

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan teknologi yang berkembang dengan pesat tentunya berdampak pada berbagai sektor dalam kehidupan termasuk di dalamnya sektor pariwisata. Di era revolusi komunikasi digital seperti saat ini, media sosial dapat dengan mudah mempromosikan destinasi wisata. Adanya digitalisasi mengubah karakteristik wisatawan menjadi unik dan tentunya aktif dalam menggunakan sosial media. Dengan munculnya karakteristik baru wisatawan, Kementerian Pariwisata merancang inovasi baru yang nantinya diharapkan berhasil mendorong daya tarik sektor pariwisata, termasuk pembentukan GenPi dan pengembangan strategi digital. (Muliawanti & Susanti, 2020)

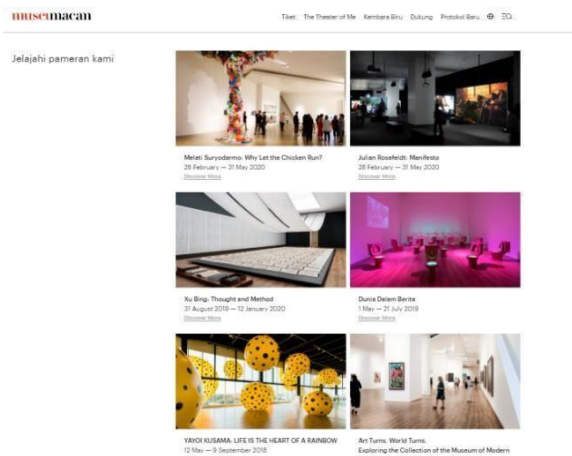
Jika dibandingkan dengan media konvensional, penggunaan teknologi digital atau pemanfaatan internet dinyatakan empat kali lebih efektif. Sebagaimana data dari Kementerian Pariwisata mengatakan bahwa penjualan bisnis biro perjalanan online melambung tinggi menjadi Rp 3 Triliun pada tahun 2015 dan diprediksikan pada tahun 2020 kembali meningkat 28% menjadi Rp 10 triliun. Dengan pemanfaatan digitalisasi memudahkan wisatawan ketika menggunakan layanan wisata dalam mencari (look), memesan (book) dan membayar (pay). (Yanti, 2019)

Penerapan digitalisasi juga diterapkan dalam museum. Adanya konten digital dapat menjadi solusi yang menarik untuk menghidupkan museum. Museum dapat membuat miniatur benda yang ditayangkan melalui teknologi 3D printing sehingga dapat menarik perhatian pengunjung untuk datang kembali mengunjungi museum. Selain itu pemanfaatan teknologi seperti augmented reality dan virtual reality yang dapat memberikan pengalaman menarik kepada pengunjung agar dapat berinteraksi langsung dengan benda yang dipamerkan. Pada

akhirnya, museum tetap harus beradaptasi dengan berinovasi dan memanfaatkan teknologi jika ingin tetap selaras dengan perkembangan zaman (Zakaria, 2022)

Dilansir dari kominfo.go.id, Arief Yahya selaku menteri pariwisata menyatakan bahwa para eksekutor industri pariwisata sudah seharusnya menerapkan digital marketing karena menyesuaikan alur dan gaya hidup masyarakat sekarang yang mengacu pada tren digitalisasi. Sehingga penerapan digital marketing dalam kepariwisataan sangat penting demi beradaptasi dengan publik. Gaya hidup masyarakat saat ini menggunakan serba internet, sehingga model promosi digital marketing dianggap sesuai dan relevan dalam pengelolaan destinasi wisata maupun akomodasi pariwisata.

Salah satu destinasi pariwisata yang memanfaatkan kemajuan teknologi dengan mencetuskan museum virtual dan digital marketing yaitu Museum MACAN. Museum seni yang berlokasi di Jakarta Barat ini menjadi salah satu pelaku wisata di DKI Jakarta yang mengandalkan kemajuan teknologi dengan membentuk museum virtual. Menurut liputan berita Republik.co.id program museum virtual ini dinamakan 'Museum from Home' dan dapat diakses dengan mudah dan gratis melalui platform digital Museum MACAN yang meliputi akun instagram, youtube serta website Museum MACAN.



Gambar 1.1 Pameran Virtual Museum from Home

Sumber: www.museummacan.org/MuseumFromHome (diakses pada 21/06/22, pukul 23.48)

Museum virtual atau museum digital atau e-museum memiliki kelebihan dalam mempromosikan dan menginformasikan museum karena dinyatakan lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi. Selain itu dengan adanya pemanfaatan digitalisasi ini, biaya yang dikeluarkan cenderung lebih sedikit karena hanya membutuhkan gadget dalam menikmatinya. Tidak hanya itu, pemanfaatan multimedia ini digunakan guna menumbuhkan minat wisatawan untuk berkunjung ke museum. (Achyarsyah et al., 2020)

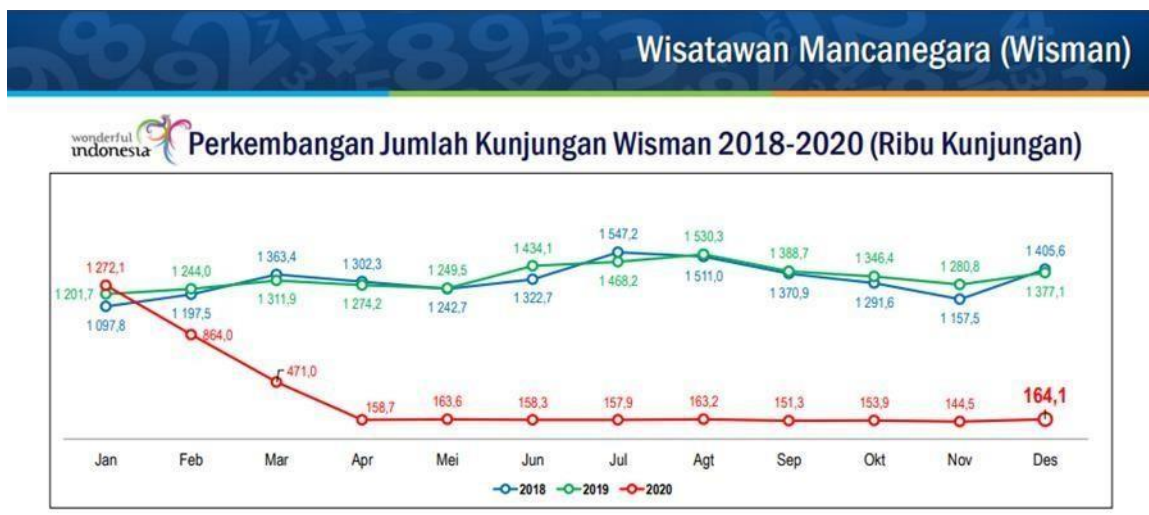
Museum virtual yang bertajuk Museum from Home memiliki delapan program pameran virtual yang dapat diakses secara daring. Salah satunya yang ramai dinikmati publik yaitu pameran Yayoi Kusama: Life is the Heart of a Rainbow dan Melati Suryodarmo: Why Let the Chicken Run. Tidak hanya tayangan pameran seni, Museum from Home juga menyediakan e- book atau buku dalam versi digital yang berisikan karya seni lukis dari beberapa pelukis ternama. Buku ini juga memberi penjelasan tentang penggambaran, kisah serta fakta dibalik lukisan-lukisan tersebut. Dilansir dari Travel Kompas.com berdasarkan pemberitaan dari Nabilla Ramadhian di dalam tur virtual Museum from Home juga menyediakan beberapa pilihan seni yang dapat dinikmati secara audio. Di antaranya yaitu karya milik Arahmaiani bernama Lingga- Yoni (1994), dan Yukinori Yanagi yang berjudul ASEAN +3 (2017).

Upaya yang dilakukan Museum MACAN salah satunya dengan membuat program Museum from Home ini adalah akibat dari datangnya virus mematikan baru yang ditemukan pertama kali di China. Organisasi bidang kesehatan atau dikenal dengan istilah World Health Organization (WHO) mendeklarasikan virus ini dengan sebutan Covid-19. Manusia menjadi faktor utama dari penyebaran virus Covid-19 ini, karena penyakit Covid-19 menular dengan sangat cepat dan agresif. (Susilo et al., 2020).

Indonesia juga terinfeksi virus tersebut, terbukti di tanggal 2 Maret 2020 teridentifikasi dua orang wanita yang tertular Covid-19. Menanggapi hal ini, pada tanggal 10 April 2020 Pemerintah Daerah DKI mengeluarkan undang-undang Nomor 33 tahun 2020 tentang pelaksanaan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). Penanganan serta depresiasi penyebaran Covid-19 telah digaungkan dengan menetapkan kebijakan-kebijakan seperti membatasi aktifitas keluar rumah, bekerja dari rumah atau dikenal dengan sebutan work from home serta kegiatan

yang semula tatap muka berubah menjadi daring (dalam jaringan) yang memiliki arti kegiatan tatap muka dilakukan secara virtual (Ambar & Sari, 2021)

Datangnya wabah Covid-19 dan pandemi ini memberikan dampak yang signifikan terhadap seluruh elemen di muka bumi ini, baik dalam ekonomi, sosial maupun politik. Kendati demikian mengakibatkan perekonomian negara menjadi tidak stabil, terutama dalam bisnis pariwisata. Pariwisata menjadi salah satu sektor yang terdampak Covid-19, hal ini telah ditetapkan oleh Organisasi Pariwisata Dunia atau juga dikenal dengan istilah World Tourism Organization (UNWTO) pada bulan Maret 2020. Salah satunya yaitu benua Asia dan Pasifik menjadi salah satu wilayah yang mengalami penurunan jumlah kedatangan wisatawan terburuk dengan perkiraan presentase 9% hingga 12%. (Sugihamretha, 2020)



Gambar 1.2 Jumlah wisatawan mancanegara yang berkunjung ke DKI Jakarta

Sumber: Badan Pusat Statistik DKI Jakarta (diakses pada 21/06/22, pukul 09.38)

Dampak dari pandemi Covid-19 mengakibatkan perekonomian masyarakat menjadi terganggu. Banyak pelaku usaha baik dalam skala besar maupun kecil harus menutup bisnisnya lantaran tidak beroperasi selama pandemi berlangsung. Salah satu museum seni di

daerah Kebon Jeruk, Jakarta Barat yang terkenal dengan galeri seni dan kontemporernya yaitu Museum MACAN termasuk salah satu pelaku bisnis pariwisata harus menutup galeri museumnya. Menurut pemberitaan Detik.com yang ditulis oleh Tia Agnes Museum MACAN resmi menutup sementara galeri dan pamerannya karena pandemi sejak Sabtu, 14 Maret 2020. Keputusan Museum MACAN menutup bisnisnya ini merupakan salah langkah untuk langkah pencegahan pada penyebaran virus corona. Pihak Museum MACAN mengatakan, penutupan tersebut dilakukan demi keselamatan masyarakat dan kesehatan pengunjung museum. Keputusan Museum MACAN menutup galerinya juga berlandaskan keputusan dari Gubernur DKI Jakarta, Anies Baswedan. (Tia, 2020)

Tidak hanya Museum MACAN, masih banyak museum di Indonesia yang juga berinovasi dengan program museum virtual demi bertahan dalam situasi pandemi. Selain itu museum-museum lainnya juga memanfaatkan berbagai strategi komunikasi pemasaran untuk menarik minat khalayak agar mengunjungi museum virtual mereka. Berikut di bawah ini adalah daftar museum di Indonesia yang masih berjalan dengan menerapkan museum virtual, sebagai berikut:

Tabel 1.1 Daftar Museum yang Menerapkan Museum Virtual di Indonesia

No	Nama Museum	Laman kunjungan
1.	Museum Kebangkitan Nasional	https://bit.ly/MuskitnasVirtual
2.	Museum Kepresidenan	https://museumnasional.iheritage.id/.
3.	Monumen Nasional	Google Arts & Culture

4.	Galeri Nasional	galeri-nasional.or.id .
5.	Museum Benteng Vredeberg	https://virtualtourvredeberg.id/

Sumber: Olahan Penulis

Museum MACAN atau yang dikenal dengan artian Museum of Modern and Contemporary Art in Nusantara. Berdiri sejak 7 November 2017 yang dipelopori oleh Haryanto Adikoesoemo sebagai pendiri, Aaron Seeto sebagai direktur utama dan Fenessa Adikoesoemo sebagai ketua yayasan. Museum MACAN memiliki misi menjunjung tinggi pendidikan interdisipliner dan pertukaran budaya. Adanya pandemi Covid-19 mengakibatkan semua aktivitas berhenti dan beralih ke aktivitas *online* atau sebutan lainnya yaitu dalam jaringan (daring), ini menunjukkan bahwa interaksi tatap muka berlangsung secara digital. Wabah Covid-19 membatasi hubungan manusia secara langsung, menyikapi kondisi tersebut, Museum MACAN menginisiasi diadakannya program museum virtual, yang akhirnya dikembangkan sebagai pengganti pariwisata di masa pandemi COVID-19. Hal ini memungkinkan Museum MACAN untuk terus aktif berbagi informasi tentang galeri museumnya.

Dampak dari pandemi Covid-19 yaitu pembatasan interaksi manusia secara langsung, sehingga mengakibatkan seluruh aktivitas di luar rumah berubah menjadi aktifitas online. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, online diterjemahkan dengan kata ‘dalam jaringan’ (daring) dimana artinya kegiatan tatap muka dilakukan secara virtual. Menanggapi kondisi ini, untuk tetap aktif menyebarkan informasi mengenai galeri museumnya, Museum MACAN kemudian berinisiatif mengadakan program museum virtual yang kemudian muncul sebagai alternatif wisata di masa pandemi covid-19.

Dari penjelasan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk membahas serta menganalisa tentang bagaimana Museum MACAN memasarkan program Museum from Home yang terjadi selama pandemi berlangsung. yang dirangkum dengan judul ‘Analisis Kegiatan Museum from Home dari Museum MACAN pada saat Pandemi Covid 19.’

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut, maka peneliti memfokuskan penelitian ini dengan fokus penelitian yaitu analisa kegiatan Museum from Home yang merupakan program dari Museum MACAN ketika pandemi Covid-19.

1.3 Identifikasi Masalah

Dari penjabaran penulis pada latar belakang dan fokus penelitian, masalah yang dirumuskan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Museum MACAN dalam menentukan strategi komunikasi pemasaran program Museum from Home tersebut?
2. Bagaimana Museum MACAN dalam mengelola konten-konten pemasaran melalui kanal-kanal digital?

1.4 Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Untuk mengetahui bagaimana Museum MACAN menentukan strategi komunikasi pemasaran program Museum from Home
- 1.4.2 Untuk mengetahui bagaimana Museum MACAN dalam membentuk konten-konten pemasaran melalui kanal-kanal digital

1.5 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki manfaat baik secara praktis maupun akademis yang peneliti rumuskan sebagai berikut:

a. Kegunaan Praktis

Bagi pihak yang terkait dengan penelitian ini yaitu Museum MACAN, dapat dijadikan pengetahuan baru dan masukan bagi objek yang diteliti serta bisa dijadikan bahan evaluasi di masa yang akan datang.

b. Kegunaan Akademis

Secara akademis di harapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu:

- a. Dapat dijadikan bahan ilmu pengetahuan dan bahan penelitian baru.
- b. Bagi peneliti bisa menambah wawasan dengan mengaplikasikan ilmu yang diperoleh secara teori di lapangan.
- c. Bagi peneliti lain bisa dijadikan sebagai acuan terhadap pengembangan ataupun pembuatan pada penelitian yang sama.