Vol 5 No.1 (2026) - Februari, pp 962-971 https://www.doi.org/10.59025/b7v84883

Jurnal Masyarakat Madani Indonesia
e-ISSN: 2829-6702
https://syadani.onlinelibrary.id/

Inovasi Galeri Virtual Seni Budaya Nusantara sebagai Media Edukasi dan Pelestarian Budaya di Era Digital

Angga Sukma Permana, Nova Suparmanto, Heri Nurdiyanto, Bambang Sulistyo

Universitas Negeri Yogyakarta

INFO ARTIKEL

Diserahkan: 02/01/2026
Direvisi: 26/02/2026
Diterima 01/02/2026

***Kata Kunci*:**

Virtual,
Galeri,
Budaya

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital membuka peluang baru dalam upaya pelestarian dan penyebarluasan seni budaya Nusantara. Namun, di sisi lain, minat generasi muda terhadap warisan budaya lokal cenderung menurun karena terbatasnya akses terhadap informasi dan media pembelajaran yang menarik. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk menghadirkan sebuah inovasi berupa Galeri Virtual Seni Budaya Nusantara yang dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi sekaligus sarana pelestarian budaya di era digital. Program ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, mulai dari identifikasi kebutuhan masyarakat, perancangan konsep galeri virtual, pengembangan platform berbasis web, hingga pelatihan pemanfaatan galeri kepada masyarakat dan komunitas seni. Galeri virtual yang dikembangkan menampilkan berbagai koleksi seni budaya Nusantara seperti karya seni rupa, artefak budaya, serta dokumentasi pertunjukan tradisional dalam format digital yang mudah diakses. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa keberadaan galeri virtual mampu meningkatkan pemahaman dan ketertarikan masyarakat terhadap kekayaan budaya Indonesia. Selain itu, platform ini juga memberikan ruang baru bagi pelaku seni dan komunitas budaya untuk mempromosikan karya mereka kepada publik yang lebih luas. Dengan demikian, inovasi galeri virtual ini tidak hanya berfungsi sebagai media edukasi, tetapi juga menjadi salah satu strategi adaptif dalam menjaga keberlanjutan seni budaya Nusantara di tengah perkembangan teknologi digital.

Corresponding author email:
novasuparmanto@uny.ac.id

Copyright@ Author (2026). Published by Alesha Media Digital. This is an open access article under the CC BY SA license. All writings published in this journal are personal views of the author and do not represent the views of this journal and the author's affiliated institutions.

1. PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara dengan kekayaan seni dan budaya yang sangat beragam. Setiap daerah memiliki ciri khas budaya yang berbeda, mulai dari seni pertunjukan, seni rupa, kerajinan tradisional, hingga berbagai bentuk ekspresi budaya yang diwariskan secara turun-temurun. Keragaman ini tidak hanya menjadi identitas bangsa, tetapi juga menjadi sumber pengetahuan, nilai, dan kearifan lokal yang penting untuk dipahami dan dijaga keberlanjutannya(Westerby & Keegan, 2019). Namun, di tengah perkembangan zaman yang semakin cepat, upaya pelestarian seni budaya menghadapi tantangan yang tidak ringan. Perubahan gaya hidup masyarakat, terutama generasi muda, serta pengaruh globalisasi membuat sebagian warisan budaya lokal mulai terpinggirkan dari ruang keseharian(Wu, 2010)

Perkembangan teknologi digital di satu sisi membawa perubahan besar dalam cara manusia berinteraksi, belajar, dan mengakses informasi. Berbagai platform digital kini menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Informasi dapat diakses dengan cepat melalui internet, dan berbagai bentuk pengetahuan dapat dipelajari melalui media digital yang lebih interaktif. Namun di sisi lain, pemanfaatan teknologi digital untuk

mengenalkan dan melestarikan seni budaya Nusantara masih belum optimal(Sharma, 2025; Wani et al., 2019). Banyak karya seni dan kekayaan budaya yang belum terdokumentasi dengan baik dalam format digital, sehingga akses masyarakat terhadap informasi tersebut masih terbatas.

Dalam beberapa tahun terakhir, muncul kesadaran bahwa digitalisasi dapat menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk menjaga keberlanjutan warisan budaya. Melalui teknologi digital, berbagai artefak budaya dapat didokumentasikan, disimpan, dan disebarluaskan kepada masyarakat secara lebih luas. Digitalisasi juga memungkinkan masyarakat untuk mengakses informasi budaya tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Dengan kata lain, teknologi tidak hanya menjadi alat komunikasi modern, tetapi juga dapat berperan sebagai sarana penting dalam proses pelestarian budaya(Trabucchi et al., 2017).

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi digital dalam bidang budaya adalah pengembangan galeri virtual. Galeri virtual merupakan ruang digital yang memungkinkan pengguna untuk melihat, mempelajari, dan mengeksplorasi koleksi seni atau artefak budaya secara daring. Konsep ini pada dasarnya mengadaptasi fungsi galeri fisik ke dalam lingkungan digital. Melalui tampilan visual yang interaktif, pengguna dapat menjelajahi berbagai koleksi seni tanpa harus datang secara langsung ke lokasi tertentu. Dalam konteks edukasi budaya, galeri virtual memiliki potensi besar untuk menjadi media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses oleh masyarakat.(Trabucchi & Buganza, 2020)

Bagi generasi muda yang tumbuh di era digital, pendekatan berbasis teknologi seringkali lebih mudah diterima dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Informasi yang disajikan dalam bentuk visual, multimedia, dan interaksi digital dapat meningkatkan minat belajar serta rasa ingin tahu. Oleh karena itu, integrasi teknologi digital dalam upaya pelestarian budaya dapat menjadi strategi yang relevan dengan perkembangan zaman. Melalui pendekatan ini, nilai-nilai budaya tidak hanya disimpan sebagai arsip, tetapi juga dapat dihadirkan kembali dalam bentuk yang lebih hidup dan mudah dipahami(Porter et al., 2014).

Di Indonesia sendiri, berbagai upaya pelestarian budaya sebenarnya telah dilakukan oleh pemerintah, lembaga pendidikan, komunitas seni, maupun masyarakat secara umum. Kegiatan seperti festival budaya, pameran seni, pertunjukan tradisional, hingga program edukasi budaya telah menjadi bagian dari upaya menjaga keberlanjutan warisan budaya.(Pesce et al., 2019) Namun kegiatan-kegiatan tersebut seringkali bersifat terbatas secara ruang dan waktu. Tidak semua masyarakat dapat mengakses atau menghadiri kegiatan tersebut secara langsung. Selain itu, dokumentasi dari kegiatan budaya tersebut juga belum selalu tersedia dalam bentuk digital yang dapat diakses secara luas(Ondrus et al., 2015).

Kondisi ini menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk mengembangkan pendekatan baru dalam pelestarian dan penyebaran informasi budaya. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi digital untuk menghadirkan ruang budaya yang lebih terbuka dan inklusif. Melalui platform digital, informasi mengenai seni dan budaya Nusantara dapat disajikan secara lebih sistematis, menarik, dan mudah dijangkau oleh masyarakat luas(Shephard & Pookulangara, 2020).

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) menjadi salah satu sarana yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan gagasan tersebut. Melalui kegiatan PKM, perguruan tinggi dapat berperan aktif dalam membantu masyarakat mengembangkan inovasi yang bermanfaat secara langsung. Dalam konteks ini, pengembangan galeri virtual seni budaya Nusantara dapat menjadi salah satu bentuk kontribusi nyata perguruan tinggi dalam mendukung pelestarian budaya sekaligus meningkatkan literasi budaya masyarakat(Russo-Spena et al., 2022).

Galeri virtual yang dikembangkan dalam program ini dirancang sebagai ruang digital yang menampilkan berbagai informasi mengenai seni budaya Nusantara. Koleksi yang ditampilkan dapat berupa dokumentasi karya seni rupa, foto artefak budaya, rekaman pertunjukan seni tradisional, serta berbagai bentuk ekspresi budaya lainnya(Trabucchi et al., 2021). Setiap koleksi dilengkapi dengan informasi yang menjelaskan latar belakang budaya, makna simbolik, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, galeri

virtual tidak hanya berfungsi sebagai ruang pamer digital, tetapi juga sebagai media edukasi budaya(Raimo et al., 2022).

Selain itu, galeri virtual juga dapat menjadi sarana promosi bagi pelaku seni dan komunitas budaya. Banyak seniman lokal yang memiliki karya bernilai tinggi, tetapi belum memiliki ruang yang cukup untuk memperkenalkan karya mereka kepada masyarakat luas. Melalui galeri virtual, karya-karya tersebut dapat dipublikasikan secara lebih luas dan berpotensi menjangkau audiens yang lebih besar, baik di tingkat nasional maupun internasional. Hal ini pada akhirnya dapat memberikan dampak positif bagi keberlanjutan ekosistem seni dan budaya lokal(Pettigrew, 1990).

Dalam konteks pendidikan, galeri virtual juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran yang inovatif. Guru, dosen, maupun pelajar dapat menggunakan platform ini sebagai media untuk mempelajari berbagai aspek budaya Nusantara. Materi yang disajikan secara visual dan interaktif dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, galeri virtual dapat berperan sebagai jembatan antara teknologi digital dan pembelajaran budaya(Schweibenz, 2018).

Kegiatan PKM ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk menghadirkan media edukasi budaya yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Di tengah pesatnya transformasi digital, masyarakat membutuhkan platform yang dapat menghubungkan nilai-nilai budaya dengan cara belajar yang lebih modern. Galeri virtual seni budaya Nusantara diharapkan dapat menjadi salah satu solusi yang menjawab kebutuhan tersebut.

Pelaksanaan program ini tidak hanya berfokus pada pengembangan platform teknologi, tetapi juga melibatkan masyarakat dan komunitas budaya sebagai bagian penting dari prosesnya. Keterlibatan masyarakat diperlukan agar konten budaya yang ditampilkan tetap autentik dan merepresentasikan nilai-nilai budaya yang sebenarnya. Selain itu, partisipasi komunitas seni juga dapat memperkaya koleksi yang ditampilkan dalam galeri virtual(Matzner et al., 2018).

Melalui pendekatan kolaboratif ini, galeri virtual tidak hanya menjadi proyek teknologi semata, tetapi juga menjadi ruang bersama bagi masyarakat untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman budaya. Keterlibatan berbagai pihak dalam proses pengembangan platform diharapkan dapat meningkatkan rasa memiliki terhadap program ini, sehingga keberlanjutannya dapat terjaga dalam jangka panjang(Minghetti et al., 2012).

Di era digital saat ini, pelestarian budaya tidak lagi hanya bergantung pada ruang fisik seperti museum atau galeri konvensional. Teknologi memungkinkan berbagai bentuk inovasi yang dapat memperluas akses masyarakat terhadap informasi budaya. Dengan memanfaatkan teknologi secara tepat, warisan budaya tidak hanya dapat dilestarikan, tetapi juga dapat terus berkembang dan beradaptasi dengan perubahan zaman(Magistretti et al., 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan PKM ini berupaya mengembangkan inovasi berupa galeri virtual seni budaya Nusantara yang dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi sekaligus sarana pelestarian budaya. Melalui platform digital ini, masyarakat diharapkan dapat lebih mudah mengenal, memahami, dan menghargai kekayaan budaya Indonesia. Dengan demikian, upaya pelestarian budaya tidak hanya menjadi tanggung jawab kelompok tertentu, tetapi dapat melibatkan masyarakat secara lebih luas melalui dukungan teknologi digital(Messeni Petruzzelli & Savino, 2015).

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif yang melibatkan berbagai pihak, terutama komunitas seni, pelaku budaya, serta masyarakat yang menjadi sasaran program. Pendekatan ini dipilih agar program yang dikembangkan tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan nyata di lapangan. Dalam konteks pengembangan Galeri Virtual Seni Budaya Nusantara, keterlibatan masyarakat menjadi aspek penting karena mereka merupakan sumber utama pengetahuan, praktik budaya, serta berbagai karya seni yang akan didokumentasikan dan ditampilkan dalam

platform digital tersebut.

Secara umum, metode pelaksanaan kegiatan ini dirancang melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan. Tahapan tersebut meliputi identifikasi kebutuhan dan potensi budaya, perancangan konsep galeri virtual, pengembangan platform digital, pengumpulan dan digitalisasi konten budaya, pelatihan penggunaan platform kepada masyarakat, serta evaluasi terhadap pelaksanaan program. Setiap tahapan dilakukan secara bertahap dengan mempertimbangkan kondisi sosial masyarakat serta kesiapan teknologi yang tersedia.

Gambar 1. Ilustrasi Metode pelaksanaan

Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan dan pemetaan potensi budaya yang ada di masyarakat. Kegiatan ini dilakukan untuk memahami kondisi awal terkait dengan ketersediaan informasi budaya, bentuk-bentuk seni yang berkembang di masyarakat, serta sejauh mana masyarakat telah memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan mereka. Proses identifikasi dilakukan melalui observasi lapangan, diskusi kelompok kecil dengan komunitas seni, serta wawancara dengan beberapa pelaku budaya lokal. Melalui proses ini, tim pelaksana memperoleh gambaran mengenai jenis-jenis karya seni yang dapat didokumentasikan, potensi komunitas yang dapat terlibat, serta tantangan yang dihadapi dalam upaya pelestarian budaya.

Selain itu, tahap identifikasi juga bertujuan untuk mengetahui tingkat literasi digital masyarakat. Hal ini penting karena keberhasilan implementasi galeri virtual tidak hanya ditentukan oleh kualitas teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Oleh karena itu, informasi mengenai kebiasaan masyarakat dalam menggunakan internet, perangkat digital yang dimiliki, serta pengalaman mereka dalam mengakses platform digital menjadi bahan pertimbangan dalam merancang sistem yang akan dikembangkan.

Tahap berikutnya adalah perancangan konsep galeri virtual. Pada tahap ini, tim pelaksana merumuskan desain awal dari platform yang akan dikembangkan, baik dari segi tampilan, struktur informasi, maupun fitur yang akan disediakan. Perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan prinsip kemudahan akses, kejelasan informasi, serta pengalaman pengguna yang nyaman. Galeri virtual dirancang agar dapat diakses melalui perangkat komputer maupun telepon pintar, sehingga masyarakat dapat menggunakannya dengan lebih fleksibel.

Dalam perancangan konsep tersebut, tim juga menentukan jenis konten yang akan ditampilkan dalam galeri virtual. Konten yang dimaksud meliputi dokumentasi karya seni rupa, foto artefak budaya, video pertunjukan seni tradisional, serta penjelasan mengenai nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Setiap konten dirancang untuk tidak hanya menampilkan aspek visual, tetapi juga memberikan informasi edukatif yang dapat membantu pengguna memahami konteks budaya dari karya yang ditampilkan.

Setelah konsep awal dirumuskan, kegiatan dilanjutkan dengan tahap pengembangan platform digital. Pada tahap ini, tim pelaksana mulai membangun sistem galeri virtual berbasis web dengan memanfaatkan teknologi pengembangan aplikasi yang sesuai. Proses pengembangan meliputi pembuatan struktur halaman, pengaturan basis data untuk menyimpan informasi koleksi, serta integrasi fitur multimedia yang memungkinkan pengguna melihat gambar, membaca deskripsi, dan menonton dokumentasi video secara langsung melalui platform.

Pengembangan sistem juga memperhatikan aspek kemudahan navigasi agar pengguna dapat menjelajahi galeri virtual dengan mudah. Setiap koleksi budaya dikelompokkan berdasarkan kategori tertentu, misalnya berdasarkan jenis seni, wilayah asal, atau tema budaya. Dengan pengelompokan tersebut, pengguna dapat mencari informasi yang diinginkan secara lebih cepat dan sistematis. Selain itu, platform juga dirancang agar memiliki tampilan yang menarik secara visual sehingga mampu meningkatkan minat pengguna untuk menjelajahi berbagai koleksi yang tersedia.

Tahap selanjutnya adalah pengumpulan dan digitalisasi konten budaya. Kegiatan ini merupakan salah satu bagian penting dalam pelaksanaan program karena kualitas galeri virtual sangat bergantung pada kelengkapan dan keakuratan konten yang disajikan. Tim pelaksana bekerja sama dengan komunitas seni dan pelaku budaya untuk mendokumentasikan berbagai karya seni yang ada di masyarakat. Proses dokumentasi dilakukan melalui pengambilan foto, perekaman video, serta pengumpulan informasi terkait latar belakang budaya dari setiap karya.

Dalam proses ini, tim juga memastikan bahwa setiap konten yang ditampilkan memiliki informasi yang jelas mengenai asal-usul budaya, fungsi sosial, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Informasi tersebut disusun dalam bentuk deskripsi yang mudah dipahami oleh masyarakat umum. Dengan demikian, pengguna tidak hanya melihat karya seni secara visual, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai makna budaya yang terkandung di dalamnya.

Setelah proses digitalisasi konten selesai, kegiatan dilanjutkan dengan tahap integrasi konten ke dalam sistem galeri virtual. Pada tahap ini, seluruh materi yang telah didokumentasikan dimasukkan ke dalam platform digital yang telah dikembangkan sebelumnya. Setiap konten diunggah bersama dengan informasi pendukung yang telah disusun, sehingga pengguna dapat mengaksesnya secara lengkap melalui satu platform yang terintegrasi.

Tahap berikutnya adalah pelatihan penggunaan galeri virtual kepada masyarakat dan komunitas seni. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai cara mengakses, mengelola, serta memanfaatkan platform galeri virtual sebagai media edukasi dan promosi budaya. Pelatihan dilakukan secara langsung melalui kegiatan workshop yang melibatkan perwakilan komunitas seni, pelaku budaya, serta masyarakat yang memiliki ketertarikan terhadap kegiatan pelestarian budaya.

Dalam kegiatan pelatihan tersebut, peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur yang tersedia dalam platform galeri virtual. Mereka juga diberikan kesempatan untuk mencoba langsung menggunakan sistem, mulai dari cara mengakses koleksi budaya, mencari informasi tertentu, hingga memahami bagaimana konten dapat diperbarui atau ditambahkan ke dalam platform. Pendekatan praktik langsung ini dilakukan agar peserta dapat lebih mudah memahami penggunaan sistem yang telah dikembangkan.

Selain itu, pelatihan juga menjadi ruang diskusi antara tim pelaksana dan masyarakat mengenai pengembangan galeri virtual di masa depan. Melalui diskusi tersebut, peserta dapat memberikan masukan terkait dengan fitur yang perlu ditambahkan, jenis konten yang perlu dikembangkan, serta strategi agar platform tersebut dapat dimanfaatkan secara lebih luas oleh masyarakat. Masukan dari masyarakat ini menjadi bagian penting dalam proses penyempurnaan sistem yang telah dibuat.

Tahap terakhir dalam metode pelaksanaan kegiatan ini adalah evaluasi program. Evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana kegiatan PKM yang telah dilaksanakan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses evaluasi dilakukan melalui pengumpulan umpan balik dari peserta pelatihan, pengamatan terhadap

tingkat penggunaan platform galeri virtual, serta analisis terhadap kendala yang muncul selama pelaksanaan program.

Hasil evaluasi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut terhadap platform galeri virtual yang telah dibuat. Dengan adanya proses evaluasi yang berkelanjutan, diharapkan galeri virtual seni budaya Nusantara dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi masyarakat.

Melalui rangkaian metode pelaksanaan tersebut, kegiatan PKM ini tidak hanya menghasilkan sebuah platform digital, tetapi juga mendorong keterlibatan masyarakat dalam upaya pelestarian budaya. Pendekatan yang menggabungkan teknologi digital dengan partisipasi masyarakat diharapkan dapat menciptakan model pelestarian budaya yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman. Dengan demikian, galeri virtual seni budaya Nusantara dapat menjadi media edukasi yang efektif sekaligus menjadi ruang digital yang memperkuat kesadaran masyarakat terhadap pentingnya menjaga dan menghargai warisan budaya bangsa.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang berfokus pada pengembangan Galeri Virtual Seni Budaya Nusantara menghasilkan sejumlah temuan yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam mendukung edukasi budaya sekaligus memperkuat upaya pelestarian warisan budaya. Kegiatan ini tidak hanya menghasilkan sebuah platform digital yang dapat diakses secara daring, tetapi juga membuka ruang interaksi baru antara masyarakat, pelaku seni, dan pengguna teknologi dalam memahami serta mempromosikan kekayaan budaya Indonesia.

Pada tahap awal pelaksanaan program, kegiatan identifikasi kebutuhan dan pemetaan potensi budaya memberikan gambaran yang cukup jelas mengenai kondisi masyarakat sasaran. Dari hasil observasi dan diskusi dengan beberapa komunitas seni, diketahui bahwa banyak karya seni lokal yang sebenarnya memiliki nilai budaya yang tinggi, tetapi belum terdokumentasi secara sistematis. Sebagian besar dokumentasi yang ada masih bersifat informal, seperti foto pribadi atau rekaman kegiatan yang disimpan oleh individu tertentu. Kondisi ini membuat informasi mengenai karya seni tersebut sulit diakses oleh masyarakat yang lebih luas.

Selain itu, pelaku seni lokal juga menyampaikan bahwa ruang pamer bagi karya seni tradisional masih relatif terbatas. Kegiatan pameran biasanya hanya dilakukan pada momentum tertentu seperti festival budaya, perayaan daerah, atau kegiatan seremonial lainnya. Di luar kegiatan tersebut, karya seni jarang mendapatkan ruang untuk diperkenalkan kepada masyarakat. Situasi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media alternatif yang dapat digunakan untuk menampilkan karya seni secara lebih luas dan berkelanjutan.

Dalam konteks tersebut, pengembangan galeri virtual menjadi salah satu solusi yang cukup relevan. Melalui pendekatan digital, karya seni dapat ditampilkan secara lebih fleksibel tanpa dibatasi oleh ruang fisik. Masyarakat dapat mengakses informasi mengenai seni budaya kapan saja dan dari mana saja selama memiliki akses internet. Hal ini menjadi salah satu keunggulan utama dari konsep galeri virtual dibandingkan dengan galeri konvensional.

Setelah tahap identifikasi kebutuhan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan proses perancangan dan pengembangan platform galeri virtual. Hasil dari tahap ini berupa sebuah sistem berbasis web yang dirancang untuk menampilkan berbagai koleksi seni budaya Nusantara dalam bentuk digital. Platform ini dirancang dengan tampilan yang sederhana namun tetap menarik secara visual, sehingga pengguna dapat menjelajahi koleksi budaya dengan nyaman.

Galeri virtual yang dikembangkan dalam program ini memuat beberapa kategori utama yang memudahkan pengguna dalam menelusuri koleksi budaya. Kategori tersebut antara lain seni rupa tradisional, kerajinan budaya, artefak budaya, serta dokumentasi pertunjukan seni tradisional. Setiap koleksi dilengkapi dengan deskripsi yang menjelaskan latar belakang budaya, makna simbolik, serta informasi mengenai daerah asal

karya tersebut. Penyajian informasi ini dirancang agar tidak hanya memberikan pengalaman visual, tetapi juga memberikan nilai edukatif bagi pengguna.

Hasil pengembangan platform menunjukkan bahwa masyarakat cukup antusias terhadap konsep galeri virtual yang diperkenalkan dalam program ini. Hal tersebut terlihat dari respon masyarakat ketika platform mulai diperkenalkan melalui kegiatan sosialisasi dan pelatihan. Banyak peserta yang menyampaikan bahwa konsep galeri virtual memberikan pengalaman baru dalam mempelajari seni budaya. Beberapa peserta bahkan menyatakan bahwa mereka baru mengetahui informasi tertentu mengenai karya seni yang sebelumnya sering mereka lihat, tetapi tidak pernah dipahami makna budayanya.

Selain itu, kehadiran galeri virtual juga memberikan ruang baru bagi pelaku seni lokal untuk memperkenalkan karya mereka kepada masyarakat yang lebih luas. Dalam beberapa kasus, karya seni yang sebelumnya hanya dikenal di lingkungan komunitas tertentu kini dapat dilihat oleh pengguna dari berbagai daerah. Hal ini menunjukkan bahwa platform digital memiliki potensi besar dalam memperluas jangkauan promosi karya seni budaya.

Proses digitalisasi konten budaya juga memberikan dampak yang cukup signifikan dalam upaya dokumentasi budaya. Selama kegiatan berlangsung, tim pelaksana berhasil mengumpulkan berbagai dokumentasi karya seni yang sebelumnya belum pernah tersimpan secara digital. Dokumentasi tersebut mencakup foto karya seni rupa, rekaman video pertunjukan seni tradisional, serta berbagai artefak budaya yang memiliki nilai historis. Seluruh materi tersebut kemudian diolah dan dimasukkan ke dalam sistem galeri virtual sehingga dapat diakses oleh masyarakat.

Kegiatan dokumentasi ini tidak hanya memberikan manfaat bagi pengembangan platform galeri virtual, tetapi juga membantu komunitas seni dalam menyimpan arsip budaya mereka secara lebih terstruktur. Dengan adanya dokumentasi digital, informasi mengenai karya seni dapat disimpan dalam jangka waktu yang lebih panjang dan tidak mudah hilang. Hal ini menjadi langkah penting dalam menjaga keberlanjutan warisan budaya di tengah perubahan zaman yang semakin cepat.

Pelatihan penggunaan platform galeri virtual juga menjadi bagian penting dalam pelaksanaan program ini. Kegiatan pelatihan dirancang agar masyarakat tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi juga mampu berperan aktif dalam mengelola dan memperkaya konten yang ada di dalam platform. Dalam kegiatan pelatihan, peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur yang tersedia dalam sistem galeri virtual serta cara memanfaatkan platform tersebut sebagai media edukasi budaya.

Dari hasil pelatihan yang dilakukan, terlihat bahwa sebagian besar peserta mampu memahami cara menggunakan platform dengan cukup cepat. Hal ini menunjukkan bahwa desain sistem yang sederhana dan mudah dipahami menjadi faktor penting dalam meningkatkan kenyamanan pengguna. Peserta juga menunjukkan ketertarikan untuk terus memanfaatkan platform tersebut sebagai media untuk memperkenalkan karya seni mereka.

Selain sebagai media promosi budaya, galeri virtual juga memiliki potensi besar sebagai sumber pembelajaran. Beberapa peserta yang berasal dari kalangan pendidik menyampaikan bahwa platform ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif dalam mengenalkan seni budaya kepada siswa. Materi yang disajikan secara visual dan interaktif dianggap lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks.

Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran budaya dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa terhadap warisan budaya bangsa. Melalui galeri virtual, siswa dapat melihat berbagai bentuk seni budaya secara langsung melalui tampilan visual yang menarik. Selain itu, informasi yang disajikan dalam bentuk deskripsi singkat juga dapat membantu siswa memahami konteks budaya dari setiap karya yang ditampilkan.

Hasil pengamatan selama pelaksanaan program juga menunjukkan bahwa teknologi digital dapat menjadi

jembatan yang menghubungkan generasi muda dengan warisan budaya tradisional. Selama ini, banyak generasi muda yang merasa bahwa seni tradisional kurang relevan dengan kehidupan mereka. Namun ketika seni tersebut disajikan melalui media digital yang lebih modern, minat mereka untuk mengenal budaya lokal cenderung meningkat.

Di sisi lain, pelaksanaan program ini juga menunjukkan beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam pengembangan galeri virtual di masa depan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan literasi digital pada sebagian masyarakat. Meskipun sebagian besar peserta pelatihan dapat memahami penggunaan platform dengan cukup baik, masih terdapat beberapa peserta yang memerlukan pendampingan lebih lanjut dalam menggunakan teknologi digital.

Selain itu, ketersediaan akses internet juga menjadi faktor yang mempengaruhi pemanfaatan platform galeri virtual. Di beberapa wilayah, kualitas jaringan internet masih belum stabil sehingga mempengaruhi kenyamanan pengguna dalam mengakses konten digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengembangan platform digital untuk pelestarian budaya juga perlu mempertimbangkan aspek infrastruktur teknologi yang tersedia di masyarakat.

Meskipun demikian, secara keseluruhan pelaksanaan program PKM ini menunjukkan hasil yang cukup positif. Galeri virtual yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai ruang pamer digital, tetapi juga menjadi sarana edukasi yang membantu masyarakat memahami nilai-nilai budaya yang terkandung dalam berbagai karya seni. Melalui pendekatan ini, teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk memperkuat kesadaran budaya sekaligus memperluas akses masyarakat terhadap informasi budaya.

Pengalaman dari pelaksanaan program ini juga menunjukkan bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi, komunitas seni, dan masyarakat menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dengan melibatkan berbagai pihak dalam proses pengembangan platform, galeri virtual yang dihasilkan dapat lebih mencerminkan kebutuhan dan karakter budaya masyarakat setempat.

Ke depan, pengembangan galeri virtual seni budaya Nusantara masih memiliki peluang yang sangat besar untuk terus dikembangkan. Platform yang telah dibuat dapat diperluas dengan menambahkan lebih banyak koleksi budaya dari berbagai daerah di Indonesia. Selain itu, fitur interaktif seperti tur virtual, peta budaya, atau integrasi dengan media sosial juga dapat dikembangkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Dengan pengembangan yang berkelanjutan, galeri virtual seni budaya Nusantara diharapkan dapat menjadi salah satu model inovasi digital dalam pelestarian budaya. Melalui platform ini, warisan budaya tidak hanya disimpan sebagai arsip, tetapi juga dapat terus dikenalkan kepada generasi baru dengan cara yang lebih menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi bagian penting dalam menjaga keberlanjutan seni budaya Nusantara di era digital.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan PKM melalui pengembangan Galeri Virtual Seni Budaya Nusantara menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam mendukung edukasi budaya sekaligus memperkuat upaya pelestarian warisan budaya. Platform galeri virtual yang dikembangkan mampu menghadirkan ruang digital yang memudahkan masyarakat untuk mengakses, mempelajari, dan mengenal berbagai bentuk seni budaya Nusantara tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Selain memberikan manfaat sebagai media dokumentasi dan promosi karya seni lokal, galeri virtual juga membuka peluang baru bagi masyarakat, pelaku seni, dan pendidik untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran budaya yang lebih interaktif dan menarik. Meskipun masih terdapat beberapa tantangan, seperti keterbatasan literasi digital dan akses internet di sebagian wilayah, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dengan kegiatan pelestarian budaya memiliki potensi besar untuk terus dikembangkan sebagai strategi adaptif dalam menjaga keberlanjutan seni budaya Nusantara di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) melalui program BIMA yang telah memberikan dukungan pendanaan sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Dukungan tersebut memungkinkan tim pelaksana untuk mengembangkan inovasi Galeri Virtual Seni Budaya Nusantara sebagai media edukasi dan pelestarian budaya di era digital. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh mitra, komunitas seni, serta masyarakat yang telah berpartisipasi aktif dalam proses pelaksanaan kegiatan ini, mulai dari tahap pengumpulan data, dokumentasi karya budaya, hingga implementasi dan pemanfaatan platform galeri virtual. Partisipasi dan kerja sama dari berbagai pihak tersebut menjadi bagian penting dalam keberhasilan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Magistretti, S., Dell'Era, C., Frattini, F., & Messeni Petruzzelli, A. (2020). Innovation through tradition in design-intensive family firms. *Journal of Knowledge Management*, *24*(4), 823–839. https://doi.org/10.1108/JKM-07-2019-0399

[2] Matzner, M., Büttgen, M., Demirkan, H., Spohrer, J., Alter, S., Fritzsche, A., Ng, I. C. L., Jonas, J. M., Martinez, V., Möslein, K. M., & Neely, A. (2018). Digital Transformation in Service Management. *Journal of Service Management Research*, *2*(2), 3–21. https://doi.org/10.15358/2511-8676-2018-2-3

[3] Messeni Petruzzelli, A., & Savino, T. (2015). Reinterpreting Tradition to Innovate: The Case of Italian Haute Cuisine. *Industry and Innovation*, *22*(8), 677–702. https://doi.org/10.1080/13662716.2015.1122512

[4] Minghetti, V., Moretti, A., & Micelli, S. (2012). Reengineering the Museum's Role in the Tourism Value Chain: Towards an IT Business Model. *Information Technology & Tourism*, *4*(2), 131–143. https://doi.org/10.3727/109830501108750949

[5] Ondrus, J., Gannamaneni, A., & Lyytinen, K. (2015). The impact of openness on the market potential of multi-sided platforms: A case study of mobile payment platforms. *Journal of Information Technology*, *30*(3), 260–275. https://doi.org/10.1057/jit.2015.7

[6] Pesce, D., Neirotti, P., & Paolucci, E. (2019). When culture meets digital platforms: value creation and stakeholders' alignment in big data use. *Current Issues in Tourism*, *22*(15), 1883–1903. https://doi.org/10.1080/13683500.2019.1591354

[7] Pettigrew, A. M. (1990). Longitudinal Field Research on Change: Theory and Practice. *Organization Science*, *1*(3), 267–292. https://doi.org/10.1287/orsc.1.3.267

[8] Porter, K., Simons, R., & Harris, J. (2014). COMPARISON OF THREE TECHNIQUES FOR SCOUR DEPTH MEASUREMENT: PHOTOGRAMMETRY, ECHOSOUNDER PROFILING AND A CALIBRATED PILE. *Coastal Engineering Proceedings*, (34), 64. https://doi.org/10.9753/icce.v34.sediment.64

[9] Raimo, N., De Turi, I., Ricciardelli, A., & Vitolla, F. (2022). Digitalization in the cultural industry: evidence from Italian museums. *International Journal of Entrepreneurial Behaviour and Research*, *28*(8), 1962–1974. https://doi.org/10.1108/IJEBR-01-2021-0082

[10] Russo-Spena, T., Tregua, M., D'Auria, A., & Bifulco, F. (2022). A digital business model: an illustrated framework from the cultural heritage business. *International Journal of Entrepreneurial Behaviour and Research*, *28*(8), 2000–2023. https://doi.org/10.1108/IJEBR-01-2021-0088

[11] Schweibenz, W. (2018). The Work of Art in the Age of Digital Reproduction. *Museum International*, *70*(1–2), 8–21. https://doi.org/10.1111/muse.12189

[12] Sharma, H. (2025). Applications of Artificial Intelligence and Machine Learning in the Preservation and Analysis of Heritage Structures: A Comprehensive Review. *Archives of Computational Methods in Engineering*. https://doi.org/10.1007/s11831-025-10393-7

[13] Shephard, A. J., & Pookulangara, S. A. (2020). Student use of university digital collections: the role of technology and educators. *Museum Management and Curatorship*, *35*(4), 392–408. https://doi.org/10.1080/09647775.2019.1638818

[14] Trabucchi, D., & Buganza, T. (2020). Fostering digital platform innovation: From two to multi-sided platforms. *Creativity and Innovation Management*, *29*(2), 345–358. https://doi.org/10.1111/caim.12320

[15] Trabucchi, D., Buganza, T., Muzellec, L., & Ronteau, S. (2021). Platform-driven innovation: Unveiling research and business opportunities. *Creativity and Innovation Management*, *30*(1), 6–11. https://doi.org/10.1111/caim.12428

[16] Trabucchi, D., Pellizzoni, E., Buganza, T., & Verganti, R. (2017). Interplay between technology and meaning: How music majors reacted? *Creativity and Innovation Management*, *26*(4), 327–338. https://doi.org/10.1111/caim.12234

[17] Wani, S. A., Ali, A., & Ganaie, S. A. (2019). The digitally preserved old-aged art, culture and artists: An exploration of Google Arts and Culture. *PSU Research Review*, *3*(2), 111–122. https://doi.org/10.1108/PRR-08-2018-0026

[18] Westerby, G., & Keegan, K. (2019). Digital art history and the museum: The online scholarly collection catalogues at the art institute of Chicago. *Visual Resources*, *35*(1–2), 141–154. https://doi.org/10.1080/01973762.2018.1553445

[19] Wu, S. W. P. (2010). A strategy framework for digital heritage. *Handbook of Research on Technologies and Cultural Heritage: Applications and Environments*, 462–480. https://doi.org/10.4018/978-1-60960-044-0.ch023