

INTISARI

PERAN PAMERAN ARSIP VIRTUAL SEBAGAI SUMBER PENGETAHUAN DI TENGAH PANDEMI COVID-19: STUDI KASUS KREATIVITAS MAHASISWA KEARSIPAN (KERTAS)

Ihtiar Anugrah Hidayat
(19/450736/SV/17074)

Salah satu prinsip dan tujuan mendasar dari kearsipan adalah memberikan akses dan ketersediaan pada masyarakat terkait layanan kearsipan. Dalam memenuhi kewajiban ini ialah dengan membantu masyarakat untuk memahami fungsi atau jenis arsip tertentu melalui sebuah pameran. Pada kenyataannya, sejak awal tahun 2020 dunia termasuk Indonesia dihadapkan pada situasi Pandemi COVID-19. Di mana dampak dari situasi ini mempengaruhi aktivitas manusia dan mengharuskan adanya pembatasan secara sosial. Menanggapi situasi ini diperlukan adanya upaya masif dalam menyediakan pameran sebagai program publik kearsipan. Tantangan yang dihadapi dari Pandemi COVID-19 tentu berhubungan dengan peran dan keberhasilan tujuan pameran arsip itu sendiri. Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan suatu upaya dengan mendorong inovasi teknologi dan rangkaian acara atau program yang ditawarkan melalui pameran arsip virtual. Oleh karena itu, subjek dalam proyek akhir ini adalah divisi acara, artistik, kurasi, dan desain dokumentasi dari Kreativitas Mahasiswa Kearsipan (KERTAS) yang berhubungan langsung dengan studi kasus penelitian. Secara khusus, proyek akhir ini juga menganalisis objek terkait pemanfaatan *website* pameran arsip sv.ugm.ac.id, instagram @kertas_ugm, dan kanal youtube dari pameran arsip virtual KERTAS. Dalam studi kasus proyek akhir ini akan menelaah terkait *virtual reality tours* (konsep *3D mapping*) sebagai inovasi dan program yang diberikan melalui pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis dua tingkat, yakni secara fisik dan manusia. Di mana metode ini menganalisis pada aspek visualisasi dan pengalaman bagi pengunjung pameran. Berdasarkan hasil analisis wawancara, observasi, dan analisis dua tingkat dapat diketahui bahwa aspek fisik konsep *3D mapping* dan program KERTAS khususnya fungsi dan tujuan pameran arsip virtual sebagai sumber pengetahuan dapat tercapai, namun dari aspek manusia masih perlu dioptimalkan. Mengingat pengunjung sebagai tolak ukur keberhasilan dalam sebuah pameran harus diperhatikan. Dapat disimpulkan bahwa penyelenggaraan pameran arsip virtual tidak hanya mengedepankan aspek fisik saja, namun aspek manusia sebagai pengunjung dan penikmat pameran juga harus dipertimbangkan dan menjadi perhatian khusus dalam implementasinya.

Kata Kunci: *Pameran Arsip Virtual, Sumber Pengetahuan, Pandemi COVID-19*

PENGELOLAAN ARSIP DAN REKAMAN INFORMASI
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS GADJAH MADA
2021

ABSTRACT

THE ROLE OF VIRTUAL ARCHIVE EXHIBITION AS SOURCES OF KNOWLEDGE IN THE MIDST OF THE COVID-19 PANDEMIC: CASE STUDY OF CREATIVITY OF ARCHIVAL STUDENTS (KERTAS)

Ihtiar Anugrah Hidayat
(19/450736/SV/17074)

One of the fundamental principles and objectives of archival is to provide access and availability to the public regarding archival services. In fulfilling this responsibility to help the public to understand the function or type of certain archival through an exhibition. In fact, since the beginning of 2020 the world, including Indonesia has been faced with the COVID-19 pandemic. Where the impact of this situation affects human activities and requires social restrictions. Responding to this situation, a massive effort is needed in providing exhibitions as an archival public programs. The challenges faced from the COVID-19 pandemic are certainly related to the role and success of the archive exhibition itself. To answer these challenges, an effort is needed by encouraging technological innovation and a series of events or programs offered through virtual archive exhibitions. Therefore, the subject of this final project is the divisions of event, artistic, curation, and documentation design division of Archives Student Creativity (KERTAS) which is directly related to the research case study. In particular, this final project also analyzes objects related to the use of the website exhibitionarsip.sv.ugm.ac.id, instagram @kertas_ugm, and the youtube channel of the virtual archive exhibition KERTAS. In the case study of this final project, we will examine virtual reality tours (the concept of 3D mapping) as innovations and programs provided through a descriptive qualitative approach with two-level analysis methods, namely physical and human. Where this methods analyzes the visualization and experience aspects for exhibition visitors. Based on the results of interview analysis, observation, and two-level analysis, it can be seen that the physical aspects of the 3D concept mapping and the KERTAS program, especially the function and purpose of the virtual archive exhibition as a source of knowledge can be achieved, but from the human aspect it still needs to be optimized. Considering visitors as a measure of success in an exhibition must be considered. It can be concluded that the implementation of a virtual archive exhibition does not only prioritize the physical aspect, but also the human aspect as a visitor and a connoisseur of the exhibition.

Keywords: *Virtual Archive Exhibition, Source of Knowledge, COVID-19 Pandemic*

ARCHIVES AND RECORDS MANAGEMENT STUDY PROGRAM
VOCATIONAL COLLEGE
UNIVERSITAS GADJAH MADA
2021