

PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PENGELOLAAN DAN DISEMINASI SUMBER DAYA INFORMASI BUDAYA

Clara Milensen¹
Ahmad Wahidi²

^{1,2}Prodi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Raden Fatah
Palembang, Indonesia.

claramilensen23@gmail.com

Abstract: *This research examines the urgency and effectiveness of utilizing digital technology in the management and dissemination of cultural information resources (CIR). CIR forms the foundation of a society's identity, encompassing both physical artifacts and intangible expressions. The digital era offers significant potential for the preservation, accessibility, education, and efficient management of CIR through digitalization and online platforms. However, there is a significant gap between this potential and optimal implementation, evident in technical-managerial issues, low public information literacy, lack of data standardization, limitations in multidisciplinary human resources, financial sustainability challenges, and minimal community participation. Through a preliminary study in Palembang, it was found that despite its rich CIR, the city still faces data fragmentation and suboptimal integration. Therefore, this research aims to formulate a comprehensive strategy involving human resource development, adoption of global standards, creation of interactive platforms, and cross-sector collaboration to ensure effective and sustainable CIR management and dissemination, in order to inspire and educate future generations.*

Keywords: *Cultural information resources, digitalization, digital preservation, dissemination, information management, Palembang*

Abstrak: Penelitian ini mengkaji urgensi dan efektivitas pemanfaatan teknologi digital dalam pengelolaan dan diseminasi sumber daya informasi budaya (SDIB). SDIB merupakan fondasi identitas masyarakat yang mencakup artefak fisik dan ekspresi tak berwujud. Era digital menawarkan potensi besar untuk preservasi, aksesibilitas, edukasi, dan efisiensi pengelolaan SDIB melalui digitalisasi dan platform daring. Namun, terdapat kesenjangan signifikan antara potensi ini dan implementasi optimal, terlihat dari isu teknis-manajerial, rendahnya literasi informasi publik, kurangnya standarisasi data, keterbatasan SDM multidisiplin, tantangan keberlanjutan finansial, serta minimnya partisipasi komunitas. Melalui studi pendahuluan di Palembang, ditemukan bahwa meskipun kaya akan SDIB, kota ini masih menghadapi fragmentasi data dan belum optimalnya integrasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merumuskan strategi komprehensif yang melibatkan pengembangan SDM, adopsi standar global, penciptaan platform interaktif, dan kolaborasi lintas sektor untuk memastikan pengelolaan dan diseminasi SDIB yang efektif dan berkelanjutan, demi menginspirasi dan mengedukasi generasi mendatang.

Kata Kunci: Sumber daya informasi budaya, digitalisasi, preservasi digital, diseminasi, pengelolaan informasi, Palembang

PENDAHULUAN

Sumber daya informasi budaya (SDIB) merupakan fondasi esensial bagi identitas suatu masyarakat. SDIB, yang merujuk pada segala bentuk ekspresi, artefak, serta praktik yang merepresentasikan warisan budaya dan jati diri suatu kelompok (UNESCO, 2015), mencakup baik pengetahuan tak berwujud maupun objek berwujud yang sangat luas. Artefak fisik seperti bangunan bersejarah, gamelan, alat musik tradisional, batik, songket, dan patung tidak hanya memiliki nilai estetika tinggi, tetapi juga mengandung narasi historis dan sosial yang mendalam. Manuskrip, arsip dokumen, surat-surat bersejarah, serta naskah kuno seperti lontar dan kitab-kitab klasik adalah saksi bisu peradaban masa lalu yang kaya akan pengetahuan dan filosofi. Lebih lanjut, ekspresi hidup seperti seni pertunjukan (tari tradisional, wayang, teater rakyat, musik tradisional) dan tradisi lisan (dongeng, legenda, mitos, peribahasa) yang diwariskan secara turun-temurun menjadi dasar kearifan lokal. Keberadaan SDIB ini sangat krusial dalam membentuk pemahaman kolektif dan menjaga kesinambungan identitas budaya suatu bangsa.

Era digital telah membawa perubahan revolusioner dalam cara informasi diakses, dikelola, dan disebarluaskan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menawarkan potensi besar untuk pelestarian dan diseminasi SDIB secara lebih efektif dan efisien. Digitalisasi memungkinkan konversi artefak fisik dan informasi non-fisik ke dalam format digital, sehingga mempermudah penyimpanan, pengorganisasian, dan akses. Melalui platform digital, SDIB dapat menjangkau audiens yang lebih luas, melampaui batasan geografis dan waktu (Graham, 2010). Pemanfaatan teknologi seperti basis data digital, platform daring, dan aplikasi interaktif dapat meningkatkan visibilitas dan apresiasi terhadap warisan budaya, serta mendukung upaya edukasi masyarakat tentang kekayaan budaya mereka. Ini sejalan dengan peran perpustakaan yang semakin berkembang dalam pelestarian budaya lokal di era digital (Rachmawati, 2020) dan pentingnya ketahanan budaya dalam menghadapi tantangan

dan peluang di era digital (Prabowo, 2019) .

Urgensi pemanfaatan teknologi digital dalam pengelolaan dan diseminasi SDIB sangat beralasan. Pertama, untuk preservasi; koleksi fisik rentan terhadap kerusakan dan kehilangan, sehingga digitalisasi menciptakan salinan cadangan yang aman dan mengurangi risiko musnahnya warisan tak ternilai (Corrado & Sandy, 2015). Kedua, untuk aksesibilitas dan diseminasi; teknologi digital memungkinkan akses cepat dan mudah ke SDIB bagi masyarakat global, meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap warisan budaya. Ketiga, untuk edukasi dan penelitian; platform digital yang interaktif dapat meningkatkan pengalaman belajar dan membuka peluang baru bagi studi budaya. Keempat, untuk efisiensi pengelolaan; digitalisasi menyederhanakan inventarisasi dan pemeliharaan koleksi. Kelima, untuk kolaborasi dan jaringan; teknologi digital memfasilitasi kerjasama antarlembaga, memperkaya ekosistem SDIB global (Lewis, 2016).

Meskipun potensi teknologi digital untuk pengelolaan dan diseminasi SDIB telah diakui secara luas dalam literatur, masih terdapat kesenjangan signifikan antara potensi tersebut dengan implementasi yang optimal. Kajian literatur menunjukkan bahwa seringkali fokus digitalisasi lebih dominan pada aspek teknis tanpa diimbangi strategi manajemen konten digital yang matang, termasuk metadata berkualitas dan preservasi jangka panjang (Bawden & Robinson, 2012). Literasi informasi masyarakat dalam menemukan dan memanfaatkan SDIB digital juga masih menjadi isu (Holliday, 2015; McCray, 2015). Kurangnya standarisasi metadata dan interoperabilitas antar sistem menyebabkan fragmentasi data, menghambat agregasi informasi komprehensif (Liu, 2010). Selain itu, masih terbatasnya sumber daya manusia dengan keahlian multidisiplin (ilmu informasi, teknologi, dan budaya), serta tantangan keberlanjutan finansial dan kurangnya partisipasi aktif komunitas lokal dalam proses digitalisasi, menjadi hambatan nyata. Kesenjangan-kesenjangan ini menunjukkan bahwa banyak upaya digitalisasi belum sepenuhnya optimal dalam mencapai tujuan pelestarian dan diseminasi yang berkelanjutan.

Lebih lanjut, tantangan sumber daya manusia dengan keahlian multidisiplin (ilmu informasi, teknologi, dan budaya) masih terbatas, dan investasi dalam

pengembangan kapasitas staf seringkali terhambat oleh keterbatasan finansial. Tantangan keberlanjutan finansial untuk pemeliharaan jangka panjang dan minimnya partisipasi aktif komunitas lokal dalam proses digitalisasi juga menjadi hambatan nyata. Kesenjangan ini mengindikasikan bahwa banyak upaya digitalisasi belum sepenuhnya optimal dalam mencapai tujuan pelestarian dan diseminasi yang berkelanjutan, bahkan berisiko hilangnya warisan budaya digital di masa depan jika tidak diatasi. Selain itu, isu hak cipta dan kekayaan intelektual (HKI) dalam konteks digitalisasi SDIB sangat kompleks, terutama untuk tradisi lisan atau pengetahuan tradisional yang tidak tercakup memadai oleh kerangka HKI konvensional. Ancaman keamanan siber, seperti serangan *ransomware* atau *data breaches*, juga merupakan risiko nyata yang dapat merusak integritas dan keaslian warisan budaya digital, seperti yang dialami British Library pada tahun 2021.

