

# Manfaat Museum Virtual Google Art and Culture Sebagai Media Digital untuk Bali Pada Masa Pandemi (Benefits of the Google Art and Culture Virtual Museum as a Digital Media for Bali during the Pandemic)

<sup>1</sup>Adam Firdaus, <sup>2</sup>I Kadek Feby Permana Jaya, <sup>3</sup>I Wayan Swandi, <sup>4</sup>Ida Ayu Gede Artayani

<sup>1,2,3</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,  
<sup>4</sup>Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,  
Jalan Nusa Indah - Denpasar 80235, Indonesia

E-mail penulis korespondensi : adamfds16@gmail.com

## Abstrak

Google *Art and Culture* adalah salah satu platform yang telah dikembangkan Google dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. *Art Project* dan *Google Arts & Cultural* memiliki tujuan atau fungsi yang sama, yaitu menjadi wadah bagi para pencinta seni atau orang awam untuk dapat menikmati berbagai bentuk karya seni dan artefak kebudayaan yang ada di Indonesia salah satunya Bali, bahkan hampir seluruh dunia dengan memanfaatkan teknologi digital atau secara virtual. Platform ini disahkan pada tahun 2012, namun kehadirannya sangat *related* dengan keadaan saat ini, platform ini menjadi salah satu solusi dari permasalahan adanya kesulitan atau terbatasnya akses untuk mengunjungi museum dimasa pandemi covid-19, terutama bagi institusi pendidikan yang ingin mencari informasi kebudayaan dan kepentingan lainnya seperti pameran. Bali sendiri memiliki banyak museum dan cagar budaya yang tentunya menyimpan banyak informasi kebudayaan, namun sejauh ini hanya ada satu museum di Bali yang bisa diakses di *Google Art and Culture*. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian analisis deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data sekunder. Hasil dari penelitian ini, kita mengetahui bahwa di Bali masih perlu adanya usaha-usaha untuk tetap mempertahankan fungsi museum sebagaimana mestinya terutama disaat pandemi covid-19 ini. Maka yang diharapkan adalah platform digital ini bisa dimanfaatkan oleh Bali untuk bisa mempertahankan fungsi museum.

**Kata Kunci :** Google Art dan Cultural, Museum, Bali

## Abstract

*Google Art and Culture is a platform that has been developed by Google by utilizing technological sophistication. The Art Project and Google Arts & Cultural have the same goal or function, namely to become a place for art lovers or ordinary people to be able to enjoy various forms of art and cultural artifacts in Indonesia, one of which is Bali, even almost the whole world by utilizing technology digitally or virtually. This platform was approved in 2012, but its presence is very much related to the current situation, this platform is one solution to a problem that there is difficulty or limited access to visiting museums during the Covid-19 pandemic, especially for educational institutions that want to find cultural information. and other interests such as exhibitions. Bali itself has many museums and cultural heritages that certainly store a lot of cultural information, but so far only one museum from Bali can be accessed on Google Art and Culture. This research was conducted using a qualitative descriptive analysis research method with secondary data collection methods. The results of this study, we know that in Bali itself there is still a need for efforts to maintain the function of museums as they should, especially during the Covid-19 pandemic. So what is expected is that this digital platform can be used by Bali to maintain the function of the museum as it should.*

**Keywords :** Google Art and Culture, Museum, Bali

## PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu kita telah dibawa kepada zaman yang terus menerus mengalami perubahan dan perkembangan. Ketika hal tersebut sudah berhadapan langsung dengan kehidupan manusia, maka pemikiran juga harus semakin terbuka. Zaman akan selalu mengalami perubahan

