

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan pesat dalam teknologi informasi telah mengubah cara masyarakat mengakses, mengelola, dan menyebarkan informasi. Transformasi ke arah digitalisasi menjadi strategi esensial dalam penelitian modern karena memungkinkan penyampaian data dan temuan secara lebih cepat, terbuka, dan inklusif. Salah satu wujud konkret dari digitalisasi ini adalah pameran digital atau pameran digital, yang menyajikan informasi secara interaktif melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan video, tanpa dibatasi ruang dan waktu. Misalnya, implementasi Pameran Digital berbasis 3D telah dikembangkan sebagai platform pameran online dengan pengalaman imersif bagi pengguna, memungkinkan pengunjung menjelajahi karya secara leluasa seperti berada dalam dunia nyata (Astuti & Lestari, 2022). Meski demikian, publikasi hasil riset selama ini masih lebih dominan dalam bentuk laporan tertulis, prosiding, atau jurnal ilmiah yang seringkali hanya dapat diakses oleh kalangan akademisi. Akibatnya, potensi riset belum sepenuhnya menjangkau masyarakat umum. Untuk mengatasi hambatan ini, strategi inovatif dalam penyebaran hasil penelitian diperlukan yaitu melalui pameran digital yang bersifat publik. Penelitian tentang penerapan pameran poster digital untuk siswa SD menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menarik, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi kreasi siswa serta membuat mereka merasa lebih percaya diri dan bangga dengan karya mereka (Maulina & Nurlaila, 2023).

Pameran digital juga telah terbukti efektif di berbagai konteks lain, seperti ruang pameran arsip virtual dan galeri interaktif berbasis media baru. Misalnya, Pameran Arsip UGM tahun 2021 mengadopsi format virtual untuk meningkatkan kesadaran terhadap pelestarian warisan budaya, dengan penyajian konten yang sistematis dan berbasis tema historis yang kuat (Puspitasari & Wulandari, 2021). Selain itu, kemampuan media sosial sebagai platform pameran karya seni semakin menonjol. Studi menunjukkan Instagram, WhatsApp, dan Facebook efektif digunakan dalam digitalisasi ruang pameran, membuka peluang interaksi dengan audiens nasional maupun internasional secara lebih luas (Putri & Hidayat, 2024).

Oleh karena itu, implementasi pameran digital baik berbasis 3D, virtual gallery, arsip, maupun media sosial merupakan pendekatan inklusif dan interaktif untuk meningkatkan visibilitas hasil riset Papua, lewat penyajian teks, gambar, video, serta data interaktif yang menarik dan efektif (Pranata et al., 2021).

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk memperluas publikasi hasil riset, khususnya riset mengenai Papua yang memiliki kekayaan alam, budaya, serta beragam isu strategis terkait pembangunan nasional. Papua dikenal sebagai wilayah dengan sumber daya alam yang melimpah, keanekaragaman hayati yang tinggi, dan kearifan lokal yang khas, namun potensi tersebut seringkali belum terdokumentasi dan terpublikasi secara luas. Selama ini, publikasi hasil penelitian masih lebih banyak diwujudkan dalam bentuk laporan cetak, prosiding seminar, maupun artikel jurnal ilmiah yang distribusinya cenderung terbatas pada kalangan akademisi atau institusi tertentu. Kondisi ini menyebabkan hasil riset Papua belum sepenuhnya dapat diakses, dipahami, dan dimanfaatkan oleh masyarakat luas, terutama masyarakat lokal yang justru menjadi subjek penting dari penelitian itu sendiri.