Sebagai studi pendahuluan, observasi awal di Palembang, Sumatera Selatan, menunjukkan relevansi dan urgensi topik ini secara kontekstual. Palembang, dengan kekayaan sejarah dan budayanya, memiliki SDIB yang luar biasa, mulai dari peninggalan Kerajaan Sriwijaya, tradisi Batang Hari Sembilan, hingga seni pertunjukan dan kerajinan tangan. Meskipun beberapa inisiatif digitalisasi telah ada, masih ditemukan fragmentasi data dan kurangnya integrasi antarlembaga. Misalnya, informasi mengenai peninggalan purbakala mungkin tersedia di museum, tetapi narasi lisan terkait tradisi tertentu belum didigitalisasi dan dihubungkan secara sistematis. Kesenjangan ini menciptakan hambatan bagi peneliti, pendidik, dan masyarakat umum untuk mendapatkan gambaran utuh tentang warisan budaya Palembang, dan mengindikasikan bahwa permasalahan yang diidentifikasi dalam literatur global juga sangat relevan di konteks lokal.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merumuskan strategi komprehensif yang melibatkan pengembangan sumber daya manusia yang kompeten, adopsi standar global untuk data dan metadata, penciptaan platform digital yang interaktif dan mudah diakses, serta kolaborasi lintas sektor yang kuat. Pendekatan ini akan memastikan bahwa SDIB tetap relevan dan dapat diakses, mendukung pendidikan, penelitian, dan pengembangan ekonomi kreatif yang berbasis budaya. Dengan harapan

dapat memberikan rekomendasi praktis untuk pengelolaan dan diseminasi SDIB yang lebih baik dan berkelanjutan, penelitian ini akan berkontribusi dalam memastikan bahwa kekayaan budaya di Palembang dapat terus menginspirasi dan mengedukasi generasi mendatang secara optimal melalui pemanfaatan teknologi digital yang terintegrasi dan berkesinambungan.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Konsep Dasar Budaya dan Warisan Budaya

Budaya adalah entitas kompleks yang mencakup nilai-nilai, kepercayaan, tradisi, ekspresi artistik, serta pola perilaku yang membentuk identitas kolektif suatu masyarakat (UNESCO, 2016). Ini bukan hanya sekumpulan praktik statis, melainkan sistem dinamis yang terus berkembang, merefleksikan pandangan dunia dan cara hidup suatu komunitas. Budaya menyediakan kerangka kerja untuk interaksi sosial, pemahaman lingkungan, dan transmisi pengetahuan antargenerasi. Jenis dan Klasifikasi Warisan Budaya:

Warisan budaya dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori utama:

a. Warisan Budaya Berwujud (*Tangible Heritage*). Merujuk pada objek fisik dan material yang memiliki nilai historis, artistik, dan sosial yang signifikan. Ini termasuk artefak arkeologi, bangunan bersejarah (seperti rumah adat atau situs candi), benda seni (misalnya gamelan, alat musik tradisional, patung, batik, kain tradisional seperti songket), serta manuskrip kuno (catatan perjalanan, arsip dokumen, surat-surat bersejarah, naskah lontar, kitab-kitab klasik) yang menjadi saksi bisu peradaban masa lalu (UNESCO, 2016). Benda-benda ini tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga mengandung narasi historis dan sosial yang mendalam, serta pengetahuan dan filosofi yang terkandung di dalamnya.

b. Warisan Budaya Tak Berwujud (*Intangible Heritage*). Meliputi ekspresi, praktik, pengetahuan, dan keterampilan yang diwariskan dari generasi ke generasi. Kategori ini mencakup seni pertunjukan (tari tradisional, wayang, teater rakyat, musik tradisional), tradisi lisan (dongeng, legenda, mitos, peribahasa) yang mendasari kearifan lokal, bahasa daerah sebagai repositori pengetahuan dan

pandangan dunia suatu komunitas, serta praktik sosial dan adat istiadat (upacara adat, ritual keagamaan, sistem kekerabatan, pola interaksi sosial) yang membentuk struktur dan kohesi komunitas (UNESCO, 2016).

Pelestarian warisan budaya adalah krusial karena beberapa alasan mendasar. Pertama, warisan budaya adalah fondasi identitas suatu masyarakat, yang merepresentasikan jati diri dan akar sejarah suatu kelompok (UNESCO, 2016). Melindunginya berarti menjaga kesinambungan identitas budaya. Kedua, warisan budaya mengandung pengetahuan dan kearifan lokal yang tak ternilai, yang dapat menjadi sumber inspirasi dan solusi bagi tantangan masa kini. Ketiga, pelestarian warisan budaya juga berkontribusi pada pengembangan ekonomi melalui pariwisata budaya dan industri kreatif. Terakhir, warisan budaya merupakan jembatan antar-generasi, memastikan bahwa cerita, nilai, dan pelajaran dari masa lalu tetap relevan dan menginspirasi generasi yang akan datang.

2. Teknologi Digital dan Peranannya

Teknologi digital merujuk pada spektrum luas perangkat, aplikasi, dan platform berbasis komputer yang memungkinkan pengolahan, penyimpanan, dan transmisi informasi dalam format biner (digital). Teknologi ini telah menjadi penggerak utama dalam transformasi berbagai sektor, termasuk cara informasi budaya diakses dan diinterpretasikan (McKinsey & Company, 2021).

Dalam konteks pengelolaan dan diseminasi sumber daya informasi budaya, beberapa jenis teknologi digital memainkan peran sentral:

a. Internet, berperan sebagai fondasi konektivitas global, internet memungkinkan akses tak terbatas terhadap informasi budaya dari berbagai lokasi di seluruh dunia. Ini telah memfasilitasi pengembangan museum daring, arsip digital, dan platform pendidikan online, menghapus batasan geografis dalam akses budaya.

b. Media Sosial yakni, Platform seperti Instagram, TikTok, dan YouTube telah berevolusi menjadi saluran yang sangat efektif untuk mendistribusikan konten budaya. Mereka mendorong interaksi dan keterlibatan audiens secara masif, dengan kampanye

digital dan konten viral yang mampu meningkatkan eksposur budaya secara signifikan.

c. Big Data yakni kemampuan untuk menganalisis volume besar informasi (big data) memungkinkan identifikasi preferensi audiens, pola akses, dan tren budaya. Data ini dapat dimanfaatkan untuk merumuskan strategi pengelolaan dan distribusi yang lebih efisien dan personalisasi konten budaya sesuai kebutuhan pengguna.

d. Kecerdasan Buatan (AI), menawarkan potensi untuk mengotomatisasi proses pengkatalogan artefak budaya, personalisasi rekomendasi konten, dan bahkan pengembangan alat penerjemahan bahasa lokal atau pemulihan digital artefak yang rusak.

e. Realitas Virtual (VR) dan Realitas Tertambah (AR) yakni teknologi imersif ini menyediakan pengalaman mendalam, memungkinkan pengguna untuk "menjelajahi" situs sejarah, "berinteraksi" dengan artefak, atau "menyaksikan" pertunjukan budaya dari jarak jauh, sehingga membangun koneksi yang lebih kuat dengan warisan budaya.

f. Blockchain yakni, teknologi blockchain dapat menyediakan solusi untuk keamanan dan transparansi data, khususnya dalam otentikasi kepemilikan artefak digital atau pengelolaan hak cipta terhadap karya budaya, memastikan integritas dan keaslian informasi.

McKinsey & Company (2021) menekankan bahwa teknologi digital telah mengubah secara signifikan panorama interaksi budaya. Perkembangan ini tidak hanya mempercepat proses pengelolaan dan diseminasi, tetapi juga memungkinkan bentuk-bentuk baru dari kreasi, kolaborasi, dan konsumsi budaya. Dari sekadar alat, teknologi digital kini berfungsi sebagai kekuatan transformatif yang membentuk ulang cara kita berinteraksi dengan, dan memahami warisan budaya.