dan bergerak maju. Jika langkah di dunia yang semakin maju ini, maka kita yang akan berjalan mundur, dalam artian kita yang akan tertinggal dan tenggelam oleh zaman. Perubahan tersebut ditandai dengan adanya kecanggihan dari alat komunikasi, transportasi, ilmu pengetahuan dan banyak hal lainnya. Dan dilatarbelakangi oleh pemikiran manusia yang tidak ada batasnya. Kehidupan yang harus terus berlangsung di tengah keadaan yang tidak selalu bisa diprediksi seperti saat ini, mengharuskan manusia untuk bisa menciptakan inovasi-inovasi baru yang nantinya akan mempermudah kehidupan manusia dimasa mendatang. Salah satu teknologi yang bisa dan sering kita gunakan saat ini adalah teknologi digital, teknologi yang satu ini sudah sangat familiar bagi kita. Seiring berkembangnya teknologi digital hingga saat ini, membuat tingkat pengguna internet di dunia terus mengalami peningkatan. Dengan demikian teknologi tersebut sudah sangat berpengaruh di berbagai aspek kehidupan kita.

Salah satu keunggulan dari teknologi digital dalam pemanfaatannya adalah fleksibilitas. Ini dikarenakan, hal yang awalnya dianggap sulit untuk dijangkau, kini sudah jauh lebih mudah dan seolah-olah tidak ada batasan untuk melakukan apapun, kapanpun, dan dimanapun. Inovasi atau ciptaan yang memanfaatkan teknologi digital tersebut, salah satunya adalah Museum Virtual Oleh *Google Art & Culture*. Museum virtual, museum yang bisa dikunjungi tanpa harus berada secara langsung di lokasi tentunya dengan memanfaatkan teknologi digital dengan bantuan koneksi internet. Kemunculan *Virtual Museum* oleh *Google Art & Culture* ini sangat berkaitan dengan situasi dan kondisi kita saat ini, yang sedang dihadapkan dengan Pandemi Covid-19. Keadaan ini membuat kita sebagai manusia yang mengharuskan untuk beraktivitas di lingkungan luar menjadi terkekang. Dengan adanya permasalahan, maka akan timbul dorongan untuk mencari jalan keluarnya.

Maka pada kasusnya, sebagian besar negara di dunia, tidak terkecuali Indonesia, dihadapkan pada keadaan darurat Pandemi Covid-19. Yang bukan main memberikan dampak begitu besar, baik itu dampak positif maupun negatif. Dampak Yang mempengaruhi aspek kehidupan manusia, mulai dari gaya hidup, kesehatan, pendidikan, politik, perekonomian dan lain-lainya. Beralih dari Indonesia, dengan memperkecil cakupan wilayah yang terkena dampak dari Pandemi Covid-19 ini, kita beralih ke salah satu pulau Indonesia, yakni Bali. Sebagai salah satu pulau dengan sumbangsih pendapatan nasional terbesar bagi Negara Indonesia melalui sektor pariwisata, kini Bali mengalami kemerosotan yang signifikan pada perekonomiannya yang memang bergantung pada sektor pariwisata lokal. Yang termasuk ke dalam sektor pariwisata tersebut salah satunya museum, menurut Data Referensi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di Bali sendiri terdapat ± 33 museum dari 8 Kabupaten Kota.

Selain itu, topik ini penulis angkat karena dilatarbelakangi oleh permasalahan yang dialami oleh institusi pendidikan, yang mana terbatasnya akses bagi mereka untuk bisa melakukan survei-survei ke tempat yang dirasa banyak menyimpan informasi-informasi penting, yang penulis maksud di sini adalah museum. Institusi pendidikan yang tak jarang memanfaatkan fungsi museum adalah perguruan tinggi. Hanya saja, berhubung di masa pandemi ini, seluruh proses pembelajaran dilaksanakan secara daring, hal ini menandakan bahwa dibatasinya kegiatan di luar ruangan yang dirasa semakin besar potensi terjadinya penyebaran virus covid-19, maka dari itu kunjungan ke museum-museum terutama di Bali menjadi tidak leluasa seperti sebelumnya, yang mana banyak hal yang perlu menjadi pertimbangan untuk bisa melakukan kunjungan ke beberapa tempat terutama museum. Di sini penulis tidak hanya menjadikan pandemi covid-19 sebagai alasan terkait sulitnya akses ke museum, keterbatasan waktu, jarak jangkauan, dan lain-lainnya pun juga menjadi alasannya. Berkaitan dengan masalah ini, sebenarnya hadirnya museum virtual yang dikeluarkan oleh *Google Art & Culture* ini bisa menjadi salah satu cara untuk tetap bisa mengunjungi museum-museum di mana saja dan kapan saja. Dan yang diharapkan dengan adanya platform ini adalah sekiranya museum-museum di Bali juga bisa menjadi bagian dari deretan museum-museum yang bisa diakses secara virtual di *Google Art & Culture*. Maka dengan demikian dari tulisan ini, yang tujuannya ingin mendeskripsikan bagaimana manfaat *Google Art and Culture* sebagai platform digital dimasa pandemi terutama di Bali, bisa dijadikan sebagai pemicu bagi kita semua untuk memanfaatkan kemudahan dari hal tersebut.

## KAJIAN TEORI

### Google Art and Culture

Google *Art and Culture* yang sebelumnya bernama Google Art Project, ini merupakan platform *online* yang mana bisa menjadi akses bagi publik untuk dapat melihat gambar dan video resolusi tinggi mulai dari karya seni hingga artefak-artefak budaya yang diperoleh dari berbagai organisasi budaya mitra di seluruh dunia. Hal ini memungkinkan publik untuk secara virtual mengunjungi berbagai koleksi dan galeri organisasi mitra dan menjelajahi informasi fisik dan kontekstual karya. Platform ini mencakup kemampuan pencarian lanjutan dan alat pendidikan (Michael Valvo, 2012).

### Aplikasi / Software

Istilah yang digunakan untuk pengguna komputer bagi pemecahan masalah. Biasanya istilah aplikasi dipasang atau digabungkan dengan suatu perangkat lunak misalnya Microsoft Visual Basic 6.0, akan dapat memberikan makna atau arti baru yaitu suatu program yang ditulis atau dibuat untuk menangani masalah tertentu Yan Tirtobisono (1999:21).

### Problem Solving

Jika diartikan menurut bahasa *problem solving* berasal dari dua kata dalam Bahasa Inggris yang berbeda yakni *problem* dan *solving*, yang masing-masingnya memiliki arti masalah dan pemecahan. Sedangkan secara terminologi, menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Problem Solving* adalah suatu cara berpikir secara ilmiah untuk mencari pemecahan suatu masalah. Sedangkan menurut sumber lain, mengatakan bahwa *problem solving* adalah bagian dari proses berpikir, yang sering dianggap sebagai proses paling kompleks di antara fungsi kecerdasan. Pemecah masalah yang didefinisikan sebagai kognitif atau berpikir tingkat tinggi yang memerlukan modulasi dan kontrol lebih dari sekedar keterampilan-keterampilan rutin atau dasar. Pengertian menurut beberapa ahli diantaranya (Purwanto, 1999, hal. 17), yakni suatu proses menghadapi situasi baru dengan menggunakan strategi, cara, atau teknik tertentu. Dengan tujuan agar keadaan tersebut dapat dilalui sesuai dengan keinginan yang ditetapkan. Sedangkan menurut Gulo (2002:111), *problem solving* adalah metode yang mengajarkan penyelesaian masalah dengan memberikan penekanan pada terselesaikannya suatu masalah secara menalar.

### Teori Persepsi kemudahan Penggunaan

Teori ini merupakan sejauh mana seseorang percaya bahwa dalam menggunakan suatu teknologi yang tidak memerlukan usaha yang besar, yang artinya lebih mudah digunakan. Atau juga bisa dikatakan sebagai fase yang mana seseorang meyakini bahwa pemakai suatu sistem tertentu akan meningkatkan kinerja seseorang tersebut, yang dalam hal ini dikaitkan dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi digital dapat memudahkan, meningkatkan kualitas dari si penggunanya. Thompson et.al (Thompson) yang mengemukakan sebuah kesimpulan bahwa pemanfaatan teknologi informasi merupakan dampak yang diharapkan oleh pengguna teknologi informasi dalam menjalankan tugas seseorang. Thompson (1991) juga menyatakan bahwa individu akan menggunakan teknologi informasi, jika seseorang tersebut memiliki pemahaman mengenai manfaat atau kegunaan yang baik atas kegunaannya. Perspektif kemudahan ini dapat meyakinkan pengguna terkait teknologi informasi yang akan digunakan adalah sesuatu yang mudah dan tidak membebankan. Dan teknologi informasi dan komunikasi digital untuk saat ini akan terus diaplikasikan oleh siapa saja, seperti perusahaan, pemerintahan, institusi pendidikan dan lainnya.

## METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis kualitatif. Analisis kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain (Moelong, 2002, hal. 6). Penulis di sini melakukan pendekatan secara deskriptif analitis. Deskriptif analitis menurut (Sugiyono, 2009, hal. 29) adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Jenis penelitian ini digunakan untuk menjabarkan atau menjelaskan suatu fenomena berdasarkan hasil pengamatan pada permasalahan yang berkaitan dengan *Google Art and Culture*. Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis berdasarkan data sekunder yakni menggunakan

studi kepustakaan melalui karya tulis, jurnal, buku, *internet*, dan sumber-sumber berkaitan dengan masalah yang penulis akan diteliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Diawali dengan adanya permasalahan, maka akan timbul dorongan untuk mencari jalan keluarnya atau solusinya. Maka pada kasusnya, sebagian besar negara, tidak terkecuali Indonesia, dihadapkan dengan satu masalah serius, yakni Pandemi Covid-19. Yang bukan main memberikan dampak begitu besar baik itu dampak positif maupun negatif. Dampak Yang mempengaruhi aspek kehidupan manusia, mulai dari gaya hidup, kesehatan, pendidikan, politik, perekonomian dan lain-lainnya. Lebih spesifik lagi, wilayah yang terkena dampak dari Pandemi Covid-19 ini adalah salah satu pulau di Indonesia, yakni Bali. Sebagai salah satu pulau dengan sumbangsih pendapatan nasional terbesar bagi Indonesia melalui sektor pariwisata, kini mengalami kemerosotan yang signifikan pada sektor pariwisata yang juga berdampak pada perekonomian daerah. Menurut Badan Pusat Statistik Provinsi Bali, pada bulan Oktober 2020 mengalami penurunan yang tercatat hampir 100%. Dan untuk beberapa waktu mendatang Indonesia merencanakan penutupan pintu atau akses bagi WNA dari semua negara untuk masuk ke Indonesia. Hal ini terjadi karena adanya kekhawatiran terhadap potensi penyebaran virus covid-19, maka dari itu akses untuk menuju destinasi-destinasi wisata salah satunya di Bali menjadi terganggu dan dibatasi.

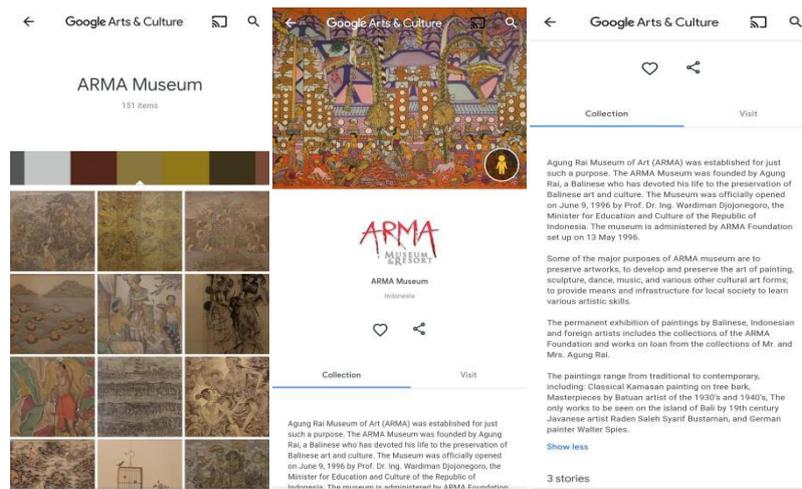
Maka dari itu perlu adanya jalan keluar atau solusi yang bisa mengatasi permasalahan ini. Berdasarkan dari beberapa kajian teori yang penulis angkat, diantaranya *problem solving*, persepsi kemudahan penggunaan, *behavioristik* dan *behavior design*, Hierarki Kebutuhan Maslow, dan yang terakhir *software* / aplikasi digital. Penulis menjadikan Platform media digital dari Google yakni *Google Art & Culture* sebagai salah satu solusi atau upaya untuk tetap bisa memberikan akses kepada mereka yang ingin menggali informasi budaya terutama kebudayaan Bali. *Google Art & Culture* sendiri adalah platform digital berbasis *online*, tempat di mana publik bisa melihat berbagai koleksi karya seni dan artefak kebudayaan berupa gambar dan video dari organisasi budaya mitra di seluruh dunia. Platform ini juga mencakup kemampuan pencarian lanjutan dan alat pendidikan. Dengan adanya platform digital museum-museum yang ada dari seluruh dunia bisa terhubung dengan masyarakat terutama institusi pendidikan dan menunjang upaya pelestarian, perlindungan, menyajikan, dan menafsirkan pameran dengan memanfaatkan media elektronik dengan sumber daya internet yang baik. Dari sini penulis beranggapan bahwa teori terkait persepsi kemudahan penggunaan ada kaitannya dengan solusi ini, *Google Art & Culture* memberikan kemudahan akses dengan pengalaman penelusuran secara *online* yang menarik.



**Gambar 1.** *Google Art & Culture Logo*  
(Sumber : *en.wikipedia.org*, 2020)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah bekerja sama dengan Google dan sudah resmi mendaftarkan beberapa museum dan situs bersejarah di Indonesia ke dalam Platform *Google Art & Culture*. Hal ini disampaikan langsung oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim di Jakarta, Senin (17/3/2020) dalam wawancara oleh tim Kompas.com. Sehingga dengan dibatasinya maupun ditutupnya akses museum tidak berpengaruh kepada proses memperoleh informasi budaya bagi tiap-tiap institusi pendidikan maupun

masyarakat. Ada beberapa museum di Indonesia yang bisa diakses pada platform ini, diantaranya Museum Nasional Indonesia, Balai Konservasi Borobudur, Galeri Batik YBI, Monumen Nasional, Yayasan Biennale Yogyakarta, Museum Seni Rupa dan Keramik, Museum Tekstil, dan salah satunya terdapat di Pulau Bali yakni ARMA atau dikenal dengan nama Agung Rai Museum of Art, yang di dalamnya terdapat banyak koleksi seni yang kebanyakan berupa karya seni lukis seputar kehidupan masyarakat, pemandangan alam, dan kebudayaan Bali maupun Indonesia.



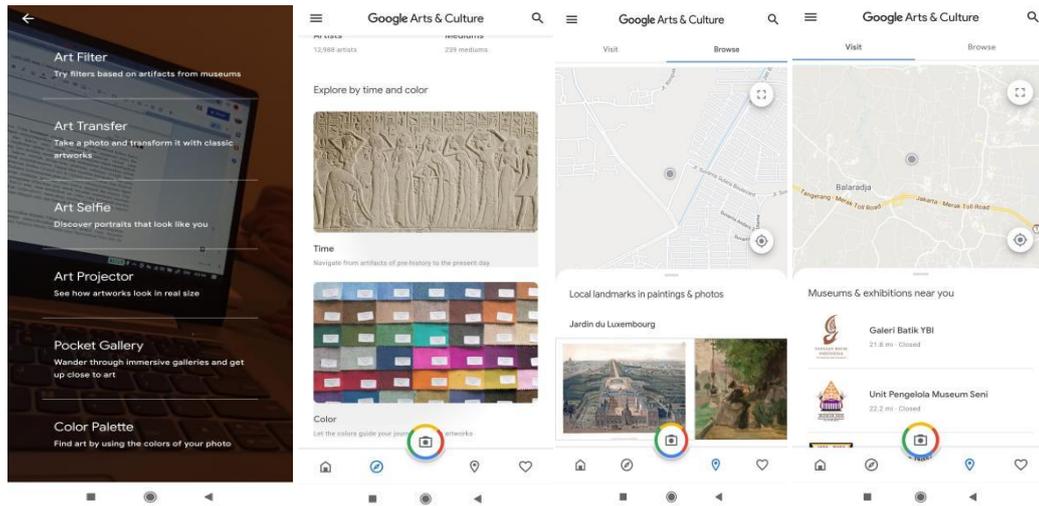
**Gambar 2.** Tampilan Agung Rai Museum of Art di *Google Art & Culture* (Sumber : <https://artsandculture.google.com/partner/arma-museum>, 2020)

