	196
5.5. Model Estetika Interaksi Yang Dapat Dikembangkan Sebagai	
Produk Seni Digital Ranggawarsitamuseum.id.....	199
5.5.1. Karya Seni Sebagai Objek Estetik .....	200
5.5.2. Estetika Interaksi Yang Berpotensi Untuk	
Dikembangkan pada Ranggawarsitamuseum.id .....	201
5.5.3. Potensi Perkembangan Teknologi Dan Digitalisasi Pada	
Ranggawarsitamuseum.id Untuk Dikembangkan Di	
Indonesia .....	204
5.6. Sintesis Dan Temuan .....	206
<b>BAB VI SIMPULAN</b> .....	213
6.1. Kesimpulan .....	213
6.2. Saran .....	219
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	222
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	227
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	237

## DAFTAR GAMBAR

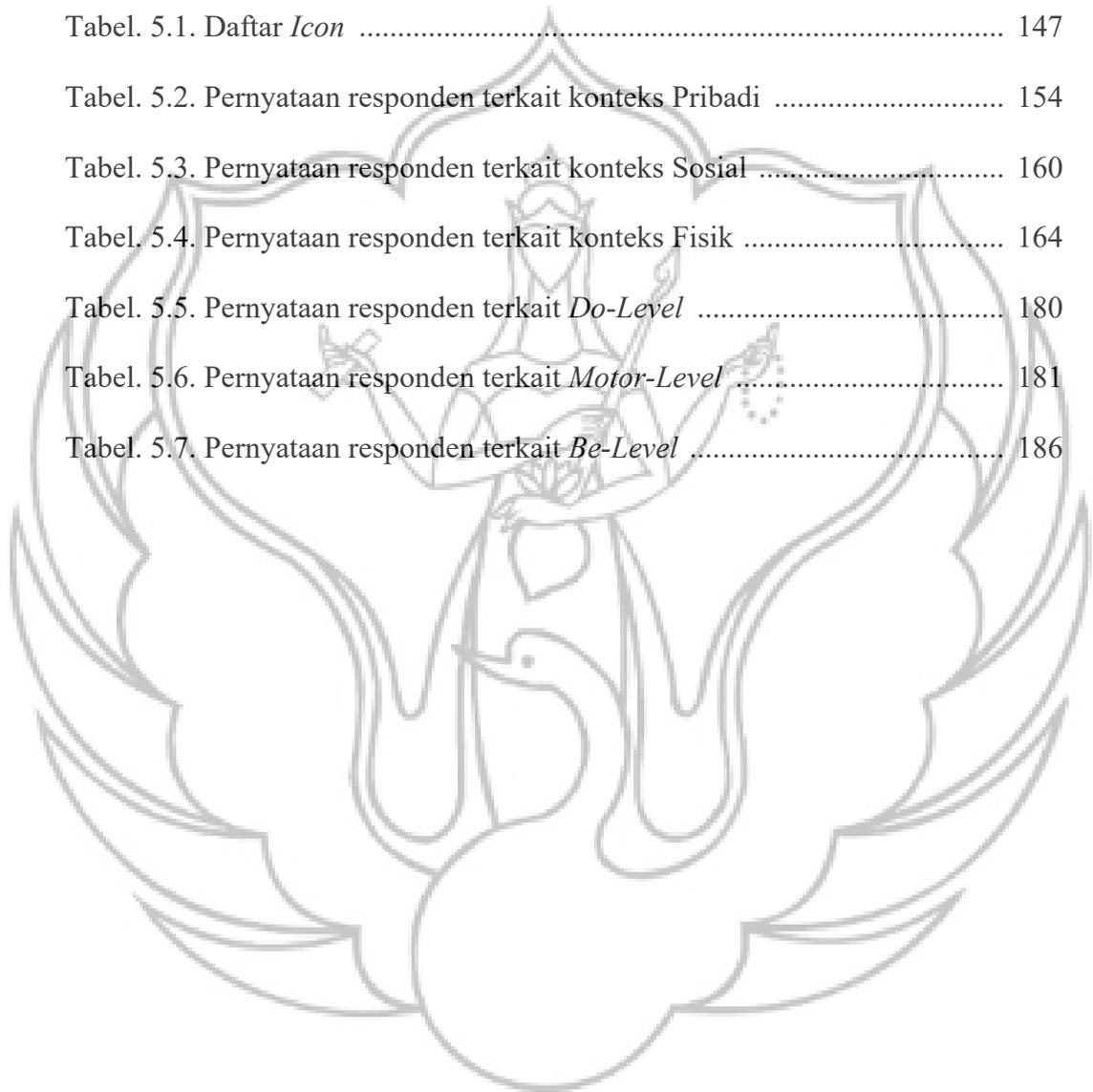
Gambar. 1.1. Tampilan Depan .....	8
Gambar. 2.1. <i>The Four mode of Being</i> .....	32
Gambar. 3.1. Alur Metode Penelitian .....	47
Gambar. 3.2. Alur Metodologi Penelitian .....	56
Gambar. 4.1. Museum Konvensional Ranggawarsita .....	61
Gambar. 4.2. Tampilan Awal ranggawarsitamuseum.id .....	68
Gambar. 4.3. Tampilan Wajah ranggawarsitamuseum.id .....	70
Gambar. 4.4. Tampilan Profil ranggawarsitamuseum.id .....	71
Gambar. 4.5. Tampilan Jendela Koleksi ranggawarsitamuseum.id .....	71
Gambar. 4.6. Tampilan <i>virtual tour</i> ranggawarsitamuseum.id .....	74
Gambar. 4.7. Tampilan Sidebar <i>Virtual Tour</i> ranggawarsitamuseum.id .....	75
Gambar. 4.8. Tampilan Hotspot <i>Virtual Tour</i> ranggawarsitamuseum.id .....	76
Gambar. 4.9. Tampilan <i>Auto Rotation</i> .....	76
Gambar. 4.10. Tampilan <i>Icon</i> .....	81
Gambar. 4.11. Tombol <i>Home</i> ranggawarsitamuseum.id .....	82
Gambar. 4.12. Tombol <i>Home</i> pada <i>Website</i> Museum Nasional Indonesia .....	82
Gambar. 4.13. Bentuk transformasi button .....	95
Gambar. 4.14. Tampilan 3D <i>Exhibition</i> (koleksi wayang) .....	97
Gambar. 4.15. Contoh <i>Avatar</i> .....	104
Gambar. 5.1. Tombol <i>react</i> ranggawarsitamuseum.id .....	146
Gambar. 5.2. Kontekstual Model .....	153

Gambar. 5.3. Psikologi Aktivitas .....	179
Gambar. 5.4. Model estetika interaksi timbal balik .....	202
Gambar. 5.5. Wujud Kemuseuman zaman <i>now</i> .....	206



## DAFTAR TABEL

Tabel. 3.1. Tabel Daftar Responden .....	48
Tabel. 3.2. Tabel Daftar Narasumber Ahli .....	49
Tabel. 4.3. Tabel Makna Pernyataan Penting Narasumber Ahli .....	132
Tabel. 5.1. Daftar <i>Icon</i> .....	147
Tabel. 5.2. Pernyataan responden terkait konteks Pribadi .....	154
Tabel. 5.3. Pernyataan responden terkait konteks Sosial .....	160
Tabel. 5.4. Pernyataan responden terkait konteks Fisik .....	164
Tabel. 5.5. Pernyataan responden terkait <i>Do-Level</i> .....	180
Tabel. 5.6. Pernyataan responden terkait <i>Motor-Level</i> .....	181
Tabel. 5.7. Pernyataan responden terkait <i>Be-Level</i> .....	186



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pengalaman adalah produk dari proses menjalani kehidupan yang dapat menjadi sumber dari pelajaran sekaligus pengetahuan yang otentik. Pengetahuan otentik yang didapat dari pengalaman, mendorong manusia untuk mencari pengetahuan lebih jauh atau dapat juga menjadi sumber inspirasi terhadap kreativitas, inovasi, dan produktivitas. Banyak temuan besar dalam peradaban manusia dihasilkan setelah melalui berbagai pengalaman hidup yang luar biasa. Di samping menghasilkan pengetahuan otentik, kreativitas, dan inovasi, pengalaman juga melahirkan kesan dan berbagai perasaan estetis yang membangkitkan rasa *excitement* (kegembiraan); dan sebaliknya juga rasa, *anxious* (cemas), sedih, prihatin, serta perasaan-perasaan lainnya. Berdasarkan pengalaman pribadi, berbagai perasaan itu dihasilkan dari interaksi antara manusia dengan subjek berupa manusia atau benda lainnya. Fenomena inilah yang diduga sebagai “estetika interaksi” yang kemudian didefinisikan secara akademis. Keingintahuan tentang sejauh mana estetika interaksi menjadi bagian yang cukup vital dalam peristiwa seni dan kebudayaan manusia, telah menjadi topik dari berbagai kajian akademis.

Tema utama disertasi ini adalah estetika interaksi antara subjek dan objek dalam sebuah ruang pameran virtual di museum. Tema ini terinspirasi oleh suasana romantisme dan kerinduan yang tercipta oleh batas-batas ruang, jarak, dan waktu. Pada usia dua setengah tahun, perpisahan dengan kedua orang tua yang merantau memunculkan kerinduan yang tidak dapat dipenuhi karena keterbatasan fisik,

sementara alat komunikasi kontemporer belum berkembang. Kebahagiaan, kehangatan, dan perasaan kehadiran orang tua dirasakan saat melihat dan menyentuh pakaian milik mereka. Pengalaman ini tidak ada di dunia nyata, namun dapat dirasakan setiap kali interaksi terjadi. Perasaan yang hadir sedikit mengobati kerinduan tersebut dan memunculkan pertanyaan: bagaimana perasaan itu muncul dari sepotong baju yang merupakan benda mati?

Secara analogis baju orang tua itu adalah seperti objek atau artefak dalam museum yang dapat menjembatani jarak ruang dan waktu antara pengunjung museum dengan objek sejarah yang ditampilkan dalam ruang pameran museum itu. Tata pameran museum yang baik dan menampilkan benda-benda sejarah yang otentik dapat membantu secara imajinatif dalam mengatasi jarak antara masa lalu dan masa kini. Dengan kata lain artefak-artefak sejarah yang ditampilkan di dalam museum memiliki fungsi sebagai penghubung antara pengunjung yang hidup dalam ruang dan waktu yang berbeda dengan objek sejarah itu. Interaksi pengunjung museum dengan artefak yang ditampilkan melahirkan kesan dan imaji tertentu yang dapat menembus ruang dan waktu.

Secara tidak sadar, museum merupakan salah satu jembatan yang menghubungkan budaya masa lalu dengan masa kini bahkan masa depan. Museum dipahami secara dinamis karena fungsi museum disesuaikan dengan perubahan sosial masyarakat selaku pengguna. Museum difungsikan sebagai pengingat dan sumber pengetahuan sejarah dan budaya Indonesia.

Berdasarkan pengalaman pribadi, setiap kunjungan ke beberapa museum sering kali menghadirkan pengalaman baru, seolah-olah diajak kembali menjelajahi

masa lampau. Di museum konvensional (sebagai pembeda dengan museum virtual), pengamatan terhadap objek dapat dilakukan secara langsung dan mendetail, dengan setiap tekstur benda koleksi terlihat lebih jelas secara fisik. Salah satu museum yang pernah dikunjungi adalah Museum Jawa Tengah Ranggawarsita di Semarang.

Pengalaman berkunjung ke Museum Jawa Tengah Ranggawarsita menghadirkan spontanitas ketika berhadapan dengan koleksinya. Misalnya ketika memasuki ruang koleksi topeng, kesan pertama adalah merasa seram yang membuat merinding. Perasaan tersebut muncul secara spontan ketika berhadapan langsung dengan topeng-topeng, bahkan tanpa sadar peneliti menjerit kaget. Apalagi ditambah dengan pencahayaan yang menghadirkan kesan magis sehingga semakin mendukung suasana. Inilah hal yang sangat menarik dari kegiatan berkunjung ke museum konvensional, karena selain memperoleh ilmu pengetahuan melalui setiap artefak, pengunjung juga akan merasakan kejutan-kejutan yang menghadirkan beragam rasa dan pengalaman.

Pengalaman yang sama juga hadir saat berkunjung ke Museum Negeri Sumatera Utara. Setiap lorong ruang pameran menghadirkan sensasi berbeda-beda. Contohnya ketika berada di ruang pameran peninggalan perang, terasa seolah-olah berada di tengah suasana perang lengkap dengan kobaran api dan suara meriam berdentum saling menyahut. Perasaan itu muncul ketika dihadapkan pada pemandangan visual berupa lukisan pertempuran di masa lampau. Lukisan tersebut menggambarkan kondisi bergolaknya pertempuran yang menyebabkan kebakaran di sana-sini dengan api merah menyala. Koleksi meriam di depan lukisan tersebut

menambah rasa seolah benar-benar di dalam suasana tempur. Terasa sangat aneh ketika memikirkan dari mana imajinasi dan sensasi itu hadir sehingga memunculkan pertanyaan, apakah pengalaman yang sama juga dirasakan oleh pengunjung lain?

Sensasi yang dirasakan sedikit terganggu ketika mendapati koleksi museum tanpa dilengkapi narasi yang cukup jelas, sehingga menimbulkan ketidaknyamanan. Interaksi yang dibatasi pada koleksi museum konvensional sangat mengurangi kepuasan, sebab pengunjung tidak dapat melihat objek museum secara lebih dekat dan detail. Ada beberapa faktor yang menyebabkan keterbatasan interaksi antara pengunjung dengan objek museum. Pertama, sempitnya ruang pameran sehingga tidak semua koleksi dapat ditampilkan secara keseluruhan. Kedua, keamanan objek museum menjadi salah satu alasan pengunjung tidak dapat melihat objek secara lebih dekat dan lebih detail. Ketiga, minimnya informasi pada setiap objek yang membuat pengunjung tidak bisa mengenal sejarah tentang objek museum tersebut secara mendalam sehingga menimbulkan persepsi yang berbeda pada setiap pengunjung. Hal ini sangat berpengaruh, karena persepsi yang berbeda akan memunculkan cerita baru dan sejarah baru. Kelima dan terakhir, pengalaman terbatas, karena pengalaman tersebut hanya bisa dinikmati pengunjung ketika berdiri di hadapan koleksi museum.

Berbagai keterbatasan itu memunculkan beberapa harapan peneliti terhadap museum. Pertama, pemanfaatan teknologi dalam tata pameran museum. Misalnya berupa penggunaan aplikasi digital untuk memvisualisasikan dan merekam secara keseluruhan objek secara lebih detail. Kedua, cara baru dalam menikmati museum

agar lebih fleksibel, tidak terbatas ruang dan waktu. Ketiga, penggunaan aplikasi dengan bantuan teknologi yang mampu menampilkan ragam koleksi kebudayaan yang ada di Indonesia tanpa harus berkeliling secara fisik.

Pemanfaatan teknologi mulai terlihat pada sebagian museum konvensional di Indonesia. Proses digitalisasi sudah dimulai oleh museum dengan penggunaan berbagai alat bantu elektronik, contohnya pada narasi. Proses tersebut terus berkembang hingga saat ini dengan menghadirkan museum dengan konsep virtual. Bagi peneliti, dengan konsep virtual ini seolah museum yang akan mendatangi pengunjung, bukan secara konvensional pengunjung yang mendatangi museum. Museum seperti ini sering disebut sebagai “museum virtual”. Museum virtual dirancang dengan menggunakan berbagai teknik penyajian seperti *virtual reality* (realitas virtual), *augmented reality*, *story-telling*, *digital book*, Panorama 360, dan lain-lain.

Pada umumnya museum virtual dikembangkan menggunakan teknologi aplikasi perangkat lunak seperti situs web yang dapat diakses melalui komputer dan ponsel. Schweinbenz (1998), mendefinisikan museum virtual sebagai sekumpulan objek digital yang dibangun menggunakan berbagai media, memiliki kemampuan untuk menyediakan akses dan koneksi antara pengguna dan objek, melebihi metode konvensional untuk berinteraksi dengan pengunjung. Hoptman, dikutip oleh Schweinbenz (2019, 8), menyatakan bahwa museum virtual memanfaatkan berbagai multimedia seperti informasi visual, data audio, dan digital yang belum terdeteksi melalui metode konvensional dalam penyajiannya. Museum virtual menjadi sebuah paradigma baru dalam museologi, bahwa mulanya museum

berpusat pada koleksi namun sekarang beralih berpusat kepada pengguna sehingga menghasilkan pengalaman berkunjung yang berbeda dari sebelumnya.

Berdasarkan pada situs web *kebudayaan.kemdikbud.go.id*, pada tahun 2015 Indonesia mulai merilis museum virtual yang dinamakan “Tour Museum Virtual” dan Museum Sangiran dijadikan sebagai proyek percontohan. Sejak saat itu museum di Indonesia mulai giat melakukan pengembangan teknologi, salah satunya adalah Museum Jawa Tengah Ranggawarsita dengan meluncurkan *emuseumranggawarsita* (2020) yang kemudian berubah menjadi *ranggawarsitamuseum.id* (2022), Sementara itu, Museum Nasional meluncurkan Ruang Imajinatif Imersif (2022) dan Museum Bank Indonesia meluncurkan Augmented Reality (2022).

Ruang imajinatif ImersifA yang dihadirkan oleh Museum Nasional memberikan warna baru di bidang permuseuman. Konsep imersif melalui teknik pencahayaan membawa pengunjung seolah menjelajah lintas waktu (dari zaman Prasejarah hingga zaman Kolonial). Interaksi pada konsep ini mewajibkan pengunjung hadir secara fisik di Museum Nasional, sama halnya dengan konsep *augmented reality* yang dihadirkan oleh Museum Bank Indonesia. Teknik *augmented reality* memerlukan ponsel sebagai perangkat pendukung, dan *marker* agar dapat menyajikan informasi ke dunia nyata sesuai yang diinginkan. *Marker* merupakan penanda objek berbentuk pola yang dapat dibaca oleh perangkat komputer melalui kamera web. Kedua museum ini menjadikan unsur *fun* sebagai target utama dalam perancangan museum virtual dan unsur edukatif menyusul setelahnya.

Museum virtual *ranggawarsitamuseum.id* dirancang dalam bentuk aplikasi perangkat lunak situs web ramah ponsel, karena dalam penyajiannya disesuaikan dengan tampilan ponsel. Konten di dalamnya berisi: Pertama, Home yang dapat dikatakan wajah dari *ranggawarsitamuseum.id* berisi ulasan berita terbaru tentang kegiatan Museum Jawa Tengah Ranggawarsita dan menampilkan seluruh menu aplikasi terdiri Profil, Koleksi, Virtual Tour, Permainan, Kritik dan Saran, Pameran Virtual, Pameran Ranggawarsita, dan Reservasi Online. Kedua, menu 3D Exhibition yang menampilkan koleksi pameran secara tematik. Tidak hanya menampilkan koleksi secara virtual, *ranggawarsitamuseum.id* juga menjadi wadah untuk mengapresiasi karya-karya masyarakat umum dan mengadakan berbagai acara yang dilakukan secara virtual.

Saat membuka *ranggawarsitamuseum.id* pengunjung seolah-olah memiliki museum pribadi. Mereka bebas menjelajahi secara nyata tanpa ada ruang fisik yang menghalangi. Interaksi yang terjadi tidak lagi antara manusia dengan manusia namun antara manusia dengan komputer (HCI) melalui layar sebagai media. Dimensi ruang yang hadir cenderung mengikuti layar monitor yang kita gunakan sebagai perangkat (komputer atau ponsel). Manovich (2002, 99-100) mendefinisikan layar (layar klasik) sebagai permukaan persegi panjang yang membingkai dunia virtual tanpa menghalangi bidang visualnya. Museum virtual yang diperantarai oleh layar seolah menguasai penggunaanya atau bahkan

sebaliknya. Kondisi ini menciptakan interaksi yang intim antara pengguna dan komputer hingga pada akhirnya membentuk pengalaman estetis.



Gambar 1.1 Tampilan depan

Sumber: [ranggawarsitamuseum.id](http://ranggawarsitamuseum.id) (diakses pada 19 Oktober 2022)

Pengalaman estetis pada produk digital tidak terbatas pada keindahan saja, namun memiliki cakupan yang lebih luas; contohnya menghadirkan rasa senang, puas, lucu, penasaran, dan lain-lain. Lenz, Diefenbach, dan Hassenzahl (2014, 628) mengatakan bahwa interaksi yang terjadi antara manusia-komputer dengan desain interaksi dikenal dengan istilah estetika interaksi ("*qualities*", "*dimensions*", or

"parameters"). Istilah ini muncul pada awal tahun 2000-an dan terus berkembang hingga saat ini. Bagi Kwastek (2013, 90-118), pengalaman estetis menjelajahi museum virtual hadir berdasarkan aksi dan reaksi tiga elemen estetika interaksi yaitu aktor, ruang, dan waktu.

Pengalaman penjelajahan yang muncul pada setiap pengunjung tentunya berbeda, terlepas dari kenyataan bahwa pengalaman pengguna bersifat subjektif tergantung konteks dan dinamis dari waktu ke waktu. Beberapa *grids* nilai teoretis telah dikembangkan, seperti model desain emosional, model kesenangan (Jordans, dikutip oleh Hassenzahl 2010, 353-362), model pragmatis, dan kualitas hedonis (Hassenzahl 2010, 353-362). Persepsi dan interpretasi terhadap pengalaman estetika interaksi yang hadir pada museum virtual *ranggawarsitamuseum.id* berbeda pada setiap individu. Teknologi bukan satu-satunya hal yang memiliki peran penting dalam membangun pengalaman museum virtual yang interaktif. Dibutuhkan sentuhan seni untuk merasakan sensasi pengalaman penjelajahan. Kedua kolaborasi ini membentuk seni media baru yang menghadirkan model kunjungan museum di zaman sekarang.

Unsur seni media baru tidak hanya sebatas menunjukkan estetikanya saja, namun bagi peneliti media mampu menjelaskan seni sebagai sebuah alat untuk memaknai teknologi atau kebudayaan secara kritis. Sama halnya seperti di museum konvensional. Di dalam menata pajangan pameran, kurator memerlukan sentuhan estetika seni dan aspek pendidikan untuk menjelaskan narasi objek. Kemudian yang menjadi pertanyaan, benarkah museum virtual merupakan salah satu produk seni

media baru? Jika benar, bagaimana potensi perkembangan ke depan bagi dunia permuseuman terutama di Indonesia?

Kunjungan ke museum virtual dapat dilakukan dari mana saja seperti rumah, kantor, atau di manapun asalkan memiliki koneksi internet yang cukup kuat. Pada kenyataannya, pengimplementasian museum virtual sering kali mengalami kendala. Secara teknis kendala yang biasa dihadapi oleh museum virtual di antaranya berikut ini. Pertama, koneksi internet yang tidak memadai, terutama di daerah-daerah tertentu. Kedua, pengalaman yang diperoleh ketika berkunjung ke museum virtual tentu tidak sama antara pengunjung satu dengan yang lainnya. Tingkat kemahiran dalam menggunakan aplikasi menjadi salah satu hal yang berperan penting terhadap pengalaman penjelajahan di museum virtual. Ketiga, sulitnya menjangkau masyarakat untuk menginformasikan keberadaan museum virtual. Keberadaan museum virtual mampu mengingatkan tentang kebudayaan pada daerah tertentu terutama bagi masyarakat Indonesia yang memiliki kebiasaan merantau. Museum virtual bisa menjadi pengobat rasa rindu terhadap kebudayaan di daerah asal mereka.

Kontroversi kehadiran museum virtual tentu tidak dapat dihindari. Ada beberapa kontradiksi antara harapan dan kondisi riil yang ditemukan pada pengimplementasian *ranggawarsitamuseum.id*. Sebuah museum (baik konvensional maupun virtual) ditampilkan atau dirancang sesuai dengan fungsi museum. Jika *ranggawarsitamuseum.id* dianggap benar-benar sebagai museum (bukan duplikasi) bukankah seharusnya mereka memiliki identitasnya sendiri tanpa terikat dengan museum fisiknya? Museum virtual *ranggawarsitamuseum.id* secara

konten (koleksi museum) memiliki kemiripan dengan Museum Jawa Tengah Ranggawarsita. Perbedaan di antara keduanya adalah cara kunjungannya.

Konsep kehadiran museum virtual dilakukan secara daring, sementara museum konvensional dikunjungi secara fisik. Kedua konsep ini menghadirkan pengalaman yang berbeda-beda pada setiap pengunjung. Pengalaman yang didapat dari museum konvensional jelas hadir melalui kunjungan secara fisik dan museum virtual melalui interaksi antara manusia dengan komputer. Pertanyaan-pertanyaan yang dapat dimunculkan antara lain adalah: Pengalaman seperti apa yang hadir pada museum virtual yang pada dasarnya berbentuk digital? Apakah sudah mencerminkan sebuah museum? Pengembangan seperti apa yang dibutuhkan untuk ke depannya? Semua pertanyaan itu muncul karena museum virtual menjadi salah satu alternatif untuk menjaga eksistensi museum dalam menghadirkan diri pada generasi saat ini yang cenderung “daringisasi”.

Maka muncul beberapa hal menarik untuk diteliti lebih lanjut terkait aspek estetis: Apa yang dirasakan pengunjung setelah menjelajahi museum virtual *ranggawarsitamuseum.id*? Apa yang dirasakan pengunjung ketika menjelajahi museum virtual *ranggawarsitamuseum.id*? Apakah museum virtual nantinya akan mampu beriringan dengan museum konvensional? Bentuk-bentuk interaksi itu sangat penting untuk diteliti. Benang merah penelitian estetika interaksi ini adalah menemukan unsur-unsur dan model estetika interaksi berdasarkan pengalaman penjelajahan pengunjung museum virtual *ranggawarsitamuseum.id* sebagai produk seni digital. Hubungan antara seni, sains, dan teknologi dalam museum virtual *ranggawarsitamuseum.id* perlu dijelaskan secara akademis sebagai sebuah seni

media baru di bidang museologi khususnya di Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan potensi pemanfaatan teknologi dan digitalisasi museum virtual *ranggawarsitamuseum.id*, agar dapat dikembangkan oleh seluruh museum di Indonesia.

## 1.2. Arti Penting Topik

Museum virtual merupakan sebuah produk digital yang dapat diapresiasi tanpa kehadiran pengunjung secara fisik di lokasi museum. Salah satu museum virtual yang pernah dikunjungi adalah *ranggawarsitamuseum.id*. Sensasi yang dirasakan ketika mengunjungi *ranggawarsitamuseum.id* adalah seolah-olah kembali ke masa lalu, merasakan kembali rasa rindu, kehadiran, melihat sejarah, dan kebudayaan dengan cara yang berbeda. Dalam ruang virtual, jarak dan waktu menjadi lebih dekat karena sifat virtual yang cenderung dinamis. Interaktivitas yang terjadi dalam ruang virtual *ranggawarsitamuseum.id* menghadirkan sensasi seolah secara fisik pengunjung hadir di museum. Sensasi kehadiran tersebut melatarbelakangi penelitian ini untuk menjelaskan dugaan unsur estetika interaksi dalam pengalaman penjelajahan museum virtual *ranggawarsitamuseum.id*. Perlu dicari tahu bentuk pengalaman yang muncul dalam menjelajahi museum virtual *ranggawarsitamuseum.id*. Perlu ada penelitian lebih lanjut untuk membuktikan dugaan unsur estetika yang dirasakan. Perlu juga adanya pembuktian wujud pengalaman menjelajahi museum virtual *ranggawarsitamuseum.id* tersebut.

Kondisi ideal museum virtual sebagai salah satu produk seni digital adalah mampu memiliki identitasnya sendiri tanpa terkait dengan museum konvensional.

Pada kenyataannya museum virtual *rangawarsitamuseum.id* masih tampak sebagai duplikat dari museum konvensional. Perlu penelitian lebih lanjut untuk mengetahui kemampuan museum virtual dalam menguatkan dan merepresentasikan fungsi museum sehingga layak dikatakan sebagai museum. Apakah museum virtual adalah “*becoming*” museum yang akan hadir untuk masa depan sehingga jelas batasan-batasannya. *Becoming* yang dimaksud dalam hal ini adalah potensi pengembangan museum virtual di masa depan sebagai sebuah produk seni media baru.

Penelitian yang baik adalah penelitian yang memiliki indikasi kebermanfaatan bagi masyarakat. Penelitian ini berusaha menjawab keterkaitan hadirnya pengalaman dan sensasi baru dalam menikmati museum dalam bentuk virtual. Berbagai pengalaman baru mulai hadir pada eksplorasi museum virtual sehingga jenis museum ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih luas lagi. Kekosongan ini penting untuk didefinisikan dan diuraikan secara objektif melalui kajian akademis hingga mewujudkan menjadi “sesuatu”.

Belum adanya penelitian mengenai pengalaman estetika interaksi museum virtual di Indonesia menjadi salah satu arti penting dari topik penelitian ini. Fakta ini ditemukan berdasarkan hasil penelusuran penelitian terdahulu yang dilakukan selama melakukan pemilihan topik. Beberapa penelitian yang ada belum mengerucut ke estetika pengalaman eksplorasi museum virtual dan fokusnya lebih kepada pemanfaatan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menawarkan konsep pengalaman estetis eksplorasi pada museum virtual di Indonesia yang nantinya dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan

*becoming*” museum virtual Indonesia untuk ke depannya. Pengalaman dan pandangan masyarakat menjadi penting untuk diteliti karena nantinya dijadikan dasar evaluasi dalam pengembangan museum virtual yang pada gilirannya diharapkan mampu memenuhi fungsi komunikasi untuk memasyarakatkan museum. Dengan demikian, perancangan museum virtual dapat memenuhi semua informasi yang dibutuhkan pengunjung dan tidak sekadar menjadi proyek museum virtual.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan data dari Barahmus (Badan Musyawarah Musea), di Indonesia terdapat 450 museum. Dari jumlah itu masih sedikit museum yang memiliki atau mengembangkan museum virtual. Salah satu museum yang mengembangkan museum virtual adalah Museum Jawa Tengah Ranggawarsita di Semarang, Jawa Tengah.

Museum virtual umumnya dikembangkan untuk mengatasi atau melengkapi kekurangan-kekurangan dari museum konvensional terutama dalam hal intensitas interaksi dan cenderung remediasi. Dalam kondisi real, terdapat museum virtual yang tidak hanya sekedar remediasi bahkan memiliki sifat dasar sebagai seni media baru dalam menghadirkan pengalaman baru. Pengalaman itu nyata dan benar terjadi namun tidak aktual. Untuk itu, penelitian ini menempatkan museum sebagai realitas virtual bukan realitas aktual.

Penelitian ini hendak mencari potensi-potensi yang muncul berdasarkan pengalaman interaksi terhadap museum virtual. Secara fisik, museum virtual memiliki dasar pengetahuan sebagai seni media baru. Peran seniman seni media

baru adalah menangkap potensi virtualitas dan mengembangkan sesuai imajinasi mereka. Museum Jawa Tengah Ranggawarsita sebagai salah satu pengembang museum virtual telah mendapatkan respon yang cukup mengesankan dari publik dan tentu saja telah memberikan pengalaman interaksi yang memiliki potensi bagi pengembangan museum virtual. Akan tetapi jika cara penyajiannya terlalu sederhana maka potensi-potensi tersebut tidak akan muncul. Sebagai sebuah pengalaman personal, potensi-potensi itu bersifat tersembunyi dan termanifestasi dalam diri para pengunjung. Sayangnya pemangku kepentingan museum virtual tidak atau belum menggali potensi-potensi tersembunyi itu untuk mengembangkan museum di masa depan terutama di Indonesia.

Kondisi Ideal museum virtual yang interaktif, seharusnya memperhatikan pengalaman pengunjung namun kondisi nyata yang dihadapi saat ini, museum virtual belum memperhatikan pengalaman eksplorasi pengunjung yang memiliki potensi- potensi besar untuk pengembangan museum virtual ke depannya. Sehingga rumusan masalah yang muncul adalah saat ini terlihat bahwa pembuatan museum virtual belum memperhatikan pengalaman eksplorasi pengunjung.

Dari rumusan masalah di atas memunculkan pertanyaan utama, yaitu: Mengapa pengalaman eksplorasi pengunjung museum virtual penting untuk memaksimalkan pengembangan museum virtual yang ideal?

Dari pertanyaan pokok tersebut dapat dikembangkan menjadi pertanyaan-pertanyaan yang lebih spesifik, yaitu:

1. Apa wujud pengalaman dan unsur estetika interaksi yang dirasakan oleh pengunjung *ranggawarsitamuseum.id* setelah melakukan eksplorasi visual?

2. Bagaimana mengembangkan estetika interaksi sebagai produk seni virtual untuk *ranggawarsitamuseum.id*?
3. Virtualitas dan wacana seni media baru seperti apa yang hadir pada *ranggawarsitamuseum.id*?
4. Mengapa potensi perkembangan teknologi dan digitalisasi museum virtual *ranggawarsitamuseum.id* dapat dikembangkan di Indonesia di era digital ini?

#### **1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### **1.4.1. Tujuan**

1. Untuk mengetahui wujud pengalaman estetis eksplorasi museum virtual yang dialami oleh pengunjung dan menjelaskan unsur-unsur estetika interaksi yang memengaruhi tingkat pengalaman eksplorasi pengunjung museum virtual *ranggawarsitamuseum.id*.
2. Menggali lebih jauh kekuatan tersembunyi (*hidden force*) yang berpotensi menjadi model estetika interaksi baru yang dapat dikembangkan pada museum virtual *ranggawarsitamuseum.id* sebagai seni media baru.
3. Menguraikan berbagai alasan teknologi yang diterapkan museum virtual *ranggawarsitamuseum.id* perlu dikembangkan oleh museum lain di Indonesia.

##### **1.4.2 Manfaat**

1. Dapat memberikan gambaran secara komprehensif tentang wujud pengalaman dan unsur estetika interaksi pada *ranggawarsitamuseum.id* sehingga bermanfaat

bagi pengembangan ilmu seni interaktif di bidang museum berdasarkan pengalaman eksplorasi pengunjung.

2. Memberikan kontribusi kajian ilmu seni dan model estetika interaksi pada produk seni media baru yang dapat dikembangkan di bidang permuseuman khususnya *ranggawarsitamuseum.id*.

3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk penelitian seni ke depannya mengenai konsep estetika interaksi, penerapan teknologi virtual, dan seni media baru.

