

PAMERAN VIRTUAL SEBAGAI SALAH SATU UPAYA PROGRAM PENJANGKAUAN KEARSIPAN OLEH ARSIP UNIVERSITAS GADJAH MADA

VIRTUAL EXHIBITION AS ONE OF THE ARCHIVAL OUTREACH PROGRAM BY GADJAH MADA UNIVERSITY ARCHIVES

Herman Setyawan
Universitas Gadjah Mada
Email: herman.setyawan@ugm.ac.id

Abstract

Archives have a broad role for organizations. That is why it needs to be published. Archive publication is an effort to reach the public. Virtual exhibitions is one of the outreach efforts that can be done during the current COVID-19 pandemic. The purpose of this study was to analyze one of the archival outreach programs at the Gadjah Mada University Archives. Some things that are analyzed are the process of virtual exhibition activities, contents, and the factors that influence the visit to the official UGM Archives page. Through a case study approach, this study seeks to describe some things analyzed. The results showed that the virtual exhibition process was carried out systematically and continuously, content coverage is quite diverse, and the factors that influence a visit to the official UGM Archives page can be identified.

Keywords: *Outreach, Pandemic COVID-19, Publication, University Archives, Virtual Exhibition*

Abstrak

Arsip mempunyai peran yang luas bagi organisasi. Agar dapat dimanfaatkan secara luas, khazanah arsip perlu untuk dipublikasikan. Publikasi arsip merupakan salah satu upaya untuk menjangkau masyarakat. Salah satu upaya penjangkauan yang dapat dilakukan pada masa pandemik Covid19 saat ini adalah dengan pameran virtual. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis salah satu program penjangkauan kearsipan di Lembaga Kearsipan Perguruan Tinggi di Universitas Gadjah Mada (UGM). Beberapa hal yang di analisis adalah proses kegiatan pameran virtual; cakupan konten; dan faktor-faktor yang mempengaruhi kunjungan laman resmi Arsip UGM. Melalui pendekatan studi kasus, penelitian ini berupaya menjabarkan beberapa hal yang dianalisis tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses kegiatan pameran virtual dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan; cakupan konten cukup beragam; dan faktor-faktor yang mempengaruhi kunjungan ke laman resmi Arsip UGM dapat diketahui.

Kata Kunci: *Penjangkauan, Pandemi COVID-19, Publikasi, Arsip Universitas, Pameran Virtual*

PENDAHULUAN

Setiap manusia butuh belajar untuk meningkatkan pengetahuannya. Kamus Besar Bahasa Indonesia Dalam Jaringan menyebutkan bahwa belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu; berlatih; atau berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Adapun tujuan belajar diantaranya adalah menambah pengetahuan atau pengalaman.

Belajar dapat dilakukan secara formal maupun non-formal. Belajar secara formal biasanya dilakukan di sekolah atau universitas, sedangkan belajar secara non-formal dapat dilakukan di berbagai tempat dengan berbagai sumber. Tempat belajar di luar kelas di antaranya adalah museum, perpustakaan, lembaga kearsipan, atau tempat-tempat lainnya. Sementara itu, sumber belajar diantaranya adalah buku, media cetak, internet, arsip, artefak, kegiatan pameran, dan sebagainya.

Sebagaimana disebutkan, arsip merupakan salah satu sumber belajar. Seseorang dapat memperoleh informasi tentang suatu kejadian melalui arsip. Arsip dapat diakses dari lembaga kearsipan. Lembaga kearsipan di Indonesia terdiri atas Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI); Arsip Daerah Provinsi; Arsip Daerah Kabupaten/Kota; dan Arsip Perguruan Tinggi (UU nomor 43 tahun 2009 Pasal 16 ayat 3). Pada umumnya lembaga kearsipan menyediakan akses arsip bagi masyarakat.

Arsip memiliki fungsi setidaknya sebagai sumber sejarah dan juga fungsi sebagai *heritage*. Nurjaman, dkk (2017:3) menyatakan bahwa makna arsip sebagai

sumber sejarah terletak pada konteks penciptaannya, dan lebih spesifik lagi pada kebutuhan pencipta arsip untuk “mengingat” dirinya sendiri, “mengingat” sesuatu yang lain, dan untuk diingat. Fungsi *heritage* pada arsip, sebaliknya, harus ditelusuri dalam konteks pemanfaatannya di masa kini: *heritage* bukan berbicara mengenai ingatan-ingatan masa lampau pencipta arsip, namun berbicara tentang masa lalu yang orang ingin sekali kenang. Sementara itu, Effendhie (2019:1.1) mengatakan bahwa warisan budaya merupakan sumber informasi yang membawa pesan masa lalu untuk generasi masa kini dan masa yang akan datang. Warisan budaya antara lain menginformasikan bentuk-bentuk tinggalan budaya yang berupa perangkat-perangkat dan simbol atau lambang. Ia menambahkan bahwa warisan budaya yang terdokumentasi mencakup objek tekstual (buku, manuskrip, arsip, dan lain-lain), objek nontekstual (peta, film, dan lain-lain), serta berkas elektronik (halaman situs, basis data, dan lain-lain).

Meskipun arsip sebagai sumber sejarah dan juga warisan budaya memiliki informasi yang penting, pada kenyataannya masih jarang diakses. Hal ini dapat dilihat dari jaranganya pengunjung di beberapa lembaga kearsipan di Indonesia, misalnya di lembaga kearsipan milik Universitas Gadjah Mada (UGM) yaitu Arsip UGM. Tidak setiap hari Arsip UGM dikunjungi oleh masyarakat. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurang dikenalnya lembaga kearsipan oleh masyarakat.

Oleh karena lembaga kearsipan kurang dikenal oleh masyarakat, maka diperlukan suatu *archival outreach programm* (program penjangkauan arsip). Penjangkauan menurut Pearce-Moses (2005:282) adalah proses mengidentifikasi dan menyediakan layanan kepada konstituensi dengan kebutuhan yang relevan dengan misi repositori, terutama kelompok yang kurang terlayani, dan menyesuaikan layanan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Kegiatan penjangkauan dapat mencakup pameran, lokakarya, publikasi, dan program pendidikan. Sementara itu, dalam Oxford Advance Learner's Dictionaries (2007:1077) disebutkan bahwa penjangkauan adalah kegiatan organisasi yang memberikan layanan atau nasehat kepada orang-orang di komunitas, terutama mereka yang tidak dapat atau tidak mungkin datang ke kantor, rumah sakit, dan lain-lain untuk meminta bantuan. Duranti & Franks (2015:463) menyatakan bahwa saat ini ada pengakuan yang semakin meningkat bahwa para arsiparis perlu lebih memfokuskan sumber dayanya pada peningkatan kesadaran publik akan repositori mereka dan peningkatan penggunaan khazanah mereka yaitu pada kegiatan yang secara tradisional disebut *outreach* (penjangkauan).

Kegiatan penjangkauan mempunyai beberapa tujuan. Duranti & Franks (2015:465) menyebutkan bahwa tujuan dan aktivitas penjangkauan yaitu mempromosikan repositori arsiparis sendiri, dan yang kedua atau sebagai *by-product*, meningkatkan kesadaran tentang arsip secara umum. Penjangkauan juga biasanya

dimaksudkan untuk mendorong penggunaan koleksi repositori, serta membuat orang merasa lebih nyaman mengunjungi arsip dan lebih cenderung memberi donasi.

Penjangkauan dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan. Duranti & Franks (2015:465) menyatakan bahwa beberapa bentuk penjangkauan yang paling dasar adalah publikasi dan alat yang menyampaikan informasi tentang arsip baik umum maupun spesifik. Situs web atau brosur yang dirancang dengan baik dan bermanfaat, buletin yang menarik, dan siaran pers yang tepat waktu adalah semua bentuk penjangkauan yang baik. Banyak bentuk media sosial, termasuk blog, Facebook, Twitter, Tumblr, Pinterest, Flickr, dan Instagram, cocok untuk berbagi informasi dan gambar tentang arsip dan khazanahnya, seperti halnya aplikasi untuk perangkat seluler. Video juga dapat dibagikan menggunakan platform tersebut, serta YouTube dan Vimeo. Alat-alat ini memungkinkan lembaga kearsipan untuk berbagi informasi tentang akuisisi baru-baru ini dan kegiatan mendatang, serta kesempatan untuk melihat di belakang layar pada bagaimana arsiparis melakukan pekerjaan mereka.

Pameran arsip merupakan salah satu bentuk penjangkauan yang dapat dilakukan oleh lembaga kearsipan, termasuk lembaga kearsipan perguruan tinggi. Mulya dan Pradita (2018:39) menyatakan bahwa kontinuitas dalam keberhasilan eksepsi sebagai sarana komunikasi membuat lembaga kearsipan maupun penggiat arsip turut mengadopsinya sebagai salah satu

program publik. Sebagai salah satu bentuk penjangkauan, pameran arsip seharusnya bersifat non-profit. Sebagaimana yang disampaikan oleh Conner (2013:35) yang mengatakan bahwa Passage Gallery di New York pada tahun 2013 menjadi tuan rumah kegiatan *Collective Action Archive*, yaitu sebuah pameran kelompok kecil yang menampilkan berbagai foto, video, zine, poster, pamflet, dan stiker dari koleksi seniman kontemporer yang tersebar di seluruh Amerika Serikat. *Collective Action Archive* muncul sebagai kegiatan non-profit.

Pameran arsip di universitas biasanya dilakukan berdasarkan tema tertentu. Pemilihan tema pameran dapat dilakukan dengan penyesuaian peristiwa saat ini. Misalnya pada acara wisuda, maka lebih tepat dipamerkan arsip-arsip tentang wisuda. Contoh lain adalah pada masa orientasi mahasiswa baru, maka akan lebih menarik jika dipamerkan arsip-arsip tentang penerimaan mahasiswa baru. Demikian pula pada masa kuliah kerja nyata (KKN), maka dapat dipamerkan arsip-arsip tentang KKN. Pameran tersebut memungkinkan para pelaku kegiatan saat ini dapat melihat dan mempelajari kegiatan pada masa lalu yang sejenis. Para wisudawan dapat melihat bagaimana wisuda pada masa lalu; para mahasiswa baru dapat melihat orientasi mahasiswa pada masa lalu; atau para mahasiswa KKN dapat belajar kegiatan KKN pada masa lalu pula.

Kegiatan pameran universitas diharapkan dapat bermanfaat bagi civitas akademika. Adapun beberapa manfaat yang dapat diharapkan di antaranya adalah dapat

menanamkan nilai, menumbuhkan kecintaan dan rasa memiliki almamater, atau membangun citra universitas. Beberapa manfaat lain di antaranya adalah dapat digunakan sebagai sarana bernostalgia atau mengingat kejadian di masa lalu. Noor dan Grataridarga (2019:117) mengatakan bahwa arsip memungkinkan kita untuk mengetahui sesuatu tentang sejarah peristiwa, orang, atau institusi. Hampir semua ide, aktivitas, kebiasaan, dan pencapaian manusia didasarkan pada transmisi informasi dalam bentuk tertulis.

Kegiatan pameran arsip dapat menyajikan khazanah arsip dalam berbagai bentuk dan media. Namun pada umumnya media arsip yang paling sering dipamerkan adalah arsip foto. Foto memiliki nilai lebih daripada arsip dalam media lainnya karena foto dapat menampilkan gambar yang dapat membangkitkan imajinasi orang yang melihat, dan memberikan wawasan yang lebih luas daripada arsip tekstual.

Meskipun pameran arsip memiliki manfaat yang besar, kegiatan ini juga mempunyai kekurangan, atau lebih tepatnya berupa ancaman. Ancaman yang dimaksud adalah kerusakan material arsip yang dipamerkan. Menjadi dilematis ketika kegiatan pameran memamerkan khazanah hasil reproduksi, maka pameran ini tidak begitu menarik. Arsip asli menjadi daya tarik tersendiri apabila dipamerkan jika dibandingkan dengan arsip fotokopi atau hasil reproduksi. Namun di sisi lain, memamerkan arsip asli sama saja dengan membiarkan arsip dipegang, kotor, robek,

terpapar sinar, dan berbagai ancaman kerusakan lainnya, bahkan hilang.

Selain itu, saat ini dunia sedang dilanda pandemik virus Covid19. Sejak Presiden Republik Indonesia mengumumkan adanya pasien Covid19 pada tanggal 2 Maret 2020, secara sigap banyak kalangan mulai melakukan pembatasan fisik antar manusia. Hal ini dilakukan untuk mencegah penyebaran virus Covid19. Sehubungan dengan masa pandemik ini, UGM juga mengambil langkah nyata yaitu penghentian total kegiatan perkuliahan di kampus. Demikian pula dengan kegiatan administrasi akademik. Kegiatan pameran arsip yang dilakukan di kampus pun urung dilaksanakan.