Untuk saat ini hanya ada satu museum Bali yang bisa diakses di platform digital ini. Sedangkan menurut Data Referensi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, di Bali terdapat 33 museum di 8 kabupaten di kecamatan yang berbeda. Museum yang menyimpan dan mengoleksi berbagai bentuk karya seni dari seniman-seniman lokal dan benda-benda peninggalan sejarah lainnya. Tentunya jika semua ini tidak dikelola dengan baik maka tidak akan ada daya tarik dari museum-museum tersebut. Karakteristik bangunan pada museum-museum di Bali mempunyai gaya arsitektur yang luar biasa keindahan dan kerumitannya, adanya ornamen-ornamen di setiap sisi bangunannya dan bukan hanya sekedar sebagai penghias saja, namun juga memiliki makna filosofi berdasarkan kepercayaan-kepercayaan Hindu. Akan jauh lebih baik jika museum lainnya bisa diakses dengan cara yang sama dengan Agung Rai Museum of Art, sehingga akan lebih banyak lagi informasi kebudayaan Bali yang bisa didapatkan dan bisa diperkenalkan ke penjurus dunia tidak hanya Indonesia.

*Google Art & Culture* sebagai platform digital diluncurkan pada tanggal 1 Februari 2011 oleh Google Culture Institut dan Google Inc dengan kontribusi dari berbagai museum internasional, termasuk Tate Gallery, London, Metropolitan Museum of Art Kota New York dan Uffizi, Florence. Kemudian pada tanggal 3 April 2012, Google mengumumkan perluasan besar-besaran, dengan lebih dari 34.000 karya seni dari ± 151 museum dan organisasi seni dari ± 40 negara, termasuk Galeri Seni Ontario, Gedung Putih, Galeri Seni Batu Australia di Griffith University, Museum Seni Islam, Doha, dan Museum Seni Hong Kong. Penulis beranggapan bahwa platform ini sangatlah menarik, mengapa demikian, karena ada beberapa fitur yang diberikan. Yang pertama, Tur Galeri Virtual, adanya tur galeri secara virtual, pengguna dapat berjalan secara virtual dengan menggunakan kontrol yang sama seperti *Google Street View*. Kedua *Artwork View*, dengan tampilan mikroskop, yang membuat pengguna dapat memperbesar karya seni yang ada pada tiap-tiap galeri secara lebih detail dan juga dapat mengakses informasi tentang karakteristik fisik. Ketiga, item misalnya ukuran, bahan, artis, selain itu juga bisa melihat catatan sejarah karya seni dan informasi terkait senimannya.

Fitur keempat adalah, pengguna bisa membuat kolase karya seni, pada fitur ini pengguna dapat mengumpulkan sejumlah gambar dari organisasi mitra dan menyimpan tampilan tertentu dari karya seni untuk membuat pameran virtual yang dipersonalisasi. Menggunakan singkatan tautan

Google (Goo.gl), pengguna dapat membagikan koleksi karya seninya dengan orang lain melalui media sosial dan mekanisme komunikasi *online* konvensional. Fitur ini dianggap sukses setelah peluncuran platform sehingga Google harus mendedikasikan server tambahan untuk mendukungnya. Empat fitur tersebut merupakan fitur pada generasi pertama, sedangkan pada generasi kedua *Google Art & Culture* memberikan fitur *Explore* dan *Discover*, yakni Google memperbaharui kemampuan pencariannya sehingga pengguna dapat lebih mudah, dengan ada pengkategorian seniman, museum, jenis karya, tanggal dan negara. Dan terdapat pula fitur video dan audio, pengguna diberikan opsi untuk berjalan menelusuri museum dengan panduan suara untuk tiap-tiap karya seni, atau mengikuti tur video yang memandu mereka melalui galeri. Selain itu fitur pendidikan (*education*), mencakup sumber daya pendidikan, seperti pengetahuan mengenai sejarah kebudayaan hingga seni dan beberapa fitur lainnya.



**Gambar 3.** Tampilan beberapa fitur *Google Art & Culture*  
(Sumber : screen capture <https://artsandculture.google.com/>, 2020)

Dengan demikian, kemudahan ini semestinya bisa lebih dimanfaatkan, terlebih lagi di masa pandemi covid-19 ini. Apa yang sedang kita alami sekarang ini sudah banyak memberikan perubahan dari segala aspek kehidupan mulai dari gaya hidup, perilaku, kesehatan, pendidikan, politik, perekonomian dan lain-lainya. Dan yang paling diharapkan pada situasi ini adalah kemudahan dalam hal apapun, salah satunya apa yang penulis angkat sebagai topik kali ini, yakni berkaitan dengan museum sebagai sumber informasi budaya, yang seharusnya mudah untuk diakses. Dan berkat kecanggihan teknologi yang ada, semua kemudahan itu bisa dirasakan oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja. Setiap organisasi budaya diperbolehkan memasukkan sebanyak mungkin informasi yang ingin disumbangkan, sehingga tingkat informasinya bervariasi. Bali pun punya kesempatan untuk itu. Disamping itu *Google Art & Culture* juga mempertimbangkan hak intelektual tiap karya seni yang masih melekat, maka untuk bisa dipublikasikan di platform ini perlu adanya kerja sama antara pihak platform terkait, organisasi budaya, dan lembaga-lembaga pemerintahan terkait.

## SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa meskipun kita sedang berada di situasi dan kondisi yang tidak baik-baik saja ini, kita masih diberikan banyak kemudahan dari berbagai jenis teknologi yang ada. Museum Virtual oleh *Google Art & Culture* merupakan salah satunya, teknologi yang diciptakan oleh Google dan berkenaan atau *related* dengan keadaan saat ini yakni Pandemi Covid-19, adanya platform digital tersebut bisa mengurangi kesulitan dalam mengakses tempat-tempat informasi budaya seperti museum, cagar budaya dan hal serupa lainnya secara tidak langsung atau tidak perlu merasa kesulitan dan takut keluar rumah, hanya dengan bantuan teknologi digital dan media elektronik, kita sudah bisa mengaksesnya. Yang diharapkan dengan adanya platform tersebut, Bali sebagai salah satu provinsi yang memiliki banyak museum dan cagar budaya bisa memanfaatkan teknologi digital yang ada, seperti *Google Art & Culture* ini, meskipun sudah ada salah satu

museum di Bali yang sudah bekerja sama dengan Google, namun ada baiknya upaya pelestarian, memberikan kemudahan akses dan lainnya melalui teknologi digital ini terus dijalankan dan diusahakan, mungkin tidak hanya melalui *Google Art & Culture*, bisa saja pemerintah bekerja sama dengan orang-orang kreatif Bali dari berbagai bidang menciptakan sebuah hal serupa seperti yang penulis bahas, yakni dengan menciptakan website-website dengan fitur yang sekiranya sama dengan fitur yang ada pada *Google Art & Culture*, karena penulis sendiri mengakui, dengan adanya kemudahan ini, bisa sangat membantu siapa saja termasuk penulis sendiri, yang membutuhkan informasi - informasi kebudayaan dan lainnya untuk keperluan studi, karena disaat pandemi covid-19 ini semua kegiatan studi sangat dibatasi guna menghindari terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan nantinya.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Tiada kata yang pantas berucap selain rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan penulisan artikel yang berjudul "Museum Virtual oleh *Google Art & Culture* Sebagai Media Digital yang Bermanfaat Bagi Bali Di Masa Pandemi Covid-19" dengan sebaik mungkin. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada bapak/ibu dosen pembimbing dan pihak lain sudah bersedia memberikan masukan dan saran pada artikel ini.

### REFERENSI

- Andina Librianty.(28 Desember 2020). Warisan Budaya Indonesia Bisa Dinikmati di Google Arts & Culture.
- Agus Mushodiq, M. (2017). Mitos Dalam Karikatur Anti Kuropi. *Iqra(Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan)*, 246-284.
- Badan Statistik Provinsi Bali. (25 Desember 2020) Perkembangan Perekonomian Bali <https://bali.bps.go.id>
- Data Referensi Kementerian Pendidikan dan kebudayaan. (18 Desember 2020) Jumlah Museum Provinsi Bali. <https://referensi.data.kemdikbud.go.id>
- Dosen pendidikan.(28 Desember 2020).13 Pengertian Aplikasi Menurut Para Ahli 13 Pengertian Aplikasi Menurut Para Ahli, Jenis, Macam, Contoh <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-aplikasi-menurut-para-ahli/>
- E. M. Selke, S. (2012). Green packaging. Dalam J. I. Boye, Y. Arcand, J. I. Boye, & Y. Arcand (Penyunt.), *Green Technologies in Food Production and Processing* (hal. 443-468). Boston, MA: Springer US. doi:10.1007/978-1-4614-1587-9
- Gustave Jung, C. (1966). *The Spirit in Man, Art, and Literature: Betapa Dahsyatnya Spirit Manusia*.
- Hartiah Haroen, ed. (2008). Teknik Prosedural Keperawatan: Konsep dan Aplikasi Kebutuhan Dasar Klien. Salemba Humanika. ( hlm. 2 ). ISBN 978-979-3027-53-1.
- Huesmann, R. (2007). The Impact of Electronic Media Violence:Scientific Theory and Research. *Journal of Adolescent Health* (pp. S6-S13). Institute for Social Research, The University of Michigan, Ann Arbor, Michigan: Elsevier.
- Irwansyah, E., & V.Moniaga, J. (2014). *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kanti Lestari, T., & ME, E. (n.d.). Jumlah kunjungan wisman ke Indonesia Juni 2020 mencapai 160,28 ribu kunjungan.
- Kompas . (18 Desember 2020). Google Art & Culture untuk Museum di Indonesia. <https://www.kompas.com/edu/read/2020/03/17/133210571/belajar-di-rumah-nadiem-siswa-bisa-tur-virtual-museum-di-aplikasi-google?page=all>
- Moelong, L. J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nuriarta, I. W., & Masyuni Sujayanthi, N. W. (2020). Semiotics Study of The 2019 Jawa Pos Political Cartoon. *Lekesan(Interdisciplinary Journal of Asia Pasific Arts)* (pp. 41-47). Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.

- Purwanto, E. (1999). Desain Teks untuk Belajar "Problem Solving". *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*(2), 17.
- Rahmad Rismawan. (28 Desember 2020). Problem Solving Problem Solving. <https://eprints.uny.ac.id/21121/>
- Rahmat Hidayat, Deden (2011). Zaenudin A. Naufal, ed. Teori dan Aplikasi Psikologi Kepribadian dalam Konseling. Ghalia Indonesia. ( hlm. 165–166). ISBN 978-979-450-654-7.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Universitas Dian Nuswantoro. (28 Desember 2020). PSIKOLOGI PERSEPSI . <http://eprints.dinus.ac.id/16263/>
- Valvo, Michael. "Google Goes Global dengan Proyek Seni yang Diperluas" . Proyek Seni Google. 6 April 2012
- Yusufhadi, M. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Zaini, H., Munthe, B., & Ayu Aryani, S. (2002). *Desain Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga.