

REDEFINING THE MODERN MUSEUM EXPERIENCE IN DIGITAL AGE

HOW TECHNOLOGY AND
MEDIA MANAGEMENT
CAN LET YOUR MUSEUM
GET MORE VISITORS AND
ALSO HOW CAN IT BENEFIT
YOU AND YOUR
AUDIENCE. IN PANDEMIC
ERA

KEYWORDS: CHANGING ROLE,
SPECIAL EVENTS, AUDIENCE
DEVELOPMENT, CULTURAL TOURISM,
CYBER-M

AZIZAH ASSATTARI

AN OVERVIEW : MOVING BEYOND GLASS BOXES



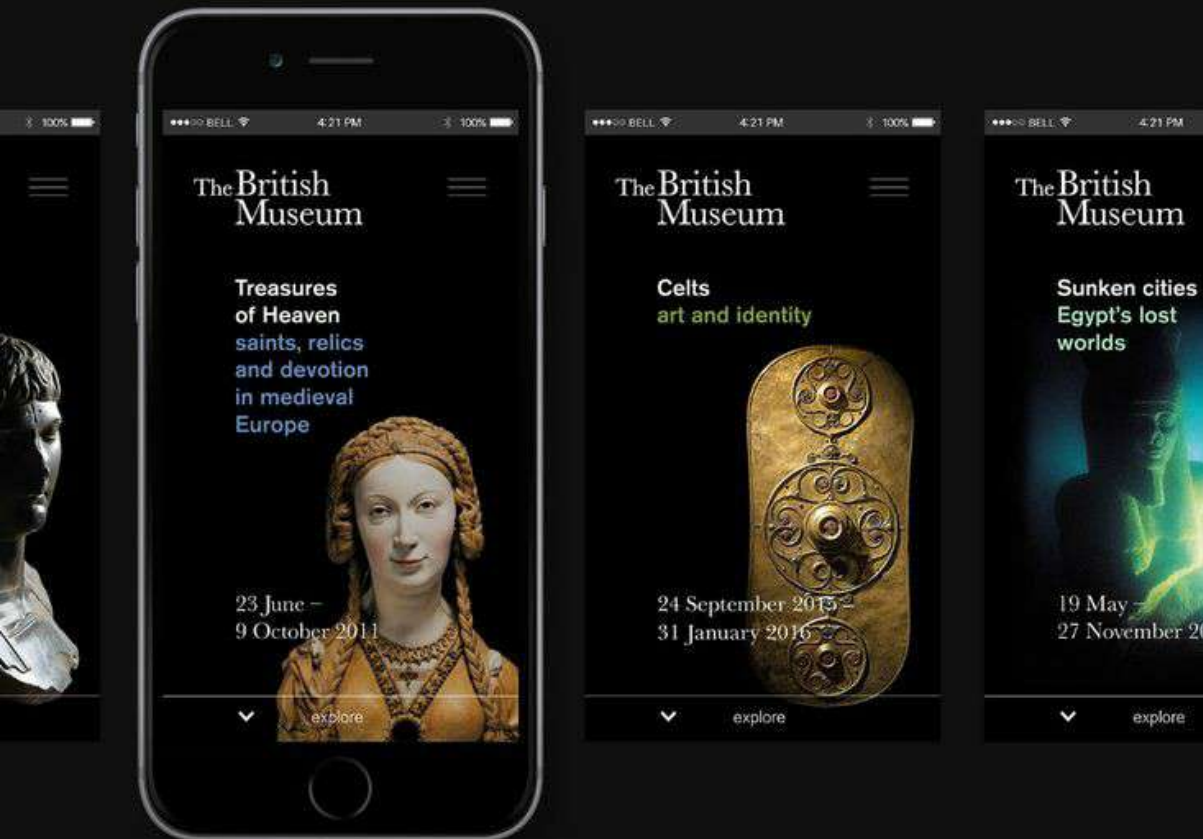
ERA MUSEUM DIGITAL TELAH TIBA. DALAM SEPULUH TAHUN TERAKHIR, TEKNOLOGI KOMUNIKASI TELAH MEMPERLUAS AKSES GEOGRAFIS MUSEUM UNTUK MENCAKUP PENGGUNA LOKAL MAUPUN JARAK JAUH, DAN SUMBER DAYA ELEKTRONIK MEMUNGKINKAN PENGIRIMAN MATERI KE SELURUH DUNIA.

MUSEUM MEMAINKAN SALAH SATU PERAN UTAMA DALAM SEKTOR PENDIDIKAN. BESARNYA TANGGUNG JAWAB INSTITUSI MUSEUM SEBAGAI SALAH SATU PARAMETER PENDIDIKAN SERTA KEKAYAAN BUDAYA MASYARAKAT, MENJADIKAN TOPIK DIGITALISASI MUSEUM SEBAGAI SEBUAH RANAH YANG SENSITIF.

PENGGUNA TIDAK PEDULI DENGAN JAM OPERASI MUSEUM, DAN MEREKA TIDAK HARUS PERGI KE MUSEUM SECARA FISIK UNTUK MENGAkses SUMBER DAYA. DENGAN KETERSEDIAAN INFORMASI ELEKTRONIK YANG TERUS BERKEMBANG BAIK DI JARINGAN NASIONAL MAUPUN GLOBAL, MENJADI ALASAN BANYAK MUSEUM MENGALIHKAN PERHATIAN MEREKA UNTUK MENYEDIAKAN AKSES ELEKTRONIK WARISAN BUDAYA FISIK MEREKA.

Make people curious again

The British Museum, founded in 1753, is the first national public museum in the world. From day one entry was free and given to 'all studious and curious Persons'.