Ancaman terhadap rusaknya fisik arsip menjadi hal yang lebih serius ketika banyak arsip semakin rapuh. Sementara itu, penyebaran virus Covid19 juga semakin meluas di beberapa wilayah di Indonesia. Oleh karena ancaman-ancaman tersebut, dibutuhkan suatu pameran yang dapat memperlihatkan arsip asli dalam bentuk virtual. Hal ini dapat dilakukan dengan kegiatan pameran virtual.

Sebagai lembaga kearsipan perguruan tinggi, Arsip UGM memiliki peran dalam program penjangkauan arsip kepada masyarakat. Program penjangkauan ini dilakukan guna mempertinggi daya guna arsip dalam berbagai kepentingan, seperti alat bukti, memori organisasi, penelitian, pengembangan, perencanaan universitas, dan sebagainya. Untuk itu menjadi hal yang menarik untuk menganalisis kegiatan

pameran virtual di Arsip UGM sebagai salah satu upaya penjangkauan masyarakat.

Tulisan ini dimaksudkan agar dapat bermanfaat secara akademik bagi para peneliti di bidang kearsipan, serta mendorong lembaga kearsipan untuk dapat mengembangkan program kerjanya dalam rangka menjangkau masyarakat luas.

Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti mengajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah proses kegiatan pameran virtual di Arsip UGM?
- b. Apa sajakah cakupan konten yang dipamerkan dalam pameran virtual di Arsip UGM?
- c. Apa sajakah faktor yang mempengaruhi kunjungan pameran virtual bagi Arsip UGM?

Setiap penelitian mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Sesuai dengan pertanyaan penelitian, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

- a. Mengetahui proses kegiatan pameran virtual di Arsip UGM.
- b. Mengetahui cakupan konten yang dipamerkan dalam pameran virtual di Arsip UGM.
- c. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kunjungan pameran virtual bagi Arsip UGM.

Kerangka teori dalam penelitian ini, antara lain:

- a. Ruang Belajar

Baik belajar secara formal maupun non-formal membutuhkan ruang belajar. Martini, dkk (2016:823) menyebutkan bahwa ruang fisik apa pun yang didalamnya terdapat kegiatan berbagi pengetahuan dapat dianggap sebagai *learning space* (ruang belajar). Ruang

belajar dibedakan menjadi dua, yaitu ruang belajar tradisional dan ruang belajar virtual. Ruang belajar tradisional adalah ruang fisik berupa sekolah atau universitas yang didalamnya terdapat proses pembelajaran antara sekelompok siswa yang membahas subjek tertentu dengan dipimpin oleh seorang pengajar (biasanya professor). Sementara itu, ruang belajar virtual lebih cenderung kepada penggunaan perangkat elektronik baru dan sistem berbasis komputer. Sejumlah besar orang menggunakan media baru ini sebagai ruang virtual untuk menghasilkan dan memperoleh pengetahuan.

b. Pameran Arsip dan Pameran Virtual

Selain ruang belajar, seseorang membutuhkan sumber belajar. Sebagaimana disebutkan, salah satu sumber belajar adalah kegiatan pameran arsip. Pearce-Moses (2005:154) menyebutkan bahwa pameran adalah tampilan materi yang terorganisir. Pameran umumnya mencakup bahan-bahan seperti karya seni, dokumen, atau objek yang telah dipilih dan dipesan sehingga interaksi mereka menunjukkan ide atau tema untuk tujuan budaya atau pendidikan. Pemilihan bahan untuk pameran kadang-kadang disebut kurasi, dan individu bertanggung jawab sebagai kurator.

Pameran arsip merupakan kegiatan menampilkan khazanah arsip yang mempunyai tujuan seperti pameran pada umumnya, yaitu tujuan untuk budaya maupun pendidikan. Informasi yang

terkandung dalam arsip dapat menjadi sumber sejarah atau warisan budaya yang dapat digunakan masyarakat untuk berbagai keperluan. Seperti yang dilakukan di Singapore, Goh dan Wang (2004:144) mengatakan bahwa The National Archive of Singapore (NAS) melakukan identifikasi, memilih dan memperoleh arsip sejarah yang menarik dari individu dan organisasi lokal dan luar negeri. Arsip yang sangat berharga disimpan dalam bentuk aslinya di repositori. Saat ini, pemandangan warisan budaya di Singapore sangatlah hidup, dan banyak upaya telah dilakukan untuk mempromosikan kesadaran akan sejarah dan warisan negara tersebut. Publikasi, CD-ROMS dan pameran adalah beberapa media yang diadopsi untuk menyebarkan informasi.

Pameran arsip dapat dilakukan secara fisik maupun virtual. Pameran fisik dilakukan dengan cara menampilkan fisik arsip, biasanya hasil reproduksi dari arsip asli, sedangkan pameran virtual dilakukan dengan menampilkan arsip secara virtual (dengan gambar statis atau gambar bergerak atau suara). Effendhie (2019:9.3) mengatakan bahwa pameran virtual adalah kumpulan replika digital dari kejadian nyata atau objek yang dikembangkan dengan bantuan alat multimedia dan *virtual reality* yang menghasilkan simulasi lingkungan di komputer, kemudian disampaikan melalui web sehingga pengguna akan mendapatkan kepuasan yang sama seperti

yang mereka lihat dalam kehidupan nyata.

Jika dibandingkan dengan pameran fisik, pameran virtual memiliki berbagai kelebihan. Ciurea (2016:28) menyebutkan bahwa pameran virtual memiliki beberapa keuntungan seperti kemungkinan penggunaan kembali, meminimalkan risiko keamanan untuk barang-barang asli dan pengurangan biaya ketika pameran dimaksudkan untuk dilakukan di lokasi yang berbeda dari benda-benda fisik yang dilestarikan. Lim dan Foo (2003:144) menambahkan bahwa pameran virtual tidak dibatasi jarak fisik dan waktu, tidak seperti pameran tradisional.

Pameran virtual memiliki beberapa tujuan. Dumitrescu, dkk (2014:103) menyebutkan bahwa pameran virtual memiliki banyak tujuan utama: 1) untuk melibatkan anggota kelompok dalam penyelidikan kolaboratif yang mendalam; 2) untuk memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai perspektif tema; 3) untuk memberi tahu kolega dan staf tentang tujuan dan pedoman umum untuk pameran; 4) berkolaborasi dengan orang lain untuk membangun partisipasi (misalnya, mentor, akademisi); 5) menjadwalkan kerangka waktu untuk proses penyelidikan, termasuk tanggal untuk pementasan pameran, dan memesan semua fasilitas yang diperlukan; dan 6) menetapkan sumber daya yang diperlukan, seperti koneksi internet, peralatan audio-visual, bahan teknologi dan mempertimbangkan

batasan anggaran jika perlu. Dari pernyataan tersebut dapat disederhanakan tujuan pameran virtual adalah memberikan pendidikan kepada masyarakat dalam mendayagunakan arsip. Sementara itu Lester (2006:96) menyatakan bahwa karena ruang lingkup teknologi web, peluang pembelajaran yang disediakan oleh pameran *online* jauh lebih efektif daripada dalam tampilan fisik, yaitu: ada jauh lebih banyak peluang untuk menjelajahi dokumen dalam banyak pengalaman interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif menurut Pendit (2003:264) adalah penelitian dengan memberikan perhatian yang seksama dan terinci terhadap hal yang berhubungan dengan suatu fenomena dan memperlakukan fenomena itu secara alamiah sesuai dengan kenyataan yang ada. Hennink, dkk (2020:10) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah istilah umum yang mencakup berbagai teknik dan filosofi, sehingga tidak mudah untuk didefinisikan. Dalam cakupan istilah yang lebih luas, penelitian kualitatif adalah pendekatan yang memungkinkan Anda untuk memeriksa pengalaman orang secara rinci dengan menggunakan serangkaian metode penelitian tertentu seperti wawancara mendalam, diskusi kelompok fokus, observasi, analisis isi, metode visual, dan riwayat hidup atau biografi.

Sementara itu, studi kasus menurut Cohen, dkk (2007:253) adalah contoh khusus yang sering dirancang untuk mengilustrasikan prinsip yang lebih umum, dan ini adalah studi tentang contoh dalam tindakan. Studi kasus dapat menetapkan sebab dan akibat, memang salah satu kekuatan mereka adalah bahwa mereka mengamati akibat dalam konteks nyata, mengakui bahwa konteks adalah penentu yang kuat baik sebab maupun akibat.

Studi kasus dilakukan terhadap laman resmi Arsip UGM dan akun resmi instagram Arsip UGM. Adapun metode pengumpulan data adalah dengan wawancara dan studi dokumentasi. Wawancara menurut Nazir (2017:170) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara). Wawancara dilakukan terhadap petugas/arsiparis yang bertugas dalam pelaksanaan program *UGM in Memories*. Sementara itu studi dokumentasi dilakukan dengan mempelajari topik-topik arsip yang akan dipamerkan.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data menurut Miles dan Huberman yang dikenal sebagai model interaktif Miles dan Huberman. Menurut Idrus (2009:147), model interaktif Miles dan Huberman terdiri atas tiga hal utama, yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan merangkum hal-hal pokok

sehingga data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas. Penyajian data dilakukan dengan menyusun sekumpulan informasi yang memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Sementara itu penarikan kesimpulan/ verifikasi dilakukan dengan penarikan arti data yang telah ditampilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pameran fisik memiliki kelemahan yaitu arsip yang ditampilkan rawan rusak atau hilang, membutuhkan *space* yang luas, serta pengunjung harus mendatangi lokasi pameran pada waktu yang ditentukan (pada saat pameran). Sementara itu, pameran virtual memiliki keunggulan yaitu arsip asli aman dari kerusakan, serta pengunjung dapat mengunjungi tampilan pameran dari segala tempat dan tidak terbatas oleh waktu. Ciurea (2014:31) menyebutkan bahwa pameran virtual memiliki banyak keunggulan dibandingkan pameran tradisional, karena sangat mudah untuk menambahkan komponen baru di galeri benda atau memodifikasi yang sudah ada. Kelebihan khususnya adalah memiliki duplikat elektronik barang-barang warisan budaya fisik, yang dalam banyak kasus sangat mahal dan rapuh dan dapat rusak saat penanganan.

Dumitrescu, dkk, (2014:102-103) menyebutkan bahwa pameran virtual memiliki karakteristik kualitas berikut: 1) lokalisasi, yang berarti menempatkan pengguna/pengunjung dalam konteks dan membuatnya akrab dengan elemen budaya

yang disajikan; 2) relevansi, untuk menarik banyak pengunjung untuk mengaksesnya dan tertarik dengannya; 3) interaksi, artinya memberi pengguna kemungkinan untuk berinteraksi dengan aplikasi yang membuat pameran virtual, misalnya untuk melakukan *zoom* pada gambar atau memilih sesuatu untuk mendapatkan deskripsi terperinci; 4) perawatan, artinya kemungkinan untuk diperbarui setiap kali ketika elemen baru muncul dan harus ditambahkan ke galeri atau ketika pencipta ingin memperkaya deskripsi atau memperbaikinya; dan 5) aksesibilitas, artinya menjangkau khalayak yang pameran fisiknya tidak pernah bisa hadir.

Sementara itu, Ciurea (2016:28) menyebutkan karakteristik paling penting dari pameran virtual adalah sebagai berikut: 1) pameran virtual dapat menggantikan panduan fisik pameran nyata, artinya mereka mewakili pengganti katalog yang menggambarkan koleksi; 2) pameran virtual dapat mencakup konten multimedia, seperti video, animasi, galeri dinamis, yang menunjukkan bahwa pameran virtual bukan hanya galeri gambar sederhana atau situs web untuk presentasi koleksi warisan budaya; 3) pameran virtual dapat diimplementasikan sebagai aplikasi seluler asli yang memperluas kemungkinan untuk membuat koleksi warisan budaya yang dapat diakses di perangkat seluler, seperti ponsel cerdas dan tablet. Mempertimbangkan pernyataan tersebut, pameran virtual adalah konsep yang telah memperoleh makna baru seiring dengan evolusi teknologi informasi dan komunikasi modern.

Pameran virtual merupakan pengembangan pameran fisik yang selama ini telah dilakukan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan pameran virtual sebagai pelengkap pameran fisik, bahkan dapat menggantikannya. Foo, dkk (2009:88) menyatakan bahwa pameran virtual merupakan mitra pelengkap penting bagi pameran fisik, terutama dalam konteks lembaga budaya seperti museum, arsip, dan perpustakaan. Sementara itu Lester (2006:85) menyebutkan bahwa pameran selalu menjadi aspek pokok dari program penjangkauan arsip. Layanan arsip telah lama menempatkan dokumen asli dalam wadah pameran dan berupaya menyoroti dan menjelaskan arti pentingnya. Namun, hari ini, ada cara lain di mana arsip dapat dipamerkan kepada publik secara *online*, yaitu dalam bentuk pameran virtual. Anderson, dkk (2011:350), mengatakan bahwa karena semakin banyak arsip yang didigitisasi atau tercipta secara digital, dan seiring dengan semakin berkembangnya *e-government* dan *e-business*, maka edukasi arsip tidak lagi dibatasi oleh lokasi fisik.

Proses Kegiatan Pameran Virtual di Arsip UGM

Arsip UGM didirikan pada tahun 2004 dengan SK Rektor UGM No.249/P/SK/HT/2004. Sebagai lembaga kearsipan perguruan tinggi, Arsip UGM melakukan berbagai kegiatan, salah satunya adalah pameran kearsipan. Sejak awal didirikannya, Arsip UGM telah menyelenggarakan berbagai pameran insidental (dalam kegiatan tertentu) seperti

dalam rangka penerimaan mahasiswa baru, wisuda, kegiatan *nitilaku*, *history week*, dies natalis universitas, dan sebagainya. Selain itu, Arsip UGM juga melakukan kegiatan pameran rutin antara lain di depan ruang kantor dan di perpustakaan.

Pameran yang diselenggarakan pada awal pendirian Arsip UGM adalah pameran fisik arsip, seperti pameran foto, film, arsip konvensional, maupun poster arsip. Namun pada perkembangannya, Arsip UGM mulai memamerkan khazanahnya dalam bentuk virtual. Adapun pameran fisik arsip sebagaimana dalam Gambar 1.

Adapun proses pameran arsip virtual dimulai dari kegiatan digitalisasi arsip. Kegiatan digitalisasi merupakan kegiatan alih media arsip dari format konvensional dan analog ke dalam format digital. Arsip konvensional (berbasis kertas) dan arsip foto dialihmediakan dengan cara

pemindaian. Digitalisasi menurut Paul dan Singh (2014:221) adalah proses mengubah informasi dari dokumen seperti buku cetak, gambar atau video menjadi bit. Bit adalah unit dasar informasi dalam sistem komputer. Mengubah informasi menjadi digit biner ini disebut digitisasi. Bentuk dokumen digital dibuat melalui berbagai teknologi.

Kalfatovic (2002:44) mengatakan bahwa sebelum pemindaian, harus ditetapkan alat digitalisasi yang digunakan. Adapun alat yang dapat digunakan antara lain: *scanning back camera*, *digital camera*, *flatbed scanner*, dan *slide scanner*. Masing-masing alat mempunyai kualifikasi yang berbeda.

Setelah dipilih metode digitalisasi untuk objek, selanjutnya harus ditetapkan satu set standar untuk objek di pameran itu. Adapun beberapa set standar yang digunakan dalam pemindaian gambar adalah



Gambar 1. Pameran Foto dan Poster Fisik Arsip UGM
Sumber: Dokumentasi Penulis

dots per inchi (dpi). *Dots per inch* (dpi) adalah ukuran yang digunakan untuk mendeskripsikan resolusi gambar. Semakin banyak titik per inci, semakin tinggi resolusinya. Sementara itu, kedalaman warna mengacu pada jumlah warna yang tersedia pada gambar.

Ukuran gambar dapat mengacu pada pengukuran linier dari objek asli, ukuran gambar dalam kilobyte (yaitu, persyaratan ruang *filenya*), atau tinggi dan panjang gambar dalam piksel. Tabel 1 menunjukkan ukuran gambar yang berbeda (dalam kilobyte dan piksel) dan objek yang sama yang dipindai pada pengaturan berbeda.

Kalfatovic (2002:45) menambahkan bahwa sebelum pengambilan gambar pertama itu, harus merencanakan standar pencitraan yang akan digunakan untuk proyek tersebut. Beberapa elemen dari standar proyek akan mencakup: 1)

spesifikasi teknis peralatan yang digunakan (tidak dapat memindai pada 600 dpi jika pemindai hanya berkapasitas 400 dpi); 2) penggunaan tambahan untuk gambar yang dibuat (misalnya, penggunaan cetak, 300 hingga 600 dpi); 3) waktu yang digunakan untuk digitalisasi (dpi yang lebih tinggi umumnya menghasilkan waktu pemindaian yang lebih lama); dan 4) paket penyimpanan untuk gambar (gambar yang lebih besar akan membutuhkan lebih banyak ruang penyimpanan).

Adapun arsip audio dan video dialihmediakan dengan peralatan dan aplikasi tertentu. Peralatan yang digunakan di antaranya adalah *converter* dan seperangkat komputer. *Converter* berfungsi untuk menangkap format analog dan mengkonversikannya menjadi format digital. Sementara itu, seperangkat komputer digunakan sebagai media pengolah, *editing*, dan penyimpanan berkas elektronik.

Tabel 1. Ukuran Gambar dipindai

Ukuran Input (dalam inchi)	DPI	% dari Ukuran Gambar Original	Kedalaman Warna	Ukran Output (dalam inchi)	Ukuran Berkas (kilobytes)	Ukuran Pixel (Kurang Lebih)
5.5 x 4	300	100	24 bit	5.5 x 4	5,904	1,644 x 1,215
5.5 x 4	300	200	24 bit	11 x 8	5,904	3,510 x 2,354
5.5 x 4	300	100	36 bit	5.5 x 4	11,808	1,644 x 1,215
5.5 x 4	100	100	24 bit	5.5 x 4	657	548 x 405
5.5 x 4	100	600	24 bit	33 x 24	23,619	3,288 x 2,430
5.5 x 4	300	50	24 bit	2.75 x 2	1,477	823 x 608

Sumber: Kalfatovic, 2002



Gambar 2. Pameran Foto Virtual “UGM in Memories”
Sumber: <https://arsip.ugm.ac.id/>

Kegiatan alih media dari format analog ke format digital mempunyai keuntungan tertentu. Ciurea (2015:48) menyatakan bahwa keuntungan mengubah objek fisik menjadi digital jelas, yaitu: mencegahnya dari kehancuran, memberikan peluang yang tidak ada sebelumnya. Selain itu, koleksi dari berbagai institusi dapat dikompilasi dalam arsip dan database terpusat yang memungkinkan akses kolaboratif dan kerja yang lebih efisien.

Hasil alih media arsip adalah berupa arsip digital. Arsip digital memiliki keunggulan daripada arsip konvensional dan analog. Arsip digital memungkinkan untuk disimpan dalam format mikro dan tidak membutuhkan ruang simpan fisik yang luas. Selain itu, akses arsip digital lebih mudah daripada arsip konvensional dan analog. Ciurea (2015:48) menyatakan bahwa keuntungan mengubah objek fisik menjadi digital jelas, yaitu: mencegahnya dari kehancuran, memberikan peluang yang tidak

ada sebelumnya. Selain itu, koleksi dari berbagai institusi dapat dikompilasi dalam arsip dan database terpusat yang memungkinkan akses kolaboratif dan kerja yang lebih efisien.

Arsip dipindai dengan peralatan standar. Adapun penyimpanan hasil alih media arsip konvensional adalah dalam format .pdf, sedangkan arsip foto dalam format .jpeg dengan resolusi 300dpi. Sementara itu, arsip audio disimpan dalam format mp3, dan arsip video disimpan dalam format mp4.

Setelah arsip selesai dialihmediakan, arsip hasil digitalisasi disimpan ke dalam komputer yang mempunyai spesifikasi dan kapasitas yang cukup tinggi. Arsip hasil digitalisasi juga disimpan dalam media *online* sebagai *backup*. Sementara itu, arsip yang telah dialihmediakan tetap dipertahankan.



Gambar 3. Pameran Poster Virtual
Sumber: Akun Instagram Arsip UGM

Tahap akhir proses pameran virtual adalah mengunggah arsip hasil digitalisasi dalam berbagai media *online* seperti *website* dan media sosial *Facebook* dan *Instagram*. Arsip yang diunggah dalam berbagai media *online* tersebut diberi *watermark* sebagai salah satu upaya keamanan, yaitu untuk mendeteksi atau untuk melihat bahwa *copy* arsip yang ada *watermark*nya adalah berasal dari milik pengunggah, dengan maksud agar dapat diketahui pihak-pihak yang membuat *copy*, sehingga untuk kepentingan yang serius, pihak yang melakukan *copy* harus mencantumkan sumbernya dan bahkan harus meminta izin untuk memuatnya.

Pameran virtual yang dilakukan Arsip UGM meliputi pameran foto dan poster virtual. Adapun materi pameran

virtual foto dikemas dalam menu “*UGM in Memories*” yang ditayangkan dalam laman resmi Arsip UGM: <https://arsip.ugm.ac.id/> sebagaimana dalam Gambar 2. Selain itu, pameran foto dan poster virtual juga ditayangkan di media sosial *Instagram* dan *Facebook* sebagaimana dalam Gambar 3.

Konten Pameran Virtual

UGM in Memories merupakan salah satu wujud pameran virtual khazanah arsip yang dikelola oleh Arsip UGM. *UGM in Memories* menampilkan foto kegiatan kegiatan masa lalu yang terjadi pada suatu waktu (tanggal dan bulan tertentu). Arsip tersebut ditampilkan dengan menyesuaikan tanggal dan bulan peristiwa tersebut dengan tanggal dan bulan saat ini.

Tabel 2. Konten “UGM in Memories”

No	Tanggal Kegiatan/ Peristiwa	Caption
1	1-Sep-56	Tjeramah oleh Prof. Dr. M. Sardjito Dimuka Para Mahasiswa Baru
2	10-Sep-69	Kuliah Umum oleh Menteri Perdagangan, Prof. Dr. Soemitro
3	11-Sep-69	Reuni I Alumni FKH & Peternakan
4	16-Sep-68	Upacara pemberian brevet Ahli Bedah (Chirurg) kepada dr. Djoefri (dokter bedah ke-5 UGM) oleh Dekan Fakultas Kedokteran, Prof. dr. Ramlan Mochtar di Ruang Kuliah RS UGM "Pudya Waluyo" Mangkuwilayan
5	17-Sep-69	Serah terima jabatan CT Koordinator UGM Cabang Magelang
6	19-Sep-55	Fakultas Kedokteran, Kedokteran Gigi, dan Farmasi menjadi Fakultas Kedokteran dan Kedokteran Gigi dan Fakultas Farmasi.
7	19-Sep-55	Bagian Bakaloreat Biologi Fakultas Kedokteran, Kedokteran Gigi, dan Farmasi menjadi Fakultas Biologi.
8	20-Sep-63	Pendirian Fakultas Geografi
9	23-Sep-68	Peresmian Perpustakaan Yayasan Hatta di Gedung Perpustakaan Pusat UGM
10	28-Sep-68	Pada tanggal 29 September 1968 dilaksanakan serah terima jabatan pimpinan UGM dari Presidium UGM yang diwakili oleh Ketua Presidium UGM, Drs. Soepojo Padmodipoetro, MA. Kepada Pd. Rektor yang baru, Drs. Soeroso H. Prawirohardjo, MA. di Balai Senat
11	29-Sep-69	Persetujuan Kerdjasama UGM dan Djawatan Penerangan Daerah Istimewa Jogjakarta (Djapendi) serta penandatanganan Penjelenggaraan Latihan Djabatan Administrasi bagi karyawan Djapendi oleh Direktur BPA UGM, Soemitri Kolopaking dan Kepala Djapendi, Winarno Wiromidjojo
12	29-Sep-68	Penemuan Pithecanthropus Erectus oleh Dr. T. Jacob

Sumber: arsip.ugm.ac.id

Konten *UGM in Memories* tidak dibatasi pada tema tertentu namun menampilkan semua subjek arsip foto yang dikelola oleh Arsip UGM. Arsip yang dipamerkan dalam *UGM in Memories* adalah arsip statis berupa hasil pemindaian foto atau naskah yang memiliki nilai historis bagi UGM. Adapun topik yang disajikan antara lain seminar akademik, pidato pengukuhan guru besar, penerimaan mahasiswa baru, serah terima jabatan, kerja sama, hasil penelitian, dan sebagainya.

Beberapa konten *UGM in Memories* selama Bulan September 2020 sebagaimana pada Tabel 2.

Selain *UGM in Memories*, Arsip UGM juga menampilkan poster pada akun resmi Instagram. Poster virtual ini dikemas dalam infografis dan diharapkan dapat menarik minat pengunjung.

Berbeda dengan *UGM in Memories* yang cenderung menonjolkan visual, poster virtual lebih menonjolkan peristiwanya. Poster ini merupakan gabungan antara gambar dengan uraian singkat sebuah

peristiwa bersejarah yang terjadi di UGM pada masa lalu. Uraian singkat yang dimaksud adalah berupa teks yang bukan merupakan deskripsi foto, namun lebih menceritakan sebuah peristiwa bersejarah.

Tabel 3. Konten Poster Virtual

No	Tanggal	Topik dan Deskripsi
1	9 Juli 2020	FAKULTAS DI UGM MENURUT PP NO. 23 TAHUN 1949 Sesuai Peraturan Pemerintah No. 23 Tahun 1949 tanggal 16 Desember 1949 tentang Peraturan tentang Penggabungan Perguruan Tinggi Menjadi Universiteit,Universiteit Negeri Gadjah Mada terdiri atas: 1. Faculteit Kedokteran, yang di dalamnya termasuk bagian Pharmaci, Bagian Kedokteran Gigi dan Akademi Pendidikan Guru bagian Kimia dan Ilmu Hajat 2. Faculteit Hukum, yang di dalamnya termasuk Akademi Keahlian Hukum, Keahlian Ekonomi dan Notariat,Akademi Ilmu Politik dan Akademi Pendidikan Guru Bagian Tata Negara,Ekonomi dan Sociologi 3. Faculteit Technik,yang di dalamnya termasuk Akademi Ilmu Ukur dan Akademi Pendidikan Guru bagian Ilmu Alam Dan Ilmu Pasti 4. Faculteit Sastera dan Filsafat, yang didalamnya termasuk Akademi Pendidikan Guru bagian Sastera 5. Faculteit Pertanian, yang di dalamnya termasuk Akademi Pertanian dan Kehutanan 6. 6.Faculteit Kedokteran Hewan 7. Lain Faculteit,bagian Faculteit dan Akademi lagi menurut ketetapan Menteri Pendidikan,Pengadjaran dan Kebudayaan
2	16 Juli 2020	PERAN SERTA UGM DALAM RINTISAN UNDANG-UNDANG AGRARIA RI Pada tahun 1954, Tim UGM yang di pimpin oleh Prof. Mr. Drs. Notonagoro mengadakan penelitian agrarian di Modjokerto, Jawa Timur. Hasil penelitian ini selain berguna bagi ilmu pengetahuan, pendidikan dan pengajaran di Universitas, juga akan di gunakan sebagai dasar pembangunan agrarian di tanah air, serta bagi pembentukan undang-undang agrarian yang baru. Pada saat itu, undang-undang yang masih berlaku adalah undang-undang Agraria tahun 1870 dan perlu segera dig anti. UGM menerima penghargaan dari Dewan Perwakilan Rakyat dan Kementrian Agraria atas bantuan yang di selenggarakan UGM mengenai rancangan undang-undang pokok agrarian. Dengan di sahkanya Undang-undang pokok agraria oleh DPR Gotong Royong sebagai Undang-undang, maka undang-undang tersebut akan merupakan dasar dari perubahan-perubahan tanah di Indonesia. Di dalam membantu menyempurnakan RUU tersebut UGM tidak sedikit menyumbangkan ide-ide yang dapat di pergunakan oleh Panitia ad hoc DPR a.l. sebagai tercantum dalam pidato Presiden RI pada Ulang tahun RI yang ke XV, 17 Agustus 1960, penerbitan khusus Departemen Penerangan RI halaman 34 mengenai: tanah tidak boleh menjadi alat penghisap.
3	1 September 2020	GURU BESAR PADA AWAL PENDIRIAN UGM Universitas Gadjah Mada memiliki banyak guru besar sejak berdirinya pada tahun 1949. Beberapa Guru Besar yang diangkat sebelum tahun 1949 sebanyak 11 orang, yaitu: 1. Prof. Dr. Sardjito; 2. Prof. Mr. Drs. Notonagoro; 3. Prof. Dr.Aboetari; 4. Prof. Mr. Wirjono Prodjodikoro; 5. Prof. dr. Soetopo; 6. Prof. Mr. Pringgodigdo; 7. Prof. Ir. Herman Johannes; 8. Prof. Mr. Soenarjo Kolopaking; 9. Prof. Dr. Prijono; 10.Prof. Mr. Djokosoetono; dan 11.Prof. Ir. Wreksodiningrat.

Sumber: [instagram.com/arsipugm](https://www.instagram.com/arsipugm)

Beberapa konten poster yang telah ditampilkan di Instagram selama Bulan Juli-September 2020 telah disukai (*like*) sebanyak 78 kali. Namun data mengenai jumlah pengunjung di Instagram tidak dapat disajikan karena tidak adanya informasi mengenai jumlah kunjungan (*view*). Adapun konten poster yang disajikan selama Bulan Juli-September 2020 antara lain seperti pada Tabel 3.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kunjungan Pameran Virtual Arsip UGM

Saat ini masyarakat berada pada era digital dan maraknya media sosial. Terjadi beberapa pergeseran dalam menyampaikan informasi baik berupa informasi resmi/kedinasan maupun informasi tidak resmi/non-kedinasan. Apabila di masa lalu informasi kedinasan harus disampaikan melalui surat resmi bertanda tangan dan berstempel, saat ini sudah mulai bergeser menjadi informasi dalam infografis.

Pergeseran juga terjadi dalam tampilan pameran arsip. Arsip dapat dipamerkan dalam kemasan infografis yang simpel dan menarik bagi pengunjung. Saat ini media untuk memamerkan khazanah arsip juga tidak harus melalui laman resmi namun dapat dilakukan melalui media sosial.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kunjungan pameran virtual di antaranya adalah desain yang mengikuti perkembangan zaman dan selera masyarakat serta publikasi yang terstruktur. Selera masyarakat saat ini lebih cenderung kepada *view* (tampilan), kemudian baru menyusul

kontennya. Sebagus apapun kontennya, jika tidak dikemas dengan tampilan yang menarik maka pengunjung akan kurang tertarik untuk melihat dan mempelajarinya lebih jauh. Selain itu, keberlanjutan pameran juga memberikan pengaruh terhadap minat kunjungan pameran. Pameran yang diadakan secara berlanjut dapat memberikan informasi yang lebih banyak sehingga masyarakat tertarik untuk menunggu pameran berikutnya

KESIMPULAN

Kegiatan pameran virtual Arsip UGM dilakukan dengan tahapan: 1) alih media arsip dari konvensional ke digital; 2) penyimpanan berkas digital ke dalam komputer; 3) membuat desain yang menarik dan membubuhkan *watermark*; dan 4) mengunggah ke *website* resmi Arsip UGM, Instagram dan Facebook. Arsip ditampilkan dalam bentuk virtual dengan nama kegiatan *UGM in Memories* dan Poster Virtual. *UGM in Memories* memamerkan foto kegiatan masa lalu pada tanggal dan bulan tertentu dan disesuaikan dengan tanggal dan bulan saat ini. Sedangkan poster virtual merupakan gabungan gambar dan deskripsi sebuah kegiatan di masa lalu.

Adapun cakupan konten pameran virtual meliputi berbagai tema kegiatan seperti kemahasiswaan, akademik, sejarah pendirian lembaga, ketokohan, dan sebagainya. Tema-tema tersebut disajikan dalam bentuk pameran foto dan poster yang menarik.

Beberapa faktor mempengaruhi kunjungan pameran virtual Arsip UGM.

Adapun faktor yang lebih dominan terhadap minat pengunjung adalah desain yang menarik, publikasi yang terstruktur, dan keberlanjutan pameran.

Agar kegiatan pameran dapat menarik minat masyarakat untuk mengakses arsip, maka kegiatan pameran arsip harus dilakukan secara berkelanjutan. Sebagaimana orang yang berjualan atau berdagang, jika tidak dilakukan secara berkelanjutan, sering tutup, dan tidak ada kepastian, maka pelanggan akan meninggalkannya meskipun barang dagangannya berkualitas tinggi. Demikian pula dengan kegiatan pameran arsip, harus dilakukan secara berkelanjutan agar pengunjung dapat disuguhi materi-materi yang baru.

Penulis menyarankan agar lembaga kearsipan menggali berbagai informasi yang terkandung dalam khazanah arsip sehingga dapat dikemas menjadi publikasi yang menarik. Dengan demikian diharapkan arsip semakin dikenal oleh masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pimpinan Arsip UGM serta para arsiparis di UGM yang telah membantu penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, K. et.al. 2011. Teaching to trust: How a virtual archives and preservation curriculum laboratory creates a global education community?. *Archival Science*, 11, 349–372
Ciurea, C. & Tudorache, C. 2014. New Perspectives on the

Development of Virtual Exhibitions for Mobile Devices, *Economy Informatics*, 14 (1), 31-38
Ciurea, C. & Filip, F.G. 2015. Validation of a Business Model for Cultural Heritage Institutions, *Economy Informatics*, 19 (2), 46-56
———. 2016. New Researches on the Role of Virtual Exhibitions in Digitization, *Preservation and Valorization of Cultural Heritage*, 20 (4), 26-33
Cohen, et.al. (2007). *Research Methods in Education*. London: Routledge
Conner, J. 2013. Collective Action Archive. *Afterimage*, 41 (3), 35-36
Dumitrescu, G. (et.al). 2014. Creating Virtual Exhibitions for Educational and Cultural Development. *Informatica Economică*, 18 (1), 102-110
Duranti, L. & Franks, P.C., 2015. *Encyclopedia of Archival Science*, London: Rowman & Littlefield.
Effendhie, M. 2019. *Publikasi dan Pameran Arsip*. Banten: Universitas Terbuka.
Foo, S. (et.al). 2009. From Digital Archives to Virtual Exhibitions. *Handbook of Research on Digital Libraries: Design, Development and Impact*, IGI Global, Hershey, PA, 88-101.
Goh, D.H.L. & Wang, J.C.E. 2004. Designing a Virtual Exhibition Using Scalable Vector Graphics, *Aslib Proceeding*, 56 (3), 144-155
Hennink, M. et.al. (2020). *Qualitative Research Methods*. London: Sage Publications.
Idrus, M. (2009). *Metode Penelitian Ilmu Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
Kalfatovic, M.R. 2002. *Creating a Winning Online Exhibition*. Chicago and

- London: American Library Association.
- Lester, P. 2006. Is the Virtual Exhibition the Natural Successor to the Physical? *Journal of the Society of Archivists*, 27(1), 85 – 101
- Lim, J.C. & Foo, S. 2003. Creating Virtual Exhibitions from an XML-Based Digital Archives. *Journal of Information Science*, 29(3), 143-157
- Martini, R.G., (et.al). 2016. Creating virtual exhibition rooms from emigration digital archives. *Springer-Verlag Berlin Heidelberg*, 16, 823–833
- Mulya, L. & Pradita, T. 2018. Kerja Kuratorial dalam Eksepsi Arsip di Indonesia. *Khazanah: Jurnal Pengembangan Kearsipan*, 11(1), 37-49
- Noor, M.U. & Grataridarga, N. 2019. Archives Publication and Exhibition Virtualisation by ANRI. *Records and Librarian Journal*, 5(2), 117-128
- Nurjaman, J. dkk. 2017. *Catatan Arsiparis Rumah Ingatan Kearsipan Indonesia* (Edisi ke-2). Jakarta: Asosiasi Arsiparis ANRI
- Paul, S. & Singh, S.P. Digitization Initiatives and Special Libraries in India. *The Electronic Library*, 32(2), 221-238
- Pearce-Moses, R., 2005, *A Glossary of Archival and Records Terminology*, Chicago: Society of American Archivists
- Pendit, P.L. (2003). *Penelitian Ilmu Perpustakaan dan Informasi. Suatu Pengantar Diskusi Epistemologi dan Metodologi*. Jakarta: JIP-FSUI
- Republik, Indonesia. 2009. *Undang-undang No. 43 Tahun 2009 Tentang Kearsipan*. Lembaran Negara RI Tahun 2009. Jakarta: Sekretariat Negara.