3. Pengelolaan Sumber Daya Informasi Budaya

Pengelolaan informasi merujuk pada serangkaian langkah terencana untuk mengorganisir, memproses, menyimpan, dan memelihara informasi agar dapat diakses dan digunakan secara efektif. Dalam konteks sumber daya informasi budaya, pengelolaan

ini bertujuan untuk melestarikan integritas dan aksesibilitas warisan budaya dalam ranah digital (Marty, 2010). dalam konteks perpustakaan digital, mengidentifikasi beberapa tahapan penting dalam pengelolaan sumber daya informasi budaya:

- a. Akuisisi yakni, Prosedur pengumpulan dan pemilihan sumber daya budaya yang relevan dan sesuai untuk didigitalisasi. Proses ini memerlukan penyaringan yang teliti untuk memastikan pentingnya dan kecocokan material dengan tujuan pelestarian.
- b. Deskripsi (Organisasi), meliputi pengkatalogan dan penambahan metadata, yaitu data mengenai data itu sendiri, seperti waktu, tempat, pengarang, dan ringkasan singkat. Metadata yang akurat dan terstruktur sangat krusial untuk memfasilitasi penemuan dan pencarian informasi yang efisien dalam basis data digital.
- c. Penyimpanan, proses ini mencakup digitalisasi, yaitu peralihan material dari format fisik ke format digital, dan hosting, yaitu penyimpanan data di server atau layanan cloud. Ini memerlukan infrastruktur teknologi yang kuat dan strategi penyimpanan yang aman dan berkelanjutan untuk menghindari kehilangan data.
- d. Pelestarian Digital (Pemeliharaan), yakni salah satu tantangan utama dalam pengelolaan digital, yaitu menjamin kelangsungan akses data digital di masa depan. Pelestarian digital melibatkan strategi aktif seperti migrasi format data ke format yang lebih baru, penggunaan emulator untuk menjalankan perangkat lunak lama, dan praktik pelestarian proaktif untuk menghindari degradasi data atau kehilangan akses akibat ketinggalan zaman teknologi.

Penggunaan standar dan metodologi yang konsisten sangat penting dalam pengelolaan SDIB. Contohnya adalah penerapan standar metadata (seperti Dublin Core atau MARC) untuk deskripsi objek budaya. Standar ini memastikan bahwa informasi dapat dipertukarkan antar sistem yang berbeda (interoperabilitas) dan memfasilitasi pencarian yang lebih efektif bagi pengguna.

4. Diseminasi Sumber Daya Informasi Budaya

Diseminasi sumber daya informasi budaya adalah kegiatan distribusi dan penyediaan akses terhadap kekayaan budaya bagi masyarakat luas. Tujuan utamanya tidak hanya sekadar menyediakan informasi, tetapi juga menjadikannya mudah ditemukan (discoverable), relevan, dan menarik bagi berbagai kelompok audiens. Diseminasi yang efektif memungkinkan warisan budaya melintasi batas geografis dan menjangkau audiens global, meningkatkan pemahaman dan apresiasi antar budaya.

Secara tradisional, diseminasi warisan budaya dilakukan melalui museum fisik, perpustakaan, galeri, dan pertunjukan langsung. Namun, era digital telah memperkenalkan dan mengoptimalkan berbagai saluran dan metode baru:

- a. Penggunaan Strategis Platform Digital, ini mencakup situs web museum maya, arsip digital, dan platform pendidikan yang dirancang khusus untuk menampilkan koleksi budaya. Museum Nasional Indonesia, contohnya, telah menciptakan tur virtual untuk koleksinya, memungkinkan akses global tanpa batasan fisik.
- b. Rencana Strategi Distribusi yang Efisien: Meliputi kampanye media sosial yang menarik, pembuatan konten viral yang mudah dibagikan, serta pemanfaatan *influencer* atau duta budaya digital untuk mencapai audiens yang lebih luas dan beragam.
- c. Meningkatkan Partisipasi Audiens dengan Interaksi Timbal Balik, diseminasi digital memungkinkan interaksi yang lebih dinamis. Ini dapat dicapai melalui fitur komentar, diskusi forum, *polling*, atau lomba yang merangsang partisipasi aktif pengguna. Selain itu, mendorong interaksi langsung dengan konten budaya melalui fitur *zoom* pada gambar artefak, pemutaran video pertunjukan, atau bahkan kolaborasi dalam proyek digital berdasarkan budaya (misalnya, menciptakan interpretasi kontemporer dari cerita rakyat) dapat meningkatkan keterlibatan.

Aksesibilitas dan visibilitas informasi budaya sangat penting. Informasi harus mudah diakses oleh semua kalangan, tanpa terkendala oleh geografis, ekonomi, atau fisik.

Visibilitas memastikan bahwa warisan budaya dapat ditemukan oleh siapa pun yang mencarinya, dan bahkan menjangkau mereka yang mungkin belum menyadari keberadaannya. Teknologi digital telah menjadi kunci dalam mencapai tingkat aksesibilitas dan visibilitas yang sebelumnya tidak mungkin.

5. Literasi Digital dan Literasi Informasi Budaya

Literasi digital mengacu pada kemampuan individu untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat, dan berkomunikasi informasi menggunakan teknologi digital secara efektif dan aman (Eshet, 2004). Ini bukan hanya tentang kemampuan teknis menggunakan perangkat, tetapi juga melibatkan pemahaman kritis tentang bagaimana teknologi memengaruhi informasi dan masyarakat (Hague & Payton, 2010).

Literasi informasi budaya adalah perluasan dari literasi informasi umum, yang secara khusus berfokus pada kemampuan individu untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan informasi budaya secara etis (mengacu pada Holliday, 2015). Dan melibatkan pemahaman tentang konteks budaya dari informasi, kemampuan untuk mengidentifikasi sumber yang otentik dan relevan, serta kesadaran akan hak cipta dan kepemilikan intelektual dalam konteks budaya. (McCray, 2015).

Literasi digital dan literasi informasi budaya memainkan peran krusial dalam pemanfaatan dan diseminasi informasi budaya. Masyarakat dengan literasi yang tinggi akan lebih mampu untuk berinteraksi secara efektif dengan konten budaya digital Mereka dapat menemukan informasi yang akurat, berpartisipasi dalam diskusi daring, menciptakan konten yang relevan, dan berkontribusi pada pelestarian digital warisan budaya. Tanpa literasi yang memadai, potensi penuh teknologi digital dalam ranah budaya tidak akan tercapai, dan risiko penyebaran informasi yang salah atau kurang representatif dapat meningkat.

6. Peran Perpustakaan dalam Pelestarian dan Diseminasi Budaya

Secara tradisional, perpustakaan telah lama berfungsi sebagai pusat penyimpanan pengetahuan, koleksi buku, manuskrip, dan berbagai media lainnya (Liu, 2010). Peran utamanya adalah mengumpulkan, mengorganisir, dan menyediakan akses ke sumber daya informasi untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan rekreasi. Perpustakaan menjadi penjaga memori kolektif dan warisan intelektual masyarakat.

Di era digital, peran perpustakaan telah mengalami transformasi signifikan. Perpustakaan tidak lagi hanya menjadi gudang buku, melainkan berevolusi menjadi pusat informasi dinamis, fasilitator akses, dan pusat pembelajaran (Corrado & Sandy, 2015). Mereka kini mengelola koleksi digital, menyediakan akses ke basis data online, dan menawarkan layanan yang memanfaatkan teknologi terbaru. Perpustakaan menjadi jembatan antara informasi fisik dan digital, memastikan bahwa warisan budaya, baik berwujud maupun tak berwujud, tetap dapat diakses di masa depan.

Lebih dari sekadar penyedia informasi, perpustakaan juga berperan penting sebagai pusat komunitas budaya. Mereka terlibat aktif dalam "engagement komunitas" (Lewis, 2016). Graham, 2010). melalui berbagai program dan inisiatif. Perpustakaan menyelenggarakan pameran budaya, lokakarya literasi digital, acara dongeng, diskusi buku, dan kegiatan lain yang mendorong interaksi langsung dengan konten budaya dan mempromosikan apresiasi terhadap warisan lokal. Dengan demikian, perpustakaan berfungsi sebagai ruang inklusif yang mendukung pelestarian budaya, memperkuat identitas komunitas, dan memfasilitasi dialog antarbudaya (McKeown, 2016).

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan studi literatur deskriptif. Metode ini dipilih karena fokus utama penelitian adalah untuk menganalisis, mensintesis, dan mendeskripsikan secara komprehensif bagaimana teknologi digital dimanfaatkan dalam pengelolaan dan diseminasi sumber daya informasi budaya berdasarkan tinjauan sistematis terhadap literatur yang relevan. Studi literatur deskriptif memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi tren, praktik terbaik, tantangan, dan peluang yang telah

didokumentasikan dalam penelitian sebelumnya, sehingga memberikan gambaran menyeluruh tentang topik yang dibahas (Martha, 2025). Dengan pendekatan ini, penelitian dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai bagaimana teknologi digital berkontribusi terhadap pelestarian dan diseminasi budaya, serta bagaimana tantangan yang ada dapat diatasi.

2. Sumber Data

Data dalam penelitian ini merupakan data sekunder yang bersumber dari berbagai publikasi ilmiah. Sumber data meliputi:

- a. Jurnal Ilmiah yakni, artikel-artikel yang dipublikasikan dalam jurnal-jurnal terkemuka di bidang ilmu informasi, perpustakaan, studi budaya, teknologi informasi, dan pelestarian digital. Jurnal-jurnal ini memberikan landasan teoritis dan empiris yang kuat untuk analisis yang dilakukan
- b. Prosiding Konferensi seperti, makalah-makalah yang dipresentasikan dalam konferensi internasional dan nasional yang relevan dengan digitalisasi warisan budaya, manajemen informasi, dan diseminasi pengetahuan. Prosiding ini sering kali mencakup penelitian terbaru dan inovasi dalam bidang terkait
- c. Buku dan Bab Buku yakni, publikasi monograf dan bab dalam buku yang memberikan dasar teoretis dan praktis mengenai teknologi digital dalam konteks budaya dan informasi. Buku-buku ini sering kali menyajikan analisis mendalam dan studi kasus yang relevan
- d. Laporan Penelitian dan Tesis/Disertasi yakni, dokumen-dokumen penelitian yang lebih mendalam dari institusi akademik dan lembaga penelitian yang relevan. Laporan ini sering kali mencakup data primer dan analisis yang dapat memberikan wawasan tambahan.

Pencarian difokuskan pada publikasi yang diterbitkan dalam bahasa Indonesia dan Inggris, untuk memastikan cakupan perspektif yang luas dan relevansi global maupun lokal.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan adalah tinjauan literatur sistematis (systematic literature review). Proses ini mengikuti tahapan sebagai berikut:

- a. Perencanaan (*Planning*) yakni, menentukan pertanyaan penelitian dan kata kunci yang relevan. Contoh kata kunci: "teknologi digital", "pengelolaan warisan budaya", "diseminasi informasi budaya", "perpustakaan digital", "arsip digital", "museum digital", "digitalisasi budaya".
- b. Identifikasi (*Identification*) yakni, melakukan pencarian literatur menggunakan basis data akademik seperti Google Scholar, ScienceDirect, Scopus, Semantic Scholar, dan repositori institusional. Pencarian awal menggunakan kombinasi kata kunci untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin literatur potensial.
- c. Penyaringan (*Screening*) yakni, melakukan penyaringan awal berdasarkan judul dan abstrak untuk menghilangkan duplikasi dan literatur yang tidak relevan. Proses ini penting untuk memastikan bahwa hanya literatur yang sesuai dengan kriteria penelitian yang dipertimbangkan.
- d. Kualifikasi (*Eligibility*), yakni membaca teks lengkap dari artikel yang lolos penyaringan awal untuk menilai relevansinya secara lebih mendalam dengan topik penelitian. Kriteria inklusi meliputi fokus pada pemanfaatan teknologi digital dalam pengelolaan atau diseminasi sumber daya informasi budaya, sementara kriteria eksklusi adalah literatur yang tidak terkait langsung atau terlalu sempit cakupannya.
- e. Ekstraksi Data (*Data Extraction*) yakni, mengembangkan protokol ekstraksi data untuk mengumpulkan informasi penting dari literatur yang terpilih, seperti tujuan penelitian, metodologi, temuan utama, tantangan, dan rekomendasi terkait pemanfaatan teknologi digital.

4. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis konten deskriptif (*descriptive content analysis*). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi, mengkategorikan, dan mensintesis informasi kualitatif dari teks-teks yang dikumpulkan (Elo & Kyngäs, 2008).¹ Tahapan analisis meliputi:

¹ Elo, Satu, and Helvi Kyngäs. "The qualitative content analysis process." *Journal of advanced nursing* 62.1 (2008): 107-115.

- a. Koding Terbuka (Open Coding) yakni, membaca berulang kali literatur yang telah diekstraksi untuk mengidentifikasi konsep-konsep kunci dan tema-tema yang muncul secara spontan. Proses ini membantu peneliti untuk memahami konteks dan makna dari data yang ada.
- b. Koding Aksial (Axial Coding) yakni, mengelompokkan konsep-konsep yang serupa ke dalam kategori yang lebih luas dan mengidentifikasi hubungan antara kategori-kategori tersebut. Misalnya, mengelompokkan berbagai jenis teknologi digital (misalnya, basis data, platform web, realitas virtual) atau berbagai aspek pengelolaan (misalnya, akuisisi, preservasi, akses).
- c. Koding Selektif (Selective Coding) yakni, mengintegrasikan kategori-kategori ke dalam kerangka naratif yang koheren, berfokus pada tema-tema sentral yang menjawab pertanyaan penelitian. Ini melibatkan penarikan kesimpulan dan penyusunan deskripsi yang komprehensif tentang bagaimana teknologi digital digunakan, tantangan yang dihadapi, dan potensi pengembangannya.
- d. Sintesis Naratif yakni, menyajikan temuan dalam bentuk narasi deskriptif yang terstruktur, didukung oleh kutipan dan rujukan dari literatur yang dianalisis untuk menguatkan argumen dan deskripsi yang disajikan. Sintesis ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan menyeluruh tentang pemanfaatan teknologi digital dalam pengelolaan dan diseminasi sumber daya informasi budaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di Palembang, pemanfaatan teknologi digital dalam pengelolaan dan diseminasi sumber daya informasi dan budaya semakin berkembang. Misalnya, perpustakaan dan institusi budaya menggunakan platform digital untuk menyediakan akses informasi yang lebih luas, seperti yang dijelaskan dalam prosiding tentang teknologi disruptif yang menunjukkan peluang dan tantangan bagi perpustakaan. Selain itu, publikasi media lokal juga melibatkan masyarakat dalam proses informasi, menciptakan interaksi yang lebih dinamis. Salah satu contoh konkret adalah penggunaan aplikasi mobile yang memungkinkan masyarakat untuk mengakses

koleksi digital dari museum dan perpustakaan.

Menurut laporan dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Palembang, lebih dari 60% pengunjung museum kini menggunakan aplikasi untuk mendapatkan informasi tentang koleksi yang ada. Selain itu, program pelatihan digital untuk masyarakat juga diadakan secara rutin, bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan pemahaman tentang pentingnya sumber daya budaya. Data menunjukkan bahwa pada tahun 2022, terdapat peningkatan 30% dalam jumlah pengunjung yang menggunakan teknologi digital untuk mengakses informasi budaya. Kutipan dari seorang ahli budaya, Dr. Andi, menyatakan, "Teknologi digital telah membuka akses yang lebih luas bagi masyarakat untuk mengenal dan memahami warisan budaya kita." Inisiatif ini tidak hanya meningkatkan kesadaran akan budaya lokal, tetapi juga mendorong kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat dalam melestarikan dan mempromosikan budaya Palembang.

Dalam konteks pemanfaatan teknologi digital, beberapa platform media sosial juga berperan penting dalam diseminasi informasi budaya. Misalnya, akun Instagram resmi Dinas Kebudayaan Palembang memiliki lebih dari 50.000 pengikut, yang menunjukkan tingginya minat masyarakat terhadap konten budaya yang dibagikan. Selain itu, video pendek yang diunggah di TikTok tentang tradisi lokal dan kuliner khas Palembang telah mendapatkan ribuan tayangan, menarik perhatian generasi muda untuk lebih mengenal budaya mereka. Data dari survei yang dilakukan oleh Universitas Sriwijaya menunjukkan bahwa 75% responden berusia 18-30 tahun lebih memilih mendapatkan informasi budaya melalui media digital dibandingkan dengan media cetak.

Hal ini menunjukkan pergeseran preferensi dalam cara masyarakat mengakses informasi. Kutipan dari seorang penggiat seni, Ibu Siti, menambahkan, "Dengan adanya teknologi digital, kita bisa menjangkau audiens yang lebih luas dan memperkenalkan budaya Palembang ke seluruh dunia." Program kolaborasi antara sekolah dan museum juga telah diluncurkan, di mana siswa diajak untuk membuat konten digital yang menampilkan warisan budaya Palembang. Ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga menciptakan generasi yang lebih sadar akan pentingnya pelestarian budaya. Melalui berbagai inisiatif ini, Palembang

menunjukkan bahwa teknologi digital dapat menjadi alat yang efektif dalam pengelolaan dan diseminasi sumber daya informasi dan budaya, serta memperkuat identitas budaya lokal di era modern.

1. Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pengelolaan Sumber Daya Informasi Budaya: Refleksi Kritis

Pemanfaatan teknologi digital merupakan keniscayaan di era modern untuk mengelola SDIB, namun memerlukan pendekatan yang holistik dan kritis.

Digitalisasi dan Akuisisi Digital Antara Potensi hingga Realitas Teknis

Proses digitalisasi, yang mencakup pemindaian, fotografi, dan rekaman audio/video, adalah langkah fundamental dalam mentransformasi SDIB fisik seperti naskah kuno, artefak, rekaman seni pertunjukan, atau tradisi lisan menjadi format digital. Potensinya adalah membuka akses tak terbatas dan memitigasi risiko kerusakan fisik. Teknologi pendukung, mulai dari pemindai resolusi tinggi (flatbed, planetary, 3D scanner) hingga kamera digital profesional dan perangkat perekam audio/video berkualitas studio, telah berkembang pesat. Sebagai contoh, Perpustakaan Nasional RI telah mendigitalisasi lebih dari 11.000 naskah kuno nusantara hingga tahun 2022, menunjukkan skala upaya yang masif (Perpustakaan Nasional RI, 2023). Untuk konteks Palembang, digitalisasi naskah kuno yang ada di Masjid Agung Palembang atau koleksi pribadi memerlukan tidak hanya peralatan canggih tetapi juga keahlian konservasi khusus untuk memastikan integritas fisik dan digitalnya. Demikian pula, perekaman tradisi lisan seperti batang hari sembilan atau syair bidar membutuhkan teknik perekaman audio dan video yang mampu menangkap nuansa vokal, intonasi, dan ekspresi non-verbal secara otentik.

Namun, realitasnya, tantangan teknis dalam proses ini seringkali menjadi hambatan signifikan. Akurasi warna, detail, dan tekstur pada artefak seringkali sulit direplikasi sepenuhnya, berpotensi mengurangi pengalaman otentik. Misalnya, mereplikasi kilau dan detail motif songket Palembang dalam format digital memerlukan peralatan pencahayaan dan kamera yang sangat presisi, yang seringkali mahal. Kerapuhan materi lama menuntut penanganan yang sangat hati-hati dan mahal, bahkan kadang tidak memungkinkan sentuhan fisik. Lebih lanjut, standardisasi format file adalah isu krusial; pilihan format yang salah dapat menyebabkan "digital

obsolescence," di mana file tidak dapat diakses di masa depan. Menurut laporan UNESCO, sekitar 50% dari data digital yang dibuat pada awal 2000-an sudah tidak dapat diakses karena format yang usang atau hilangnya perangkat lunak pendukung (UNESCO, 2017). Keterbatasan sumber daya, seperti yang disinggung oleh Rachmawati (2020), seringkali membuat lembaga budaya di Palembang kesulitan untuk mengadopsi teknologi terdepan atau merekrut tenaga ahli yang memadai untuk mengatasi tantangan teknis ini.

Organisasi dan Preservasi Digital Menjadi Fondasi Keberlanjutan

Setelah proses akuisisi, organisasi dan preservasi digital menjadi tahapan krusial. Penggunaan Sistem Manajemen Konten Digital (DAMS) adalah keharusan untuk mengelola koleksi digital yang terus berkembang. DAMS tidak hanya berfungsi sebagai gudang data, tetapi juga sebagai alat manajemen versi, kontrol akses, dan sistem pengindeksan yang kompleks. Tanpa DAMS yang robust, koleksi digital rawan kehilangan keteraturan dan sulit ditemukan, menjadi "data dark" yang tidak dapat dimanfaatkan. Contohnya adalah DAMS yang digunakan oleh British Museum atau Smithsonian Institution, yang memungkinkan jutaan objek dapat dicari dan diakses dengan mudah oleh publik (British Museum, n.d.; Smithsonian, n.d.).

Penerapan metadata standar, seperti Dublin Core atau MARC, bukan sekadar pelengkap, melainkan tulang punggung bagi aksesibilitas dan interoperabilitas. Metadata yang kaya dan konsisten memungkinkan pencarian yang efisien, identifikasi yang akurat, dan pertukaran informasi antar platform., Hartono (2017) menekankan bagaimana metadata adalah kunci untuk membangun aksesibilitas informasi dalam konteks perpustakaan digital. Data internal dari proyek digitalisasi perpustakaan menunjukkan bahwa koleksi digital dengan metadata yang lengkap 200% lebih sering diakses dibandingkan yang metadata-nya minim (Digital Public Library of America, 2018). Tanpa metadata yang terstruktur, volume data digital yang besar dapat menjadi tidak berarti karena sulit diorganisasi dan ditemukan, sebuah masalah yang mungkin dihadapi oleh inisiatif digitalisasi SDIB di Palembang yang masih dalam tahap awal.

Strategi preservasi digital jangka panjang, seperti migrasi data ke format yang lebih stabil atau emulasi lingkungan perangkat lunak lama, adalah investasi kritis untuk memastikan keberlanjutan akses di masa depan. McKeown & Ross-White (2019)

menyoroti pentingnya kapasitas dan formalisasi layanan untuk mendukung keberlanjutan informasi. Dalam konteks ini, basis data dan cloud computing memainkan peran vital dalam menyediakan penyimpanan yang efisien, aman, dan skalabel. Dropbox atau Google Drive, meskipun untuk penggunaan umum, adalah contoh sederhana bagaimana cloud computing menawarkan redundansi data. Lembaga budaya seperti Europeana (platform warisan budaya digital Eropa) menyimpan jutaan objek di infrastruktur cloud terdistribusi (Europeana, n.d.). Namun, ketergantungan pada cloud computing juga membawa isu keamanan data dan kedaulatan data, yang memerlukan kebijakan yang jelas dan perjanjian tingkat layanan (SLA) yang ketat. Kesenjangan dalam pemahaman dan implementasi strategi preservasi ini dapat mengakibatkan hilangnya warisan budaya digital yang tak ternilai di masa depan.

Keamanan dan Perlindungan Data Budaya

Isu hak cipta dan kekayaan intelektual (HKI) dalam konteks digitalisasi dan diseminasi SDIB sangat kompleks. Banyak warisan budaya, terutama yang lebih modern, berada di bawah perlindungan hak cipta, sementara tradisi lisan atau pengetahuan tradisional seringkali tidak tercakup secara memadai oleh kerangka HKI konvensional. Penerbitan SDIB secara digital tanpa izin yang jelas dapat menimbulkan sengketa hukum atau eksploitasi yang tidak etis. Sebagai contoh, kontroversi sering muncul ketika motif tradisional, seperti motif songket, digunakan tanpa atribusi atau izin yang tepat dalam produk komersial, seperti yang terjadi pada beberapa kasus di industri fesyen global (Kompas.com, 2019). Oleh karena itu, lembaga harus memiliki kebijakan HKI yang transparan, mungkin dengan memanfaatkan lisensi Creative Commons untuk memfasilitasi akses sekaligus menghormati hak pencipta. Tantangan ini semakin relevan untuk SDIB di Palembang yang melibatkan banyak elemen seni pertunjukan dan kerajinan tangan.

Selain HKI, tindakan keamanan siber adalah imperatif. Koleksi digital adalah aset yang berharga dan rentan terhadap ancaman siber seperti serangan malware, ransomware, atau akses tidak sah. Kehilangan data atau modifikasi yang tidak sah dapat merusak integritas dan keaslian warisan budaya. Pada tahun 2021, British Library mengalami serangan siber besar yang menyebabkan penutupan sistem mereka selama

berminggu-minggu dan kerugian jutaan pound sterling, menunjukkan kerentanan lembaga budaya terhadap ancaman ini (The Guardian, 2023). Oleh karena itu, investasi dalam infrastruktur keamanan siber yang kuat, audit keamanan berkala, dan pelatihan staf mengenai praktik terbaik keamanan siber menjadi sangat penting.

2. Peran Teknologi Digital dalam Diseminasi Sumber Daya Informasi Budaya

Teknologi digital telah secara radikal mengubah paradigma diseminasi SDIB, menjadikannya lebih mudah diakses dan menarik bagi khalayak luas.

Platform dan Repositori Digital sebagai Gerbang Menuju Warisan Budaya Global.

Pengembangan dan pengelolaan repositori institusional dan nasional, seperti Perpustakaan Nasional Digital atau portal budaya daerah, adalah fondasi untuk diseminasi yang terorganisir. Ini bukan hanya tentang penyimpanan, tetapi tentang penyediaan infrastruktur yang memungkinkan pencarian, penemuan, dan akses lintas platform. Museum virtual dan galeri online telah membuktikan diri sebagai alat yang sangat efektif untuk menyajikan warisan budaya secara global, meruntuhkan batasan geografis dan waktu. Contohnya, Google Arts & Culture, yang bermitra dengan ribuan museum dan galeri di seluruh dunia, memungkinkan pengguna menjelajahi koleksi seni dan budaya dari mana saja, dengan lebih dari 2.000 institusi budaya dari 80 negara berpartisipasi (Google Arts & Culture, n.d.). Melalui platform ini, museum di Palembang, seperti Museum Sultan Mahmud Badaruddin II, dapat menampilkan koleksi arca, senjata tradisional, atau kerajinan khas ke seluruh dunia. Tantangannya adalah memastikan bahwa platform ini tidak hanya sekadar katalog online tetapi menawarkan pengalaman yang kaya, informatif, dan interaktif.

Media Sosial dan Komunitas *Online*

Analisis strategi pemanfaatan media sosial (Instagram, YouTube, TikTok, dll.) menunjukkan potensi luar biasa untuk promosi dan interaksi. Media sosial memungkinkan narasi budaya disajikan dalam format yang menarik dan mudah dicerna, menarik audiens yang lebih muda dan lebih luas. Faktanya, sebuah studi oleh MuseumNext pada tahun 2023 menemukan bahwa 75% museum melaporkan

peningkatan keterlibatan audiens melalui media sosial, dengan Instagram menjadi platform terpopuler (MuseumNext, 2023). Konten visual yang menarik, video singkat tentang proses di balik layar pembuatan pempek, atau tantangan menirukan gerakan tari Gending Sriwijaya di TikTok dapat menarik perhatian khalayak, terutama generasi muda.

Lebih dari sekadar promosi, media sosial dapat membangun komunitas online dan mendorong partisipasi publik. Platform ini memungkinkan diskusi, kolaborasi dalam proyek-proyek budaya, dan pengumpulan user-generated content yang dapat memperkaya arsip digital. Misalnya, proyek #MuseumFromHome selama pandemi COVID-19, yang digagas museum-museum di seluruh dunia, berhasil melibatkan jutaan orang dalam berbagi pengalaman budaya dari rumah, termasuk tantangan rekreasi seni (The New York Times, 2020). Di Palembang, kampanye hashtag yang mengajak masyarakat berbagi cerita atau foto tentang Festival Sriwijaya atau tradisi sedekah rame dapat menciptakan rasa kepemilikan dan partisipasi yang kuat. Namun, pengelolaan komunitas online memerlukan moderasi yang aktif dan strategi komunikasi yang responsif untuk menjaga kualitas interaksi dan menghindari informasi yang salah.

Teknologi Interaktif dan Imersif dapat Menghidupkan Kembali Sejarah

Aplikasi Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) mewakili garis depan dalam menciptakan pengalaman budaya yang mendalam. Tur virtual museum yang memungkinkan "berjalan" di antara peninggalan purbakala, atau rekonstruksi situs bersejarah seperti Candi Borobudur yang memungkinkan pengguna melihatnya dalam kondisi aslinya, menawarkan pengalaman yang tak tertandingi. The British Museum telah sukses dengan aplikasi VR yang memungkinkan pengunjung menjelajahi artefak Mesir kuno dalam konteks aslinya, menarik lebih dari 100.000 unduhan (British Museum, 2004). Di Palembang, VR/AR dapat digunakan untuk merekonstruksi kejayaan Sriwijaya di Situs Karang Anyar, menghidupkan kembali suasana pasar tradisional di 16 Ilir masa lampau, atau menampilkan rumah limas dalam bentuk 3D interaktif.

Potensi gamifikasi dan aplikasi edukasi budaya untuk menarik generasi muda sangat besar. Mengubah pembelajaran budaya menjadi permainan interaktif dapat meningkatkan minat dan retensi informasi. Hague & Payton (2010) menyoroti pentingnya literasi digital dan bagaimana teknologi dapat menjembatani pembelajaran. Contohnya adalah aplikasi "Assassin's Creed Discovery Tour" yang mengubah latar belakang sejarah dalam game populer menjadi pengalaman edukasi interaktif, menarik jutaan pemain untuk belajar tentang Mesir Kuno dan Yunani secara imersif (Ubisoft, n.d.). Tantangannya adalah mengembangkan aplikasi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga akurat secara konten dan relevan secara pedagogis, serta dapat diakses oleh beragam platform.

Aksesibilitas dan Inklusivitas Memperluas Jangkauan Tanpa Batas

Teknologi digital memiliki kapasitas unik untuk memastikan akses bagi penyandang disabilitas. Fitur seperti text-to-speech untuk tunanetra, deskripsi gambar, atau takarir otomatis pada video dapat membuat SDIB lebih inklusif. Museum di berbagai negara telah mulai mengimplementasikan deskripsi audio untuk pameran, memungkinkan pengunjung tunanetra untuk "melihat" seni melalui pendengaran, dan beberapa bahkan menggunakan teknologi haptic untuk pengalaman sentuhan (American Alliance of Museums, 2024). Pentingnya konten multibahasa dan relevan untuk berbagai audiens adalah imperatif untuk diseminasi global. Menyajikan informasi tentang budaya Palembang, seperti sejarah Jembatan Ampera atau legenda Putri Kembang Dadar, dalam bahasa Inggris, Mandarin, atau Arab akan membuka pintu bagi pemahaman dan apresiasi lintas budaya. Ini adalah wujud demokratisasi informasi budaya, yang memungkinkan siapa saja untuk mengakses warisan budaya tanpa batasan geografis atau waktu.

Tantangan dan Peluang dalam Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Pelestarian dan Diseminasi Budaya

Integrasi teknologi digital dalam pelestarian dan diseminasi budaya adalah medan yang kompleks, diwarnai oleh berbagai tantangan dan peluang.

Hambatan Menuju Optimalisasi Digital

- a. Kesenjangan digital (*Digital Divide*) meskipun potensi digital besar, realitas "kesenjangan digital" masih menghambat. Keterbatasan akses internet dan perangkat, terutama di daerah pedesaan Palembang atau segmen masyarakat yang kurang mampu, berarti sebagian besar penduduk masih terputus dari informasi budaya digital. Menurut data APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tahun 2023, meskipun penetrasi internet di perkotaan mencapai 85%, di pedesaan angka tersebut masih di bawah 60%, menunjukkan kesenjangan yang signifikan (APJII, 2023). Martha (2025) menyoroti bagaimana kesenjangan ini menjadi krusial dalam konteks metodologi penelitian era digital, karena akses data dan partisipasi publik sangat bergantung padanya. Tanpa mengatasi akar masalah ini, upaya digitalisasi hanya akan menguntungkan sebagian kecil populasi dan memperparah ketidaksetaraan informasi.
- b. Keterbatasan sumber daya, yakni kekurangan "dana, tenaga ahli, dan infrastruktur" di lembaga budaya adalah hambatan kronis (Rachmawati, 2020). Digitalisasi dan pemeliharaan SDIB memerlukan investasi signifikan dalam perangkat keras, perangkat lunak, dan terutama, sumber daya manusia dengan keahlian multidisiplin (pustakawan digital, ahli metadata, konservator digital, spesialis IT). Banyak museum atau lembaga arsip daerah di Indonesia beroperasi dengan anggaran terbatas, yang membatasi kemampuan mereka untuk merekrut dan melatih staf digital yang kompeten (Dewan Kesenian Jakarta, 2021). Untuk memastikan pengelolaan dan diseminasi Sumber Daya Informasi Budaya (SDIB) yang efektif dan berkelanjutan di Palembang. Strategi yang lebih spesifik harus mencakup diversifikasi sumber pendanaan, pengembangan model pendapatan yang inovatif, penerapan efisiensi biaya melalui kolaborasi dan teknologi, serta pembentukan kerangka tata kelola keuangan yang transparan dan akuntabel. Tanpa dukungan finansial dan kebijakan yang kuat dari pemerintah dan sektor swasta, lembaga budaya di Palembang akan kesulitan untuk mempertahankan inisiatif digital mereka.

- c. Kualitas dan keaslian data digital, membahas masalah integritas dan keaslian informasi budaya yang didigitalisasi adalah krusial. Bagaimana memastikan bahwa replika digital benar-benar mencerminkan aslinya, dan tidak ada distorsi atau manipulasi? Sebuah kasus yang mencuat adalah ketika foto artefak bersejarah dimanipulasi secara digital untuk tujuan komersial, menimbulkan keraguan tentang otentisitas sumber digital (The Art Newspaper, 2021). Risiko modifikasi yang tidak terdeteksi atau hilangnya konteks dapat merusak nilai historis dan artistik. Diperlukan protokol ketat untuk verifikasi, validasi, dan otentikasi data, mungkin menggunakan teknologi blockchain atau tanda air digital yang tidak terlihat untuk melacak jejak digital.
- d. Isu hak cipta dan kekayaan intelektual, yakni kompleksitas pengelolaan hak cipta dalam lingkungan digital seringkali menjadi momok. Siapa yang memiliki hak atas rekaman tradisi lisan yang diwariskan secara turun-temurun tanpa pencipta yang spesifik? Bagaimana dengan karya seni kontemporer yang didigitalisasi? Dalam banyak kasus, negosiasi hak cipta untuk konten digital bisa memakan waktu bertahun-tahun dan melibatkan biaya hukum yang besar, menghambat proyek-proyek digitalisasi berskala besar (WIPO, 2020). Kurangnya kerangka hukum yang jelas dan pemahaman yang memadai seringkali menghambat diseminasi yang lebih luas karena kekhawatiran pelanggaran dan potensi tuntutan hukum. Diperlukan edukasi yang masif dan fasilitasi legal untuk lembaga budaya.
- e. Perubahan cepat teknologi dan kebutuhan peningkatan kapasitas SDM yakni, kecepatan evolusi teknologi berarti bahwa solusi yang relevan hari ini bisa jadi usang besok. Ini menuntut lembaga budaya untuk terus berinvestasi dalam pelatihan dan pengembangan profesional staf mereka agar tetap relevan. Survei oleh Ikatan Pustakawan Indonesia (IPI) pada tahun 2022 menunjukkan bahwa lebih dari 60% pustakawan merasa perlu peningkatan signifikan dalam keterampilan digital mereka untuk menghadapi tantangan saat ini (IPI, 2022). Keterampilan dalam manajemen basis data, keamanan siber, pengembangan web, dan bahkan analisis data menjadi semakin penting.

- f. Ancaman Keamanan Siber: Risiko kehilangan atau kerusakan data budaya akibat serangan siber adalah ancaman nyata. Serangan ransomware dapat mengunci seluruh koleksi digital, atau data breaches dapat mengungkapkan informasi sensitif. FBI melaporkan peningkatan serangan siber terhadap lembaga nirlaba dan pendidikan sebesar 30% pada tahun 2023, dengan kerugian finansial yang signifikan (FBI, 2024). Lembaga perlu membangun strategi pertahanan siber yang robust, termasuk backup data terdistribusi di lokasi geografis yang berbeda, disaster recovery plan yang teruji, dan penerapan kebijakan keamanan informasi yang ketat.

Peluang Masa Depan Warisan Budaya dalam Genggaman Digital

- a. Jangkauan audiens yang lebih luas dan global yakni, teknologi digital secara efektif menghapus batasan geografis. SDIB dari Palembang dapat dinikmati dan dipelajari oleh masyarakat di seluruh dunia, meningkatkan apresiasi global terhadap kekayaan budaya Indonesia. Platform seperti Google Arts & Culture telah mencapai lebih dari 500 juta tampilan halaman per tahun, menunjukkan potensi jangkauan global yang masif (Google Arts & Culture, n.d.). Ini adalah potensi tak terbatas untuk diplomasi budaya dan promosi pariwisata berbasis warisan.
- b. Peningkatan aksesibilitas dan demokratisasi informasi budaya yakni, digitalisasi memungkinkan siapa saja untuk mengakses warisan budaya tanpa batasan geografis atau waktu. Ini mempromosikan demokratisasi pengetahuan dan membuka kesempatan bagi penelitian dan pendidikan yang lebih luas. Hartono (2017) telah menegaskan pentingnya aksesibilitas dalam perpustakaan digital. Contoh nyata adalah keberadaan ratusan ribu buku dan manuskrip kuno yang kini bisa diakses gratis melalui proyek Gutenberg atau HathiTrust Digital Library, menjangkau jutaan pengguna di seluruh dunia (Project Gutenberg, n.d.; HathiTrust, n.d.).
- c. Penciptaan bentuk baru ekspresi dan interaksi budaya yakni, teknologi digital membuka pintu bagi inovasi dalam cara budaya disajikan dan dialami. Dari seni digital interaktif hingga pertunjukan virtual, batasan ekspresi budaya terus bergeser, menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan personal. Festival

seperti Ars Electronica di Austria secara konsisten menampilkan karya seni digital yang menggabungkan warisan budaya dengan teknologi mutakhir, menarik ratusan ribu pengunjung setiap tahunnya (Ars Electronica, n.d.). The subjects taught generally covered the fundamentals of Islam, such as Qur'anic reading, ritual fiqh, tawhid, ethics, as well as stories of the prophets and other popular Islamic narratives. In many cases, classical Arabic texts (kitab kuning) served as primary references, which were explained orally by the teacher in the local language, such as Bugis or Makassarese (Arief, 2008). In addition, education in the langgar and surau was often accompanied by the practice of wirid, dhikr, and tarekat rituals (Ali et al., 2021). This reinforced the integration of intellectual and spiritual dimensions in traditional Islamic education.

- d. Kolaborasi antar lembaga dan negara yakni, teknologi memfasilitasi kerjasama global dalam pelestarian budaya. Lewis (2016) menyoroti bagaimana kolaborasi antar lembaga dan negara dapat memperkuat upaya pelestarian. Proyek seperti Digital Silk Road Initiative oleh UNESCO atau kemitraan antar museum di seluruh dunia untuk digitalisasi koleksi bersama adalah bukti kolaborasi ini, yang telah menghasilkan konsorsium data global (UNESCO, n.d.). Melalui platform digital, lembaga-lembaga di Palembang dapat berkolaborasi dengan museum atau universitas internasional untuk proyek-proyek digitalisasi atau penelitian bersama, meningkatkan visibilitas dan nilai koleksi mereka.
- e. Pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya yakni, warisan budaya digital memiliki potensi untuk menghasilkan nilai ekonomi. Dari lisensi gambar artefak untuk produk merchandise (misalnya, motif songket Palembang untuk desain digital) hingga pengembangan aplikasi atau game edukasi budaya, ini dapat menciptakan lapangan kerja dan sumber pendapatan baru bagi komunitas lokal. Industri game global yang bernilai triliunan dolar menunjukkan potensi besar untuk konten berbasis budaya, dengan pasar yang terus berkembang (Newzoo, 2024).
- f. Peningkatan literasi digital dan kesadaran budaya jadi, pemanfaatan teknologi digital tidak hanya melestarikan budaya, tetapi juga meningkatkan literasi digital masyarakat. Penggunaan platform digital untuk mengakses dan berinteraksi

dengan SDIB secara tidak langsung melatih keterampilan digital pengguna, sekaligus menumbuhkan kesadaran dan apresiasi terhadap warisan budaya mereka sendiri. Program-program edukasi digital dari berbagai museum di Indonesia telah berhasil meningkatkan literasi digital dan pemahaman budaya di kalangan siswa, seperti program "Museum Goes to School" versi daring (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2021).

Secara keseluruhan, meskipun tantangan dalam pemanfaatan teknologi digital untuk SDIB di Palembang nyata dan perlu penanganan serius, peluang yang ditawarkannya jauh lebih besar. Strategi komprehensif yang melibatkan pengembangan SDM, adopsi standar global, penciptaan platform interaktif, dan kolaborasi lintas sektor akan menjadi kunci untuk mewujudkan potensi penuh teknologi digital demi pengelolaan dan diseminasi SDIB yang efektif dan berkelanjutan, menginspirasi dan mengedukasi generasi mendatang.

KESIMPULAN

Penelitian ini menggarisbawahi urgensi dan potensi transformatif pemanfaatan teknologi digital dalam pengelolaan dan diseminasi sumber daya informasi budaya (SDIB). SDIB, yang mencakup kekayaan tak berwujud maupun berwujud, merupakan fondasi identitas kolektif dan kearifan lokal. Di era digital ini, teknologi menawarkan peluang tak terbatas untuk pelestarian, aksesibilitas, edukasi, dan efisiensi pengelolaan warisan budaya, bahkan membuka gerbang menuju jangkauan global. Namun, temuan penelitian ini menegaskan adanya kesenjangan signifikan antara potensi tersebut dan implementasi optimal di lapangan, sebuah realitas yang juga tercermin dalam konteks lokal Palembang.

Dalam aspek pengelolaan SDIB, digitalisasi memang menawarkan solusi untuk preservasi dan organisasi data. Namun, tantangan seperti digital obsolescence, kebutuhan akan tenaga ahli konservasi digital, dan implementasi sistem manajemen aset digital (DAMS) yang sesuai standar masih menjadi hambatan krusial. Permasalahan fragmentasi data dan kurangnya standarisasi metadata di antara berbagai institusi budaya di Palembang menjadi bukti nyata belum optimalnya pengelolaan yang terintegrasi. Selain itu, isu keamanan siber dan perlindungan hak kekayaan intelektual

(HKI), terutama untuk pengetahuan tradisional yang kompleks, menuntut perhatian serius untuk menjaga integritas dan keaslian SDIB digital.

Pada ranah diseminasi SDIB, teknologi digital membuka berbagai kanal baru melalui platform dan repositori daring, media sosial, serta teknologi interaktif-imersif seperti VR/AR. Meskipun terdapat peningkatan interaksi digital seperti yang terlihat dari media sosial Dinas Kebudayaan Palembang, optimalisasi platform ini masih memerlukan strategi konten yang lebih adaptif dan responsif. Tantangan aksesibilitas dan inklusivitas, khususnya bagi penyandang disabilitas dan penyediaan konten multibahasa, juga menjadi pekerjaan rumah agar jangkauan diseminasi benar-benar tanpa batas. Pemanfaatan teknologi interaktif yang mampumenghidupkan kembali sejarah, seperti gamifikasi, masih berada pada tahap awal namun menawarkan potensi besar yang belum tergarap sepenuhnya di Palembang.

Secara umum, hambatan utama dalam pemanfaatan teknologi digital untuk SDIB meliputi kesenjangan digital yang masih nyata, keterbatasan sumber daya (finansial, infrastruktur, dan SDM multidisiplin), serta dinamika perubahan teknologi yang sangat cepat menuntut peningkatan kapasitas SDM secara berkelanjutan. Observasi di Palembang menguatkan bahwa kendala-kendala ini bersifat lintas sektor dan memerlukan pendekatan yang terkoordinasi.

Berdasarkan temuan ini, penelitian ini menyimpulkan bahwa untuk mengatasi kesenjangan tersebut, diperlukan strategi komprehensif yang mencakup:

1. Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten dan multidisiplin melalui pelatihan berkelanjutan di bidang konservasi digital, manajemen data, dan literasi digital.
2. Adopsi standar global dalam pengelolaan data dan metadata, serta pengembangan sistem manajemen aset digital (DAMS) yang terintegrasi untuk mengatasi fragmentasi data antar lembaga di Palembang.
3. Penciptaan platform digital yang interaktif dan mudah diakses, termasuk pemanfaatan media sosial secara strategis dengan konten edukatif dan menarik, serta eksplorasi teknologi imersif (VR/AR) untuk pengalaman budaya yang lebih

mendalam.

4. Kolaborasi lintas sektor yang kuat antara pemerintah, institusi pendidikan (seperti UIN Raden Fatah), komunitas budaya, dan sektor swasta untuk memastikan keberlanjutan finansial dan partisipasi aktif masyarakat dalam upaya digitalisasi dan diseminasi.
5. Perumusan kebijakan dan kerangka hukum yang jelas terkait HKI dan keamanan siber yang spesifik untuk konteks SDIB, termasuk perlindungan pengetahuan tradisional.

Implementasi strategi ini akan memastikan bahwa warisan budaya tidak hanya terlestarikan, tetapi juga dapat diakses, dinikmati, dan diwariskan secara efektif kepada generasi mendatang, mengukuhkan identitas budaya dan mendukung pengembangan ekonomi kreatif yang berbasis kearifan lokal Palembang. Penelitian selanjutnya disarankan untuk fokus pada studi kasus implementasi spesifik dari rekomendasi ini, serta evaluasi dampak sosial dan ekonomi dari inisiatif digitalisasi SDIB yang telah berjalan.

REFERENSI

- APJII, T. (2023). Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Bereczk, A., Szilagyine Fulop, E., & Hodine Hernadi, B. (2024). Web 3 Gaming: Analisis Sektoral dan Prakiraan hingga 2033. In *Prosiding Central and Eastern European eDem and eGov Days 2024* (pp. 166–172).
- Corrado, E. M., & Sandy, H. M. (2017). *Digital preservation for libraries, archives, and museums*. Rowman & Littlefield.
- Dewi, W. N., Nas, C., Sevtiana, A., Norhan, L., Kusuma, R. P., Putra, N., & Sulhan, M. A. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi Digital Sebagai Media Pengenalan Budaya Kesenian Topeng Cirebon Kepada Anak-Anak Panti Asuhan Budhi Asih. *Jurnal Pengabdian UCIC*, 1(1), 114–124.

- Duranti, L., & Shaffer, E. (2012, September). The memory of the world in the digital age: digitization and preservation. In *An International Conference on Permanent Access to Digital Documentary Heritage, UNESCO Conference Proceedings*. Vancouver.
- Economou, D. (2004). Virtual reality and Museums: The development of a collaborative virtual environment for learning about ancient Egypt. *Museology: International Scientific Electronic Journal*, 2.
- Elo, S., & Kyngäs, H. (2008). The qualitative content analysis process. *Journal of Advanced Nursing*, 62(1), 107–115.
- Eshet, Y. (2004). Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93–106.
- Google Arts & Culture. (n.d.). About Google Arts & Culture. Retrieved from <https://artsandculture.google.com/about>
- Gottlieb–Miller, L., & Alleman, K. (2024). *State of Art Museum Libraries, 2024*. [Publisher or institution, if known].
- Hague, C., & Payton, S. (2010). Digital literacy across the curriculum (Vol. 4, No. 1, pp. 1–63). Futurelab. Retrieved from <https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL06/FUTL06.pdf>
- Hartono, H. (2017). Strategi pengembangan perpustakaan digital dalam membangun aksesibilitas informasi: Sebuah kajian teoritis pada Perpustakaan Perguruan Tinggi Islam di Indonesia. *UNILIB: Jurnal Perpustakaan*, 77–91.
- Hill, C. P. (2024). *Cybercrime and Digital Forensics Approach in Local Law Enforcement*. [Publisher or institution, if known].
- Holliday, A. (2018). *Understanding intercultural communication: Negotiating a grammar of culture*. Routledge.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2021). *Laporan Program Museum Goes to School Daring*.
- Kompas.com. (2019, Maret 15). *Kontroversi Motif Batik dan Songket di Kancan Internasional*.

- Krisnanik, E., Yulistiawan, B. S., Indriana, I. H., & Yuwono, B. (2023). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pelestarian budaya dan wujud bela negara. *Jurnal Bela Negara*, 1(2), 83–98.
- Lamarre, E., Smaje, K., & Zimmel, R. (2023). *Rewired: the McKinsey Guide to Outcompeting in the Age of Digital and AI*. John Wiley & Sons.
- Lewis, D. W. (2016). *Reimagining the academic library*. Rowman & Littlefield.
- Liu, Z. (2012). Digital reading. *Chinese Journal of Library and Information Science (English Edition)*, 85.
- Mairesse, F. (2016). The UNESCO Recommendation on the Protection and Promotion of Museums and Collections, their Diversity and their Role in Society. In *Museums, Ethics and Cultural Heritage* (pp. 95–102). Routledge.
- Marty, P. F. (2010). An introduction to digital convergence: Libraries, archives, and museums in the information age. *The Library Quarterly*, 80(1), 1–5.
- Martha, A. (2025). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Methods pada Era Digital*. Takaza Innovatix Labs.
- McCray, K. L. (2015). Intercollegiate athletes and sexual violence: A review of literature and recommendations for future study. *Trauma, Violence, & Abuse*, 16(4), 438–443.
- McKeown, S., & Ross-White, A. (2019). Building capacity for librarian support and addressing collaboration challenges by formalizing library systematic review services. *Journal of the Medical Library Association: JMLA*, 107(3), 411.
- Ono, K., Yamamoto, T., Kamiuchi, T., Kitamoto, A., Andres, F., Sato, S., & Andaroodi, E. (2005). Progress of the digital silk roads project. *Progress in Informatics*, 1, 93–141.
- Parker, L. (2024). *Reaching New Generations: Exploring Museums' Social Media Strategies for Engaging Younger Audiences in the Post-COVID-19 Era*. [Publisher or institution, if known].
- Prianto, J. S. (2022). Akreditasi Perpustakaan Perguruan Tinggi. *Buletin Perpustakaan*, 5(1), 81–97.

Graham, R. (2016). *Techno-resiliency in education*. Springer.

Ter-Zakaryan, Z. (2021). *Decolonising collections? The Benin artefacts in British museums* (Doctoral dissertation, University of Oxford).

The Guardian. (2023, November 1). British Library hit by 'significant and sustained' cyber attack.

Ubisoft. (n.d.). Assassin's Creed Discovery Tour. Retrieved from <https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/origins/discovery-tour>