

Perancangan Dan Implementasi Museum Virtual Untuk Edukasi Dan Sosialisasi Kebudayaan Tionghoa Benteng Dari Kota Tangerang

Zhong Jin Long¹ & Ahmad Fuad²

Universitas Esa Unggul

Jalan Arjuna Utara Nomor 9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat, 11510, Indonesia

Email: novem193@gmail.com

Abstrak

Museum Virtual Tionghua Benteng adalah sebuah inisiatif yang bertujuan untuk menciptakan museum daring yang memungkinkan pengguna untuk melakukan eksplorasi mendalam terhadap kekayaan budaya Tionghua Benteng melalui teknologi virtual reality. Dalam pengembangannya, dipilihlah aplikasi 3D Vista sebagai *platform* untuk menyajikan virtual tour kepada pengguna. Penelitian ini muncul dari kebutuhan untuk mengisi kekosongan informasi terkait sejarah dan budaya Tionghua Benteng dengan cara yang inovatif, menggunakan teknologi *virtual reality* yang belum pernah diaplikasikan sebelumnya. Keputusan untuk mengadopsi format museum virtual dipertimbangkan karena dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung melalui konsep edukasi dan sosialisasi yang menarik. Penggunaan arsitektur Peranakan Tionghua diintegrasikan dalam desain untuk menciptakan elemen simbolik yang terinspirasi dari warisan budaya rumah masyarakat Tionghua Benteng di daerah Kisamaun, kota Tangerang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif dan kuantitatif, melibatkan observasi, survei uji kelayakan, wawancara, dan studi literatur. Penelitian ini membahas langkah-langkah perancangan Museum Virtual Tionghua Benteng, proses peluncuran museum virtual, serta implementasi desain dalam strategi promosi media

Sejarah Artikel

Submitted: 7 Agustus 2024

Accepted: 13 Agustus 2024

Published: 14 Agustus 2024

Kata Kunci

Perancangan, Virtual Museum, Tionghua Benteng, Virtual Reality

Pendahuluan

Kebudayaan Tionghoa Benteng merupakan sebuah kebudayaan yang berkembang di daerah pesisir utara Provinsi Banten, khususnya di kota Tangerang. Kebudayaan ini merupakan hasil dari perpaduan harmonis antara budaya etnis Tionghoa dengan budaya Sunda, Melayu, Jawa, dan Betawi. Saat ini, hampir seperempat dari penduduk lokal di Tangerang adalah etnis Tionghoa Benteng (Thresnawaty S., 2015). Namun, kesinambungan dan perkembangan kebudayaan Tionghoa Benteng saat ini sangat minim dan perlu diperhatikan (Budi Sulistyio & Marsela Fitri Anisa, 2012). Oleh karena itu, sosialisasi dan pendidikan yang berkelanjutan diperlukan untuk mempertahankan dan menjaga kebudayaan Tionghoa Benteng, salah satunya melalui pendirian Museum Virtual yang berfokus dengan tujuan untuk pelestarian kebudayaan Tionghoa Benteng.

Museum virtual adalah salah satu metode yang cukup efektif untuk memperkenalkan dan mengedukasikan masyarakat tentang kebudayaan Tionghoa Benteng dalam hal nilai sejarahnya, keindahannya, dan keunikannya, dari sisi lain museum virtual ini merupakan konsep museum yang pertama kalinya dikembangkan di Kota Tangerang. Berdasarkan hal tersebut, penelitian tentang perancangan museum virtual untuk kebudayaan Tionghoa Benteng dengan penekanan pada edukasi dan sosialisasi diperlukan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi masyarakat terhadap kebudayaan Tionghoa Benteng. Penelitian ini dilakukan melalui tinjauan pustaka, wawancara dengan para pakar kebudayaan Tionghoa Benteng, dan perancang museum virtual. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi dan motifasi untuk keinginan masyarakat dalam melestarikan kebudayaan Tionghoa Benteng yang melalui memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menginspirasi serta mendorong masyarakat untuk memahami dan mengapresiasi kebudayaan Tionghoa Benteng.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan warisan budaya dan Sejarah masyarakat Tionghoa Benteng yang terintegrasi dalam desain museum virtual, dengan berfokus pada merumuskan masalah bagaimana konsep edukasi untuk kebudayaan Tionghoa Benteng dapat diintegrasikan dalam desain museum virtual. Manfaat dari merancang Museum Virtual Kebudayaan Tionghoa Benteng mencakup pelestarian budaya, peningkatan kesadaran budaya, akses global yang lebih luas, pengalaman interaktif yang mendalam, kemajuan dalam pendidikan dan penelitian, serta pengembangan pariwisata budaya di daerah tersebut.