Dalam konteks tersebut, implementasi pameran digital menjadi strategi penting yang mampu menjembatani kesenjangan akses informasi. Melalui pameran digital, hasil riset Papua dapat dikemas dalam bentuk yang lebih interaktif dan menarik, misalnya dengan memadukan teks, gambar, audio, video, hingga data interaktif yang mudah dipahami oleh berbagai kalangan (Pranata et al., 2021). Keunggulan lain dari pameran digital adalah sifatnya yang tanpa batas ruang dan waktu, sehingga dapat diakses oleh masyarakat lokal di Papua, kalangan akademisi nasional, pembuat kebijakan, bahkan komunitas internasional secara bersamaan. Dengan demikian, pameran digital tidak hanya memperluas jangkauan publikasi riset, tetapi juga berpotensi meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pemanfaatan hasil penelitian, memperkuat basis pengetahuan publik, dan mendukung perumusan kebijakan pembangunan Papua yang lebih tepat sasaran dan inklusif.

Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) sebagai lembaga riset tertinggi di Indonesia memiliki tanggung jawab besar dalam mengelola, melestarikan, dan

mempublikasikan hasil riset. BRIN telah melakukan berbagai langkah strategis, seperti menyelenggarakan pameran riset dan inovasi (Ritech Expo, InaRI Expo) serta berkolaborasi dengan platform digital global seperti Google Arts & Culture untuk mengembangkan tur virtual koleksi prasejarah Papua. Upaya ini menunjukkan komitmen BRIN dalam mengadopsi teknologi digital untuk mendukung keterbukaan akses informasi.

Pada 2025, tema InaRI Expo mengusung “*Unlocking Innovation, Empowering the Future with AI*” yang menonjolkan kecerdasan buatan (AI) sebagai penggerak hilirisasi riset dan inovasi nasional. Menurut Jazimatul (2022) Kecerdasan buatan (AI) merupakan cabang ilmu komputer yang berkaitan dengan penangkapan, pemodelan dan penyampaian kecerdasan manusia kedalam teknologi informasi yang dapat digunakan oleh manusia dalam pengambilan keputusan. Penekanan ini sejalan dengan temuan kajian literatur AI di Indonesia periode 2020-2025 yang menunjukkan pemanfaatan AI kian meluas lintas sektor dan diakui sebagai instrumen strategis untuk efisiensi, pengambilan keputusan berbasis data, dan penciptaan nilai tambah baru dalam ekosistem inovasi nasional (Dapot Parulian & Zulazmi, 2025). Kebijakan arah nasional juga turut mengafirmasi peran AI melalui rujukan pada Strategi Kecerdasan Buatan Nasional 2020-2045 sebagai kerangka integrasi AI ke pendidikan, sektor publik, dan industri, sehingga penguatan hilirisasi hasil riset menjadi lebih terstruktur dan terukur (Dapot Parulian & Zulazmi, 2025). Dengan demikian, pengangkatan tema AI di InaRI Expo bukan sekadar simbolik, melainkan mencerminkan kebutuhan nyata untuk mempercepat adopsi AI dari laboratorium ke pasar serta ke pelayanan publik.

Di saat yang sama, BRIN menegaskan bahwa pameran bukan lagi sekadar etalase, melainkan wadah interaksi strategis antara sains, industri, pemerintah, dan masyarakat sejalan dengan prinsip kolaborasi triple helix yang dibuktikan secara empiris meningkatkan keberhasilan kemitraan riset–industri ketika faktor tata kelola, keselarasan tujuan, dan mekanisme *knowledge transfer* dikelola dengan baik (Pratama et al., 2025). Format pameran digital yang kian mapan mulai dari *virtual exhibition* 2D/3D hingga tur video 360° terbukti memperluas jangkauan audiens, meningkatkan keterlibatan, dan memfasilitasi temu-bisnis maupun diseminasi hasil

riset tanpa batasan ruang–waktu (Putranto et al., 2022) (Astuti & Lestari, 2022). Karenanya, InaRI Expo 2025 yang berfokus pada AI dan kolaborasi lintas-sektor selaras dengan bukti akademik bahwa platform pameran digital efektif memperkuat ekosistem hilirisasi serta mempertemukan kebutuhan industri dengan temuan ilmiah secara lebih cepat dan inklusif.

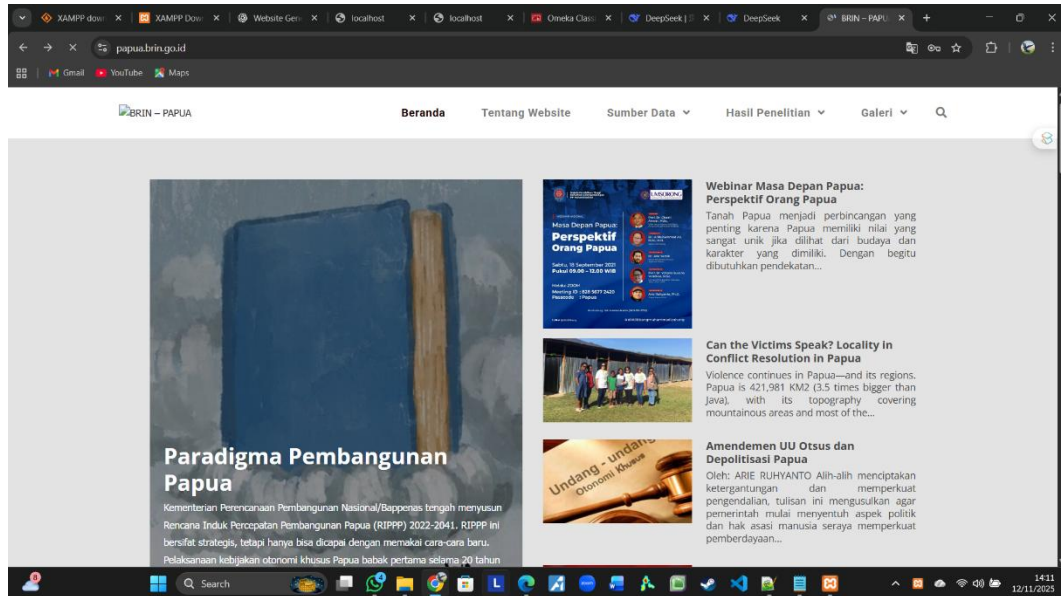
BRIN (Badan Riset dan Inovasi Nasional) juga telah melakukan kerja sama strategis dengan Google Arts & Culture, sebuah platform global untuk pelestarian dan publikasi budaya digital, dalam mendokumentasikan dan menyajikan koleksi *heritage* Papua melalui bentuk tur virtual. Kolaborasi ini menjadi bukti konkret bahwa teknologi digital mampu menjadi jembatan untuk memperluas akses terhadap kekayaan budaya dan pengetahuan ilmiah Papua ke audiens yang lebih luas, baik nasional maupun internasional.

Pameran digital tidak hanya menjadi medium untuk menampilkan artefak budaya, tetapi juga memungkinkan masyarakat memahami konteks ilmiah, sejarah, dan sosial dari objek yang dipamerkan secara mendalam. Dalam perspektif literatur, model pameran berbasis digital terbukti dapat memperkuat penyampaian pesan edukatif sekaligus meningkatkan interaktivitas pengunjung, karena menggabungkan unsur visual, audio, narasi, hingga simulasi interaktif yang memperkaya pengalaman pengguna.

Dalam pengembangan pameran digital, pemanfaatan perangkat lunak seperti Omeka menjadi sangat relevan dan strategis. Omeka merupakan aplikasi berbasis web open-source yang didesain khusus untuk publikasi koleksi digital dan pameran daring interaktif. Keunggulan platform ini terletak pada fitur kuratorialnya yang lengkap, mulai dari metadata standard Dublin Core, sistem plugin yang mendukung multimedia, hingga tema visual yang mudah disesuaikan, sehingga kurasi koleksi dapat dilakukan secara sistematis, naratif, dan mudah diakses oleh publik

Sejumlah penelitian di Indonesia juga menegaskan bahwa adopsi sistem manajemen koleksi digital berbasis Omeka maupun platform serupa terbukti efektif meningkatkan visibilitas konten digital di bidang arsip, perpustakaan, maupun galeri seni (Puspitasari & Wulandari, 2021). Oleh karena itu, penerapan Omeka

pada konteks riset Papua berpotensi menjadi terobosan dalam menyajikan hasil penelitian secara lebih menarik, inklusif, dan sesuai dengan standar internasional dalam pengelolaan koleksi digital.



Gambar 1.1.1 Tampilan papua.brin.go.id

Dari tinjauan di atas, terlihat jelas bahwa BRIN telah melakukan berbagai bentuk pameran riset dan inovasi, baik secara fisik maupun virtual, namun model pameran digital berbasis aplikasi seperti Omeka khususnya untuk riset Papua belum pernah dilakukan riset. Papua sebagai wilayah dengan kekayaan alam, budaya, dan isu pembangunan strategis membutuhkan wadah publikasi riset yang mampu menjangkau khalayak luas serta mendorong pemanfaatan hasil penelitian secara praktis. Oleh karena itu, penelitian berjudul *“Implementasi Pameran Digital sebagai Media Publikasi Hasil Riset Papua di Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) Jakarta”* menjadi sangat relevan.

Penelitian ini diharapkan dapat mengeksplorasi strategi penerapan, mengidentifikasi tantangan teknis maupun organisasi, serta menilai efektivitas pameran digital dalam meningkatkan visibilitas, aksesibilitas, dan pemanfaatan hasil riset Papua (Fitriani et al., 2025). Dengan demikian, kajian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan literasi digital akademik, tetapi juga mendukung

visi BRIN dalam memperkuat hilirisasi riset dan inovasi melalui media digital yang berorientasi publik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi konsep pameran digital yang diterapkan oleh BRIN Jakarta dalam mempublikasikan hasil riset Papua, baik dari segi perencanaan, pengelolaan konten, maupun strategi penyajian digitalnya?
2. Apa saja faktor internal dan eksternal yang menjadi pendukung serta hambatan dalam pelaksanaan pameran digital hasil riset Papua di BRIN Jakarta, meliputi aspek teknis, sumber daya manusia, infrastruktur, dan kebijakan kelembagaan?
3. Bagaimana tingkat efektivitas pameran digital sebagai media publikasi ilmiah dalam meningkatkan aksesibilitas, visibilitas, dan apresiasi terhadap hasil riset Papua di lingkungan BRIN maupun masyarakat luas?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan secara komprehensif implementasi pameran digital hasil riset Papua di BRIN Jakarta, meliputi perencanaan, pengelolaan konten digital, strategi kuratorial, serta pemanfaatan platform Omeka sebagai media pameran ilmiah.
2. Menganalisis faktor-faktor internal dan eksternal yang menjadi pendukung maupun penghambat dalam pelaksanaan pameran digital hasil riset Papua di BRIN Jakarta, mencakup aspek teknis, sumber daya manusia, kebijakan kelembagaan, serta infrastruktur teknologi informasi.
3. Menilai tingkat efektivitas pameran digital hasil riset Papua di BRIN Jakarta sebagai media publikasi ilmiah dalam meningkatkan aksesibilitas, visibilitas, dan nilai kebermanfaatan hasil riset bagi masyarakat akademik maupun publik luas.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

1. Memberikan masukan kepada BRIN dalam merancang dan mengoptimalkan pameran digital sebagai media publikasi hasil riset Papua agar lebih efektif dan berdaya guna. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pengguna, baik pustakawan maupun.
2. Menjadi acuan bagi pengelola riset dan perpustakaan digital di Lembaga penelitian maupun perguruan tinggi dalam mengimplementasikan pameran digital.
3. Membantu peneliti, masyarakat, dan pemangku kebijakan memperoleh akses yang lebih mudah, interaktif, dan luas terhadap hasil riset Papua.

2. Manfaat Teoritis

1. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmiah di bidang ilmu perpustakaan, kearsipan, dan manajemen koleksi digital, khususnya mengenai implementasi pameran digital.
2. Menjadi referensi akademik mengenai pemanfaatan platform Omeka sebagai media publikasi hasil riset dalam konteks lembaga penelitian.
3. Menambah literatur terkait strategi digitalisasi dan diseminasi hasil penelitian, terutama yang berfokus pada riset daerah seperti Papua.