SHIFTING THE GENERATION : ADAPTASI TEKNOLOGI SEBAGAI SUPPORT BAGI MUSEUM DI ERA KURASI DIGITAL

MENINGKATKAN RASA INGIN TAHU DAN KETERLIBATAN AUDIENCE.

MUSEUM ADALAH RUANG SAKRAL TEMPAT BUDAYA DAN SEJARAH DIJAGA DAN DISEBARLUASKAN. TETAPI INI TIDAK BERARTI MEREKA HARUS KUNO. JUSTRU SEBALIKNYA: MUSEUM TEKNOLOGI YANG TERHUBUNG DENGAN ZAMAN MODERN HANYA AKAN MEMPERKAYA TUJUANNYA.

TEKNOLOGI DAPAT DIMANFAATKAN UNTUK MENDUKUNG PENGALAMAN SENI TRANSFORMATIF SECARA ONLINE MAUPUN DI GALERI. MUSEUM MELONGGARKAN CENGKERAMAN MEREKA PADA STRUKTUR TRADISIONAL KUNJUNGAN MUSEUM DAN MERANGKUL BENTUK KOMUNIKASI, PENCERITAAN, DAN KETERLIBATAN BARU.

KOLABORASI ANTARMUKA MUSEUM VIRTUAL / FISIK SECARA HYBRID DAPAT MENJADIKAN PENGALAMAN YANG LEBIH KAYA DAN LEBIH MENARIK BAGI AUDIENCE. HAL INI JUGA BERKONTRIBUSI PADA PERTUMBUHAN EKONOMI MELALUI PENJUALAN TIKET DAN DIGITAL.

Interactive Indoor Navigation App for Museum Visitors

- TO ENJOY TOURISM
- TO CHANGE DAILY ROUTINE
- TO GAIN KNOWLEDGE
- TO EXPERIENCE SENSE OF DISCOVERY
- CURIOSITY
- TO DEMONSTRATE PERSONAL KNOWLEDGE
- FOR EMOTIONAL AND SPIRITUAL ENRICHMENT
- BECAUSE SOMEONE RECOMMENDED IT
- *SOURCE : AXELSEN & ARCODIA (2006).

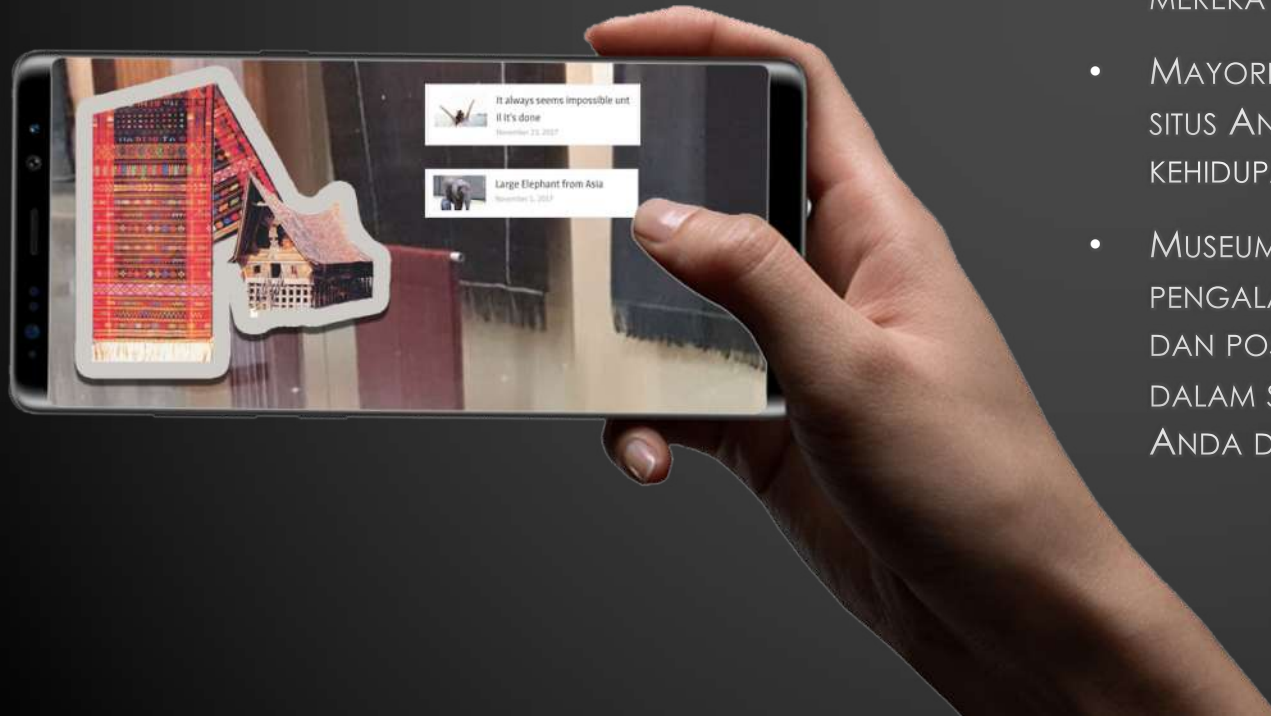


VARIOUS REASONS
WHY PEOPLE VISIT
MUSEUMS AND ART
GALLERIES.

CYCLE OF MODERN VISITATION IN DIGITAL ERA



DIGITAL EXPERIENCE

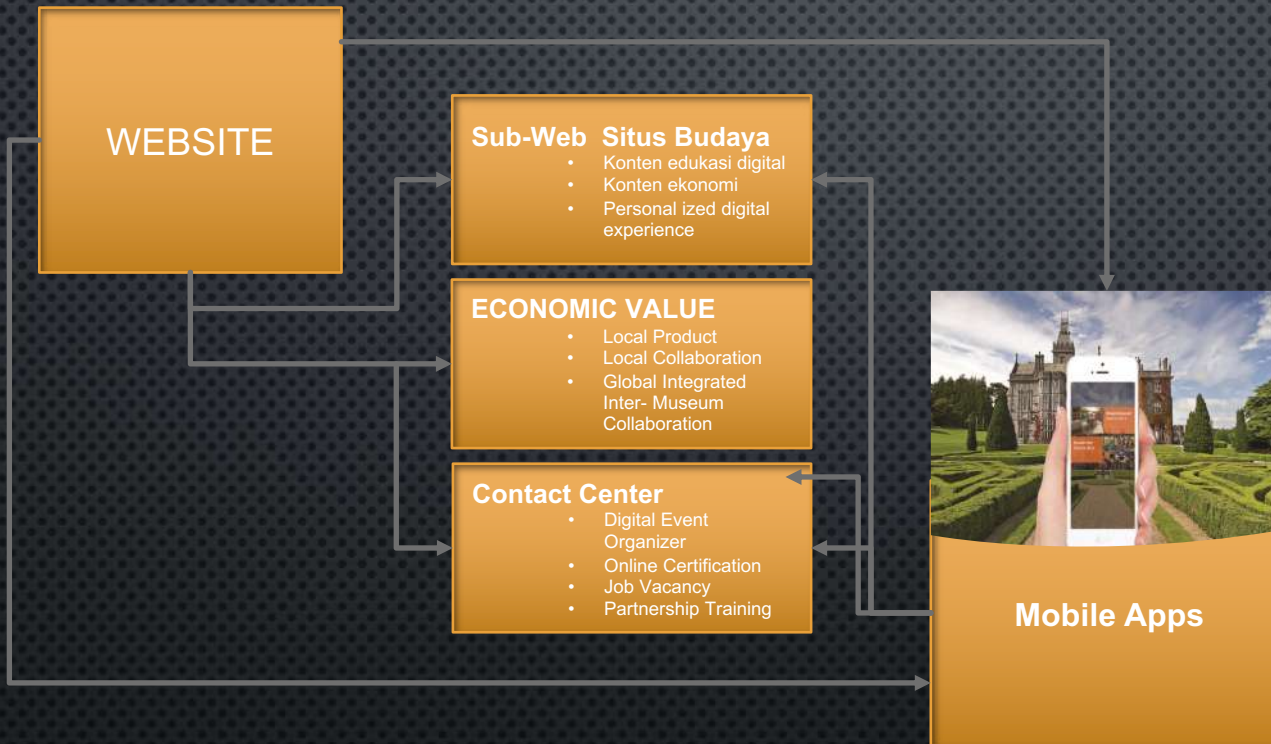


MUSEUM APPS, WEBSITE, AND AUDIENCES ON THE GO

- PENGGUNAAN TEKNOLOGI SELULER DAN WEBSITE DAN KEMAMPUAN MEREKA UNTUK MELIBATKAN PENONTON, BAIK DI DALAM ATAU DI LUAR GALERI, MENJADI SEBUAH TOPIK POTENSIAL BAGI ORGANISASI BUDAYA SAAT INI. DIMANA SEBUAH SITUS WEB BIASANYA MERUPAKAN HAL PERTAMA YANG DILIHAT PENGUNJUNG POTENSIAL SEBELUM BERKUNJUNG.
- BANYAK MUSEUM DAN INTUISI SOSIAL LAINNYA YANG DIPENGARUHI OLEH TEKNOLOGI KARENA TELAH MENJADI FAKTOR KEBERHASILAN DAN MEMBANTU MEREKA UNTUK TETAP TERHUBUNG DENGAN PENGUNJUNG.
- MAYORITAS ORANG MENGGUNAKAN PERANGKAT SELULER UNTUK MENGAKSES SITUS ANDA. APLIKASI SELULER TELAH MENJADI BAGIAN PENTING DARI KEHIDUPAN SEHARI-HARI.
- MUSEUM OWNER DAPAT MENGINTEGRASIKAN PRODUK SELULER DENGAN PENGALAMAN SOSIAL MEDIA UNTUK MENAMPILKAN SEMUA POSTINGAN RESMI DAN POSTINGAN PUBLIK ANDA DARI FACEBOOK, TWITTER, DAN INSTAGRAM DALAM SATU HALAMAN SEHINGGA PENGUNJUNG DAPAT MELIHAT APA YANG ANDA DAN ORANG LAIN KATAKAN TENTANG MUSEUM ANDA.

MUSEUM INTEGRATED DIGITAL SERVICE

Menjaga lingkaran keterikatan



WEBSITE



CALL CENTER



APPS

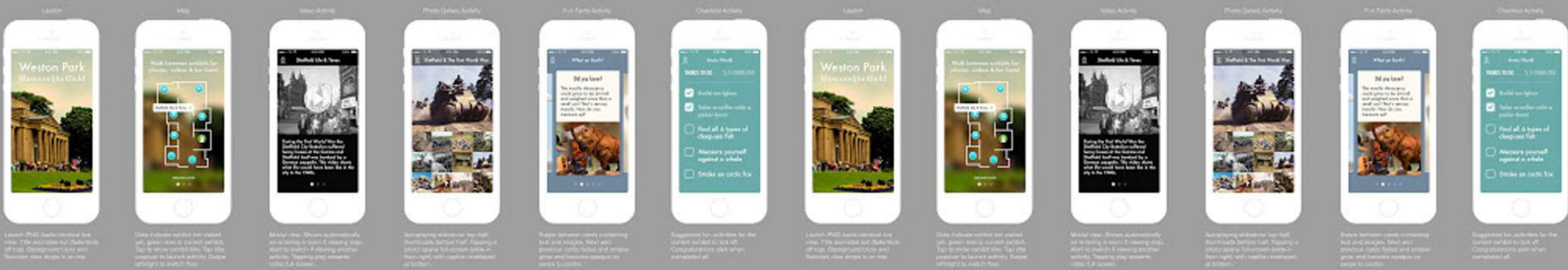
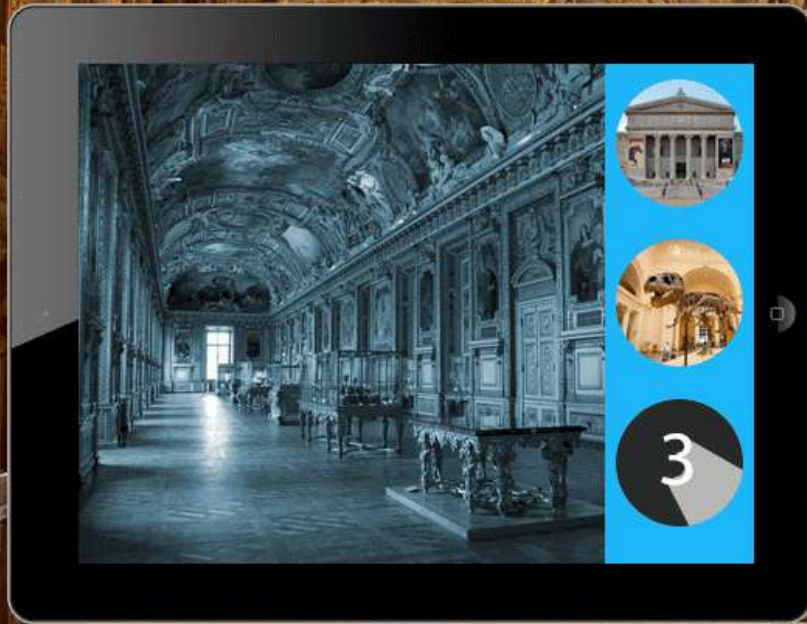
Aplikasi seluler dan teknologi digital modern lainnya dapat menciptakan pengalaman museum yang lebih bermakna dengan memberikan personal experience yang berbeda bagi setiap individu. Sebagai profesional museum dan peneliti warisan budaya, inilah yang menjadi alasan visi kami untuk selalu terdepan dalam teknologi terbaru untuk menemukan cara baru untuk mengoptimalkan pengelolaan museum dan sumber daya, dan untuk memberikan layanan yang lebih baik.

Bagaimana museum bisa tetap terhubung dengan audience dan menjaga lingkaran kehidupan konektivitas dalam komunitas?

MUSEUM APPS

Fitur dari aplikasi museum terdiri dari :

Augmented Reality (AR), Informasi Koleksi, Photo Gallery, News Agenda, Social Media, Teaser Documentary Video, Games, Merchandise, Registration System.



Launch: PHD looks identical for view. The app will not allow the user to skip. Downloaded data and summary view appear in an app.

Data: Indicates visited and visited yet, green lines in the map, blue dots to show visited sites. Tap the pointer to see park activity. Shows nothing if it is not there.

Media view: Shows automatically an opening screen if viewing introduction to Weston Park. Shows a grid of images and text. Shows nothing if it is not there.

Autographing: Shows automatically an opening screen if viewing introduction to Weston Park. Shows a grid of images and text. Shows nothing if it is not there.

Fun Facts: Shows automatically an opening screen if viewing introduction to Weston Park. Shows a grid of images and text. Shows nothing if it is not there.

Charter: Shows automatically an opening screen if viewing introduction to Weston Park. Shows a grid of images and text. Shows nothing if it is not there.

Launch: PHD looks identical for view. The app will not allow the user to skip. Downloaded data and summary view appear in an app.

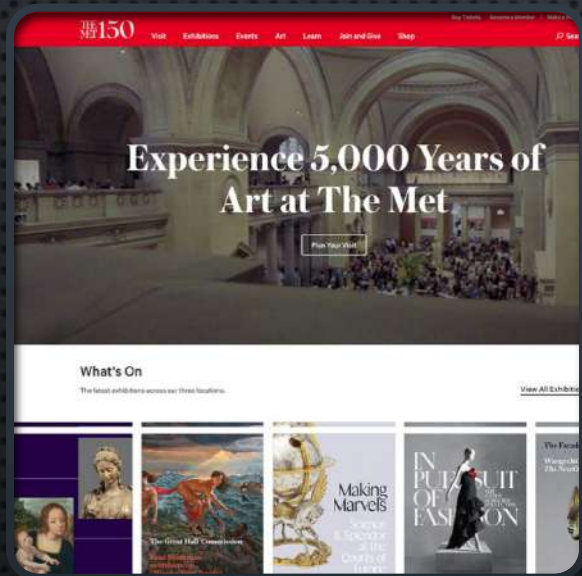
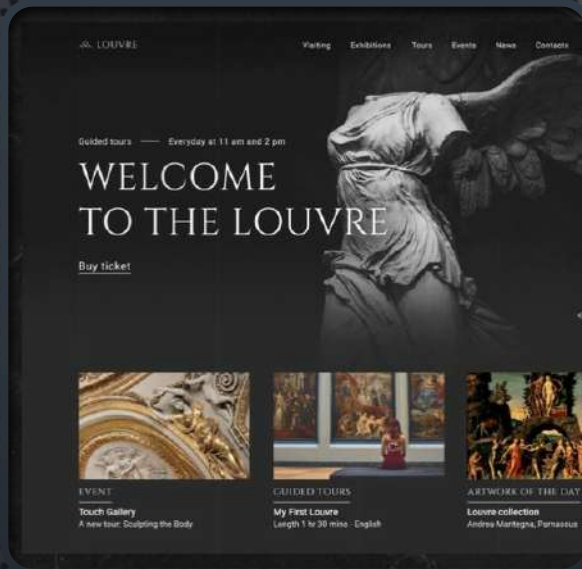
Data: Indicates visited and visited yet, green lines in the map, blue dots to show visited sites. Tap the pointer to see park activity. Shows nothing if it is not there.

Media view: Shows automatically an opening screen if viewing introduction to Weston Park. Shows a grid of images and text. Shows nothing if it is not there.

Autographing: Shows automatically an opening screen if viewing introduction to Weston Park. Shows a grid of images and text. Shows nothing if it is not there.

Fun Facts: Shows automatically an opening screen if viewing introduction to Weston Park. Shows a grid of images and text. Shows nothing if it is not there.

Charter: Shows automatically an opening screen if viewing introduction to Weston Park. Shows a grid of images and text. Shows nothing if it is not there.



MUSEUM WEB

- FITUR DARI APLIKASI MUSEUM TERDIRI DARI :
- INFORMASI KOLEKSI, PHOTO GALLERY, NEWS AGENDA, SOCIAL MEDIA, TEASER, DOCUMENTARY VIDEO, GAMES, MERCHANDISE, REGISTRATION SYSTEM.

Guided tours — Everyday at 11 am and 2 pm

WELCOME TO THE LOUVRE

[Buy ticket](#)



EVENT

Touch Gallery

A new tour: Sculpting the Body



GUIDED TOURS

My First Louvre

Length 1 hr 30 mins - English



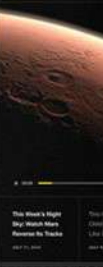
ARTWORK OF THE DAY

Louvre collection

Andrea Mantegna, Parnassus



Videos.



Galleries.

Lava Flows.

AUGMENTED REALITY

AUGMENTED REALITY MEMBERIKAN UNIQUE EXPERIENCE KEPADA PENGUNJUNG DAN MENCIPTAKAN IMAGE MODERN UNTUK MUSEUM (BERBASIS DIGITAL).

SALAH SATU FITUR DARI **MUSEUM APP** ADALAH AUGMENTED REALITY (AR). FUNGSI NYA SANGAT BERAGAM, MULAI DARI MEMUNCULKAN INFORMASI BERBASIS DIGITAL DARI KOLEKSI-KOLEKSI MUSEUM, DAN JUGA DAPAT DIGUNAKAN UNTUK MEMBERIKAN UNSUR HIBURAN BERUPA GAMES ACTIVITY.

INFORMASI DI SETIAP BENDA KOLEKSI MUSEUM TIDAK LAGI HANYA DITAMPILKAN BERUPA TEMPELAN PRINTING KERTAS SAJA, NAMUN PENGUNJUNG BISA MENGARAHKAN LAYAR SMARTPHONE-NYA KE BENDA KOLEKSI ATAU WALL DISPLAY UNTUK MEMUNCULKAN INFORMASI DIGITAL TERSEBUT, SEHINGGA KESAN MODERN MUSEUM AKAN SANGAT TERASA.



SCAN BARCODENYA



AUGMENTED REALITY PHOTO & GAMES EXPERIENCE



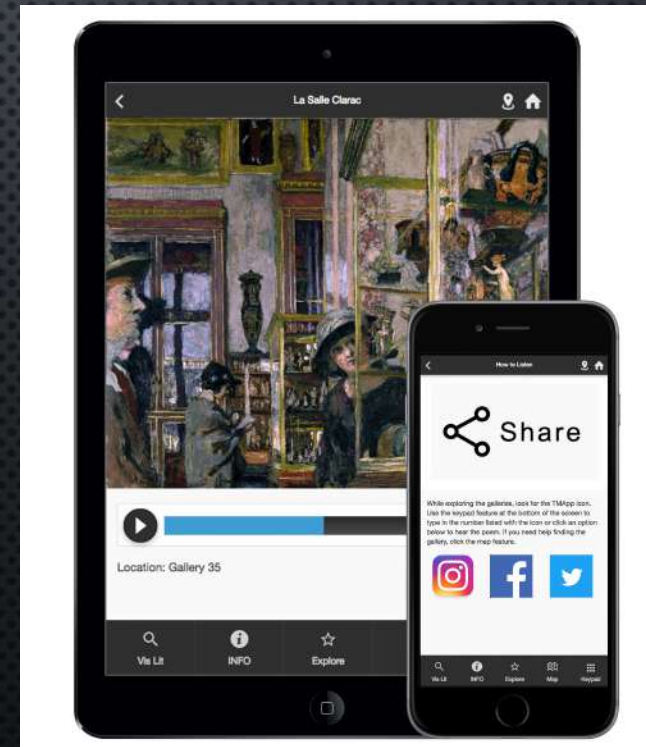
Foto dengan
AR karakter!

SELAIN MEMUNCULKAN INFORMASI BERBASIS DIGITAL, AR JUGA DAPAT MEMBERIKAN PENGALAMAN BERFOTO MAUPUN BERMAIN GAMES DENGAN LEBIH MENYENANGKAN DAN KREATIF.

PENGUNJUNG SEOLAH BISA TERLIHAT SEDANG BERFOTO DENGAN KARAKTER ANIMASI 3D MASKOT MUSEUM DAN BERADA DI TEMPAT YANG MENAKJUBKAN.

GALLERY Video, Photo, News Agenda, Social Media

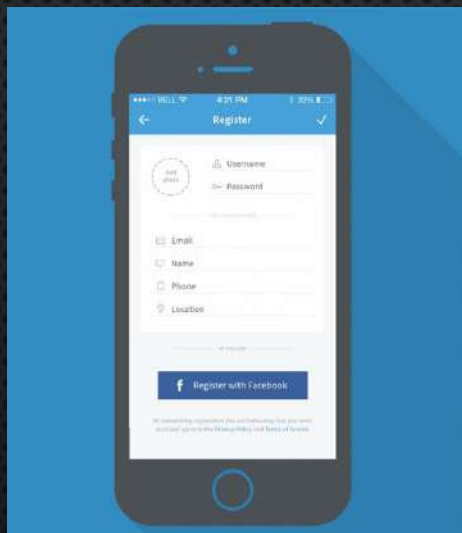
HASIL UNGGAHAN FOTO ATAU CERITA PENGALAMAN PENGUNJUNG DI MUSEUM MAUPUN BERITA SEPUTAR MUSEUM DAPAT DI SHARE MELALUI SOCIAL MEDIA DAN AKAN MENINGKATKAN POPULARITAS MUSEUM.



MERCHANDISE / SOUVENIR MUSEUM

KATALOG MERCHANDISE ATAU SOUVENIR MUSEUM DAPAT
DITAMPILKAN DI MUSEUM APPS DAN DIBELI SECARA ON-
LINE.

PENGUNJUNG YANG SUDAH MENDOWNLOAD APPS DAN
TEREGISTRASI AKAN MENDAPATKAN POIN YANG AKAN TERUS
BERTAMBAH SETIAP DIA MENGENJUNGI MUSEUM. POIN DAPAT
DIGUNAKAN SEBAGAI DISCONT PEMBELIAN.



OFFICIAL SOUVENIRE STORE MUSEUM

MERCHANDISE DARI MUSEUM BISA JADI SANGAT BERAGAM, MULAI DARI BUKU PENGENTAHUAN ATAU SEJARAH YANG TELAH DIKURASI MENGIKUTI TEMA MUSEUM, PAPER BAG, MUG, MASCOT DOLL, T-SHIRT, HINGGA PLAYING CARDS.

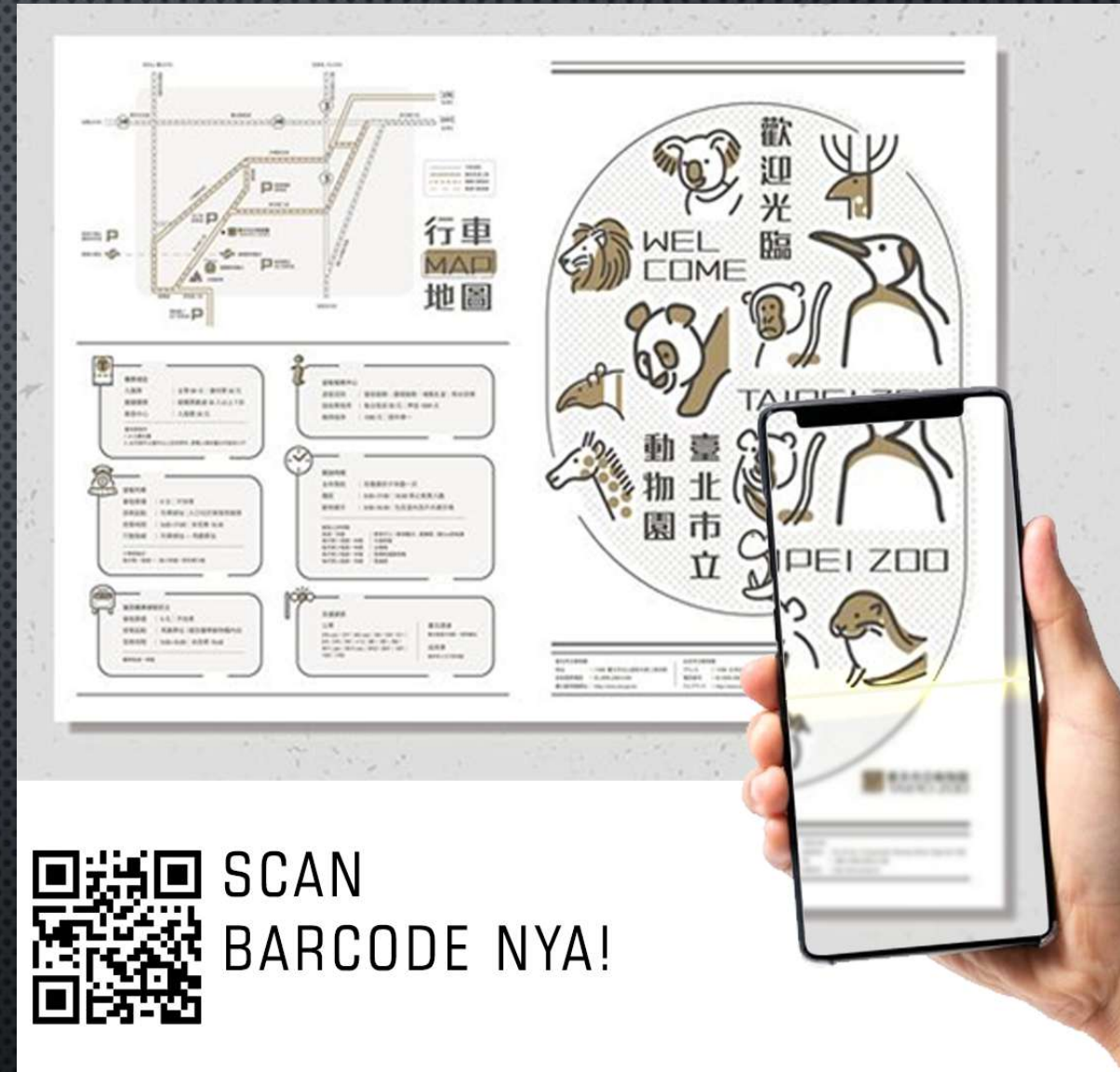
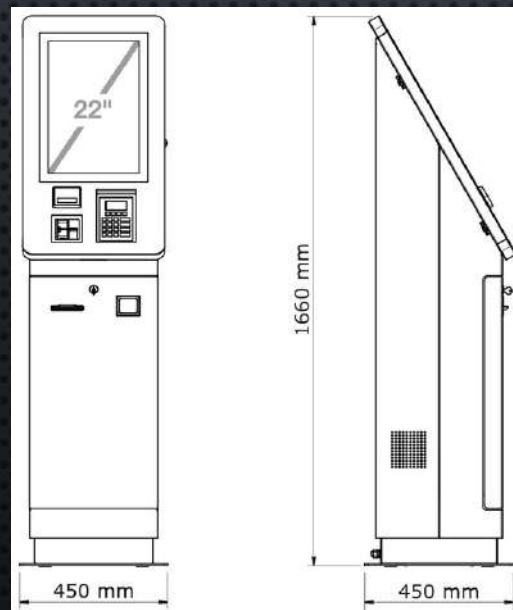
MERCHANDISE INI PUN DAPAT MENGIKUTI TEMA PAMERAN SAAT ITU. HAL INI JUGA MEMUNGKINKAN UNTUK MUSEUM BEKERJASAMA DENGAN VENDOR DALAM RANGKA MERCHANDISING.



OFFICIAL SOUVENIRE STORE MUSEUM

BAGI PENGUNJUNG YANG BELUM MENGENAL APLIKASI MUSEUM, MAKA DI AREA INI ADA DIGITAL SIGNAGE SERTA DISPLAY INFORMASI YANG MENAMPILKAN TATA CARA MENGUNDUH APLIKASI MUSEUM APPS.

PENGUNJUNG YANG TIDAK MEMILIKI APPS JUGA BISA MELAKUKAN PEMBELIAN TIKET SECARA OFFLINE DI AREA INI. PUN BEGITU, DI TIKET YANG DIBELI DAN DICETAK AKAN ADA BARCODE / ICON YANG MENUNJUKKAN LINK UNTUK MENDOWNLOAD APLIKASI MUSEUM.



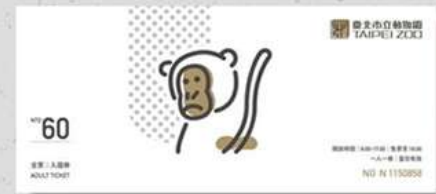
SCAN
BARCODE NYA!

Tiket yang di print offline akan dibuat sekaligus dengan peta museum. Namun disediakan juga barcode scan yang dapat membantu user mengunduh aplikasi Museum Apps.



Pengunjung yang sudah beli tiket via apps pun bisa mencetak tiket nya yang bersifat collectible dan bisa berganti desain tergantung pada season / exhibition. Hal ini akan berdampak pada keinginan pengunjung untuk kembali datang ke museum.

Tiket yang dipesan dari aplikasi memiliki keunikan desain tersendiri yang bisa dikoleksi dan diberi fitur AR. Hal ini bisa memancing pengunjung untuk kembali datang ke museum.



INFORMATION AREA MUSEUM

MERUPAKAN AREA PERTUKARAN INFORMASI ANTARA PENGELOLA MUSEUM/KURATOR DENGAN AUDIENCE / PENGUNJUNG YANG DATANG. DI AREA INI AKAN DITAMPILKAN INFORMASI TERUPDATE MENGENAI KONTEN TATAPAMER TERBARU, EXHIBITION YANG SEDANG DILAKSANAKAN, HINGGA ADVERTISING / PROMOSI / KERJASAMA DENGAN PIHAK KETIGA YANG DAPAT MEMBERIKAN EXPERIENCE BARU BAGI AUDIENCE.

SELAIN MEDIA INFORMASI YANG ADA DAN BERIFAT STATIC, PENGUNJUNG JUGA BISA MENGAkses INFORMASI LAINNYA TANPA KUATIR BERDESAKAN DENGAN AREA YANG KECIL. KARENA PENGUNJUNGA DAPAT MENGGUNAKAN MUSEUM APPS DAN MENGAMBIL INFORMASI ONSITE YANG BERSIFAT DIRECT / REAL TIME.

Informasi tentang sejarah, layout ruang museum ditampilkan dalam **Wall Mounted Interactive Screen**

Pengunjung pun dapat berinteraksi dengan fitur-fitur yang disediakan.



Dengan bantuan Museum AR Apps, ada banyak fitur yang bersifat entertaining (seperti karakter AR yang berkeliling bebas di area tertentu serta gamification dari museum apps) sehingga pengunjung tidak bosan saat datang ke museum.

WALL INTERACTIVE MUSEUM

PADA RUANG INFORMASI INI JUGA AKAN
DITAMPILKAN PETA DAERAH YANG DAPAT
DIINTERAKSIKAN DENGAN MUSEUM AR APPS.
PENGUNJUNG DAPAT MELIHAT INFORMASI
SEPERTI TEMPAT WISATA, KULINER, DAN
SEBAGAINYA MELALUI APLIKASI INI. KE
DEPANNYA PIHAK PENGELOLA MUSEUM JUGA
DAPAT MENAMBAHKAN FITUR INFORMASI SESUAI
KEBUTUHAN DAN BAHKAN PROMOSI
KERJASAMA.



Infographic Panel MUSEUM

PANEL INFOGRAFIS DILENGKAPI DENGAN LAYAR 20 INCH INTERAKTIF, YANG BERFUNGSI UNTUK MENAMPILKAN KONTEN TATA PAMER PER AREA DI SETIAP PANEL NYA. SETIAP PANEL AKAN MENCERITAKAN HIGHLIGHT PERAREA TATA PAMER DENGAN RINGKAS NAMUN MENARIK, SEHINGGA VISITOR AKAN TERTARIK UNTUK MENGUNJUNGI OBJEK TERSEBUT. APABILA ADA PENAMBAHAN PANEL, DAPAT DILAKUKAN SECARA INDIVIDU KARENA PANEL DIBUAT DENGAN SE FLEKSIBEL MUNGKIN UNTUK MEMUDAHKAN PENATAAN.



TOURGUIDE'S DEVICE MUSEUM

TOUR GUIDE DEVICE DIRANCANG SEDEMIKIAN RUPA UNTUK TERKONEKSI DENGAN KOLEKSI YANG ADA DI DALAM AREA TATA PAMER. APLIKASI PADA DEVICE INI BERSIFAT DATABASE DAN DAPAT MEMBANTU KURATOR UNTUK MENJELASKAN TATA PAMER SAAT MENGARAHKAN KUNJUNGAN TIM. DENGAN FITUR PENCARI OBJEK DAN MAP ROUTING, KURATOR/TOURGUIDE DAPAT DENGAN AKURAT MENGARAHKAN KE OBJEK TATA PAMER YANG DIMAKSUD.

DEVICE INI JUGA DISEWAKAN
UNTUK PENGUNJUNG TERTENTU
(KUNJUNGAN EDUKASI /
VISITASI) DAN DAPAT MENJADI
PEMASUKAN TAMBAHAN YANG
BERNILAI BAGI MUSEUM.



PHOTO / SELFIE LOUNGE

TEMPAT DIMANA PENGUNJUNG DAPAT BER-SWAFOTO DENGAN KAMERA STANDAR (PROPERTY BASED) ATAUPUN DENGAN AR PADA MUSEUM APPS (DIGITAL BASED).

DENGAN AR MUSEUM APPS, HASIL JADI FOTO DARI PENGUNJUNG AKAN TAMPAK LEBIH FUTURISTIK DAN MENYATU DENGAN KESAN FANTASY EXPERIENCE. KARAKTER-KARAKTER 3D YANG DISEDIAKAN OLEH MUSEUM.

Contoh booth selfie thematic. Visual disesuaikan dengan tema tata pameran museum.



DIGITALISASI INFORMASI TATA PAMER

Beberapa konten informasi dapat tercoverage di aplikasi AR Museum apps.

Konten informasi ini juga akan muncul berupa artikel dan halaman ebook.

Museum Apps bisa juga nanti nya dikembangkan lagi apabila ada penambahan konten melalui Curator device.

Pada tatapamer yang bersifat literatur, bisa dilakukannya bookmark sehingga pengunjung dapat mengefektifkan waktu kunjungan dan kembali mempelajari konten informasi saat tidak berada di museum lagi.

DENGAN TEKNOLOGI YANG DISEDIAKAN DALAM SOLUSI INI, ADA BEBERAPA FITUR YANG DAPAT DIMANFAATKAN UNTUK MENJELASKAN TATA PAMER YANG ADA.

1. MENAMPILKAN DETAIL INFORMASI DENGAN APLIKASI MUSEUM APPS YANG TIDAK ADA DI TATA PAMER. SEHINGGA TATA PAMER EKHITION BISA LEBIH FOKUS PADA TAMPILAN TATA PAMER DAN TIDAK PENUH TEKS YANG DI PRINT. USER JUGA BISA MENGOPTIMALKAN WAKTUNYA DALAM KUNJUNGAN DENGAN MEMBERIKAN BOOKMARK PADA INFORMASI TATA PAMER YANG DI SUKA.
2. GAMIFIKASI OBJEK TATA PAMER MUSEUM (HUNTING).
3. SEBAGAI REFERENSI, BENTUK GAMIFIKASI DARI TATA PAMER ADALAH MEMUNCULKAN KARAKTER PRASEJARAH DALAM BENTUK AUGMENTED REALITY.



DENGAN TEKNOLOGI YANG DISEDIAKAN DALAM SOLUSI INI, ADA BEBERAPA FITUR YANG DAPAT DIMANFAATKAN UNTUK MENJELASKAN TATA PAMER YANG ADA.

1. MENAMPILKAN DETAIL INFORMASI DENGAN APLIKASI MUSEUM APPS YANG TIDAK ADA DI TATA PAMER. SEHINGGA TATA PAMER EKHITION BISA LEBIH FOKUS PADA TAMPILAN TATA PAMER DAN TIDAK PENUH TEKS YANG DI PRINT. USER JUGA BISA MENOPTIMALKAN WAKTUNYA DALAM KUNJUNGAN DENGAN MEMBERIKAN BOOKMARK PADA INFORMASI TATA PAMER YANG DI SUKA.
2. GAMIFIKASI OBJEK TATA PAMER MUSEUM (HUNTING) BAIK ITU BERUPA AR DARI MUSEUM APPS, MAUPUN PERMAINAN INTERAKTIF YANG ADA DI LAYAR INTERAKTIF.






Penjelasan terkait benda arkeologi arca bisa dengan menampilkan informasi berupa literatur dan link pada AR apps.

Gamifikasi pada area arca dapat dilakukan dengan menampilkan karakter mitologi pada arca (contoh, makara) secara random dan memiliki poin yang bisa ditukarkan dengan point.



 **Large Elephant from Asia**
November 1, 2017

 **It always seems impossible until it's done**
November 23, 2017





THANK YOU!