Paradigma penelitian Museum Virtual mengacu pada *platform online* atau digital yang bertujuan untuk memberikan akses bagi pengunjung untuk menjelajahi suasana Tionghoa Benteng secara virtual, menampilkan potret-potret lama dari era kolonial hingga periode Orde Baru, foto-foto kegiatan kebudayaan Tionghoa Benteng, serta arsitektur Tionghoa Benteng. Melalui teknologi realitas virtual, pengguna dapat merasakan menghadiri museum secara virtual tanpa harus berada secara fisik di lokasi tersebut.

Desain Museum Virtual Kebudayaan Tionghoa Benteng akan menggabungkan beragam unsur budaya, termasuk seni, musik, arsitektur, dan tradisi masyarakat, untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan berkesan bagi pengunjung. Dengan menggunakan teknologi Realitas Virtual yang canggih, pengunjung akan diundang untuk menjelajahi ruang virtual yang menampilkan berbagai foto dari masa lalu, lukisan yang menggambarkan peninggalan yang sudah tidak dapat terlihat lagi, serta gambaran detail tentang arsitektur khas Tionghoa Benteng. Tak hanya itu, pengunjung juga diberi kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan foto-foto, interior rumah, cagar budaya yang dipajang, dengan menelusuri detail yang mengungkap cerita di balik setiap objek, dan merasakan sensasi pengalaman virtual yang interaktif seolah-olah mereka benar-benar berada di tengah-tengah kota Tionghoa Benteng yang ramai dan penuh sejarah.

Melalui gaya arsitektur masyarakat Tionghoa Benteng, yang menurunkan aliran gaya arsitektur Minnan yang berasal dari provinsi Fujian, Tiongkok, yang dominan dengan gaya atap ekor burung dan pelana kuda (Cao, 2006). Gaya arsitektur ini akan digunakan sebagai referensi untuk memodelkan arsitektur 3D museum. Peneliti juga bertujuan untuk membangkitkan atmosfer masa lalu di *Chinatown* melalui desain 3D, dengan mengambil referensi dari sumber-sumber museum di Belanda dan Foto Lama Arsip Nasional Republik Indonesia.

Metode

Metode dari perancangan museum virtual ini melalui 5 tahap yang melingkupi orientasi, Analisa, konsep, desain, dan implementasi (Landa, 2001). Kelima proses ini merupakan tahapan yang bertingkat yang menghasilkan karya desain yang sesuai dengan tema yang ditentukan.

1. Orientasi:

Pada tahap ini, kita akan mengidentifikasi karakteristik kebudayaan Tionghoa Benteng di kota Tangerang sebagai latar belakang perancangan museum virtual, seperti arsitektur, sejarah, dan nuansa budaya yang dapat memengaruhi desain.

2. Analisis:

Selama tahap analisis, kami akan mengumpulkan informasi dan melakukan analisis mendalam tentang aspek terkait, termasuk mengidentifikasi kebutuhan dan harapan mengenai kebudayaan Tionghoa Benteng serta melakukan penelitian tentang sejarah, budaya, dan tema yang relevan. Informasi ini akan dikumpulkan melalui observasi dan studi literatur.

3. Konsep:

Pada tahap konsep, berbagai konsep desain akan dikembangkan untuk mencerminkan tema, suasana, dan pesan yang ingin disampaikan dalam acara ini. Proses ini melibatkan pembuatan sketsa dan model 3D untuk memvisualisasikan tata letak, struktur, dan elemen penting lainnya dari desain. Selain itu, tahap ini juga mencakup penentuan gaya visual, pemilihan warna, dan elemen dekoratif yang sesuai dengan budaya Tionghoa Benteng.

4. Desain:

Selama tahap desain, tata letak optimal akan dirancang untuk memaksimalkan pengalaman pengunjung dan menciptakan suasana yang diinginkan. Proses ini melibatkan perancangan museum virtual yang sesuai untuk menciptakan atmosfer yang diinginkan, serta perencanaan latar belakang suara dan penataan suara yang sesuai dengan tema yang ditetapkan.

5. Implementasi:

Museum virtual akan diintegrasikan ke dalam platform, hosting, atau aplikasi realitas virtual yang dipilih. Pengujian dan evaluasi museum virtual juga penting dilakukan, dan perbaikan yang diperlukan akan dilakukan untuk memastikan kepuasan pengguna dan kualitas yang baik.

Metode Penelitian Kualitatif

Pemilihan metode kualitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang kebudayaan Tionghoa Benteng melalui perspektif yang lebih kontekstual dan deskriptif. Metode kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi aspek budaya, nilai-nilai, dan makna yang mendasarinya, serta memberikan ruang untuk memahami konteks sosial dan sejarah yang melatarbelakangi kebudayaan ini.

Penelitian kualitatif merupakan proses pengumpulan data dalam konteks alami dengan tujuan untuk menafsirkan fenomena yang terjadi. Peneliti berperan sebagai instrumen utama, dan pengambilan sampel data dilakukan secara sengaja dan melibatkan pemilihan berantai. Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi (penggabungan berbagai metode). Analisis data bersifat induktif dan kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan pada pemahaman makