

SIARAN PERS

Festival Retas Budaya: Masa Depan GLAM Terbuka



Festival Retas Budaya, sebuah program yang menghubungkan institusi GLAM (galeri, perpustakaan, arsip, museum) dengan pelaku industri kreatif dan para pegiat teknologi, siap digelar secara daring dan akan disiarkan lewat kanal [YouTube Goethe-Institut Indonesien](#) pada tanggal 6-8 November 2020. Acara ini membantu institusi kultural di Indonesia mencapai misi menuju GLAM Terbuka, yakni membuat data kultural menjadi dapat diakses dengan bebas oleh siapa pun untuk digunakan, dibagikan, dan dimodifikasi.

Program festival daring yang berlangsung 3 hari ini mencakup sebuah seminar, sejumlah lokakarya, serta *talkshow* yang mengeksplorasi potensi data kultural terbuka milik institusi kultural. Ini adalah program kolaboratif antara **Goethe-Institut Indonesien**, **Direktorat Jenderal Kebudayaan RI**, **Wikimedia Indonesia**, **Asosiasi Game Indonesia (AGI)**, **PT Elex Media Komputindo** dan **Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI)**.

Retas Budaya diawali tahun lalu dengan lokakarya dengan tujuan utama membayangkan peran baru institusi GLAM di era digital. Retas Budaya diluncurkan dengan kesadaran bahwa budaya itu milik kita semua, bukan hanya milik para peneliti, akademisi, atau instansi pemerintah. Oleh karena itu, artefak kultural harus dapat dinikmati oleh publik tanpa kendala berarti dari segi finansial atau teknis.

“Festival Retas Budaya diselenggarakan sebagai langkah menuju GLAM Terbuka, agar warisan budaya dapat diakses secara daring. GLAM Terbuka merupakan gerakan global baru yang mempromosikan akses bebas dan terbuka kepada artefak kultural yang disimpan di institusi memori di seluruh dunia, termasuk untuk pemanfaatan ulang. Meskipun institusi GLAM sejak dahulu memainkan peran fundamental dalam memberi akses kepada pengetahuan dan budaya, GLAM Terbuka bermaksud untuk semakin memajukan akses tersebut dengan membuat koleksi masing-masing menjadi lebih mudah ditemukan dan terkoneksi dengan lebih baik melalui bantuan internet. Gerakan GLAM Terbuka mendorong institusi kultural untuk mempublikasikan koleksi mereka secara daring dan memberi izin kepada pengguna untuk berkontribusi, berpartisipasi, dan berbagi,” jelas Dr. Stefan Dreyer, Direktur Goethe-Institut Wilayah Asia Tenggara, Australia, dan Selandia Baru.



GOETHE
INSTITUT

Lebih dari 2.500 artefak kultural telah dibuka untuk festival ini dan untuk umum oleh 11 mitra institusi GLAM. Berbagai artefak tersebut kini bukan hanya dapat diakses secara daring, tetapi juga dapat dimanfaatkan dengan cara-cara yang sebelumnya tidak terbayangkan.

Menjelang penyelenggaraan festival, sejumlah peserta telah ditantang “meretas” data budaya terbuka untuk diubah menjadi cerita pendek, *game*, maupun *design remix*. Para peserta menambahkan interpretasi masing-masing mengenai data bersangkutan, dan ini melahirkan cara-cara baru penuh inspirasi untuk menikmati sebuah koleksi dan melekatkan makna baru. Partisipasi dibagi ke dalam 4 jalur (*tracks*): *Stories from Data*, *Games from Data*, *Open Design Remix*, dan *Citizen Science & Open Data*. Hasil karya para peserta akan dipresentasikan pada saat festival.

Dalam *Stories from Data*, para peserta ditantang menulis cerita pendek yang diilhami oleh koleksi kultural terbuka. Sedangkan dalam rangka *Games from Data* diadakan *Open Data Game Jam* yang menantang para peserta untuk memanfaatkan data kultural terbuka sebagai bagian *game* mereka. Para desainer grafis diminta menata ulang gambar-gambar dari arsip untuk *Open Design Remix*. Dan terakhir, kami mengundang publik untuk membantu riset ilmiah dengan menyumbangkan dokumentasi data kultural mereka lewat jalur *Citizen Science & Open Data*.

Pembicara dari Eropa dan Asia

Festival ini menampilkan narasumber dari Eropa dan Asia yang akan berbagi pengalaman dan sudut pandang mengenai implementasi akses terbuka pada institusi GLAM. Katrin Glinka, mantan *Scientific Project Lead* museum4punkt0 di Jerman, akan menyampaikan sambutan utama dengan menyoroti bagaimana kita dapat memanfaatkan teknologi digital untuk memberi dampak positif dan mengubah institusi GLAM.

Dalam sebuah diskusi panel, narasumber dari Jerman, Indonesia, Selandia Baru, dan India akan berbagi keahlian masing-masing dalam mengembangkan strategi untuk menjalin hubungan dengan audiens melalui cara-cara digital. Panel lain akan mengeksplorasi sains warga berikut potensinya bagi institusi GLAM. Selain itu akan ada pemaparan mengenai kondisi terkini hak cipta di Uni Eropa serta mengenai hubungan antara hak cipta dan data kultural terbuka.

Dua lokakarya yang mengundang peserta untuk memanfaatkan data kultural terbuka telah direncanakan. Lokakarya pertama akan mengambil pendekatan visual dan mengajak kita untuk menciptakan kolase digital dengan memanfaatkan gambar bebas-pakai dari para mitra GLAM kami. Bermodalkan koleksi arsip yang sama, lokakarya kedua akan mengeksplorasi perubahan informasi teks dan visual menjadi bunyi sambil mengembangkan ide-ide musikal. Pakar-pakar di bidang pengembangan *game* dan dari industri penerbitan juga akan berbagi pengalaman mereka. Untuk informasi lebih lanjut dan pendaftaran, silakan kunjungi www.goethe.de/retasbudaya.

Perwakilan media diundang untuk menghadiri acara pembukaan dan konferensi pers virtual.

Waktu : 6 November 2020, pkl. 08.30 WIB
Pendaftaran : bit.ly/retasbudayapresscon

Narahubung pers:

Ryan Rinaldy
Public Relations Manager
Goethe-Institut Jakarta
Ryan.Rinaldy@goethe.de
[WA +62 878 9835 0125](tel:+6287898350125)



AGI
Asosiasi Game
Indonesia



PROGRAM FESTIVAL RETAS BUDAYA

Jumat, 06 November 2020

- 08.30 WIB **Pembukaan & Konferensi Pers**
- 09.30 WIB **Keynote**
[*Masa Depan GLAM Terbuka*](#)
Pembicara: Katrin Glinka (Jerman)
- 10.30 WIB **Diskusi Meja Bundar**
[*Akses Terbuka: Tantangan Teknis*](#)
Moderator: Annissa M. Gultom (Indonesia)
- 13.00 WIB **Diskusi Panel**
[*Koleksi Kita Sudah Daring. Apa Selanjutnya?*](#)
Moderator: Annissa M. Gultom
Tamu: Franziska Mucha (Jerman), James Taylor (Selandia Baru), Medhavi Gandhi (India), Hilman Handoni (Indonesia)
- 15.00 WIB **Gelar Wicara**
[*Budaya Terbuka & Hak Cipta di Eropa*](#)
Moderator: Bhredipta Socarana
Pembicara: Dimitar Dimitrov (Bulgaria)
- 16.30 WIB **Diskusi Panel**
[*Sains Warqa & GLAM*](#)
Moderator: Dasapta Erwin
Pembicara: Siobhan Leachman (Selandia Baru), Dr. Laksana Tri Handoko, M.Sc. (Indonesia), Claudia Göbel (Jerman)
- 20.00 WIB **Diskusi Panel**
[*Transformasi Digital dan Warisan Budaya di Global South*](#)
Host: Medhavi Gandhi (India)
Pembicara: Cristiana Serejo (Brasil), Lisistrata Lusandiana (Indonesia), Dr. Njoki Ngumi (Kenya)

Sabtu, 7 November 2020

- 10.00 WIB **Lokakarya**
[*Membuat Kolase Digital*](#)
Fasilitator: Rafif Taufani (Collage ID)
- 13.00 WIB **Gelar Wicara**
[*Proses Pengembangan Gim: Menghasilkan & Memvalidasi Ide*](#)
Moderator: Adam Ardisasmita (AGI)
Pembicara: Fandry Indrayadi (Agate International), Kris Antoni (Toge Production)
- 15.00 WIB **Lokakarya**
[*Membentuk Pola Bunyi Dengan Interpretasi Teksual dan Visual*](#)
Fasilitator: Harsya Wahono (Uwalmassa)
- 17.30 WIB **Gelar Wicara**
[*Bercerita Lintas Media*](#)
Moderator: Elisa Audina (Rekata Studio)
Pembicara: Indah Darmastuti (Difalitera), Sherin Wijaya (Rekata Studio), Putu Fajar Arcana (Harian Kompas)



AGI
Asosiasi Game
Indonesia



Minggu, 08 November 2020

- 12.30 WIB **Presentasi & Diskusi**
[Sains Warqa & Data Terbuka](#)
Moderator: Cahyo Trianggoro (LIPI)
- 14.00 WIB **Showcase & Diskusi**
[Kompilasi Desain Terbuka](#)
Moderator: Rania Amina (Gimpscape)
- 15.30 WIB **Showcase & Diskusi**
[Cerita dari Data](#)
Moderator: Grace Situngkir (Elex Media Komputindo)
Narasumber: Hetih Rusli (Gramedia Writing Project), Sastri Sunarti (Badan Bahasa)
- 17.00 WIB **Showcase & Diskusi**
[Gim dari Data](#)
Moderator: Adam Ardisasmita (AGI)
- 19.00 WIB **Penganugerahan Hadiah**
Host: Glory Oyong (Kompas TV)
- 20.00 WIB [Pertunjukan Musik oleh Uwalmassa x Edjaan Peralihan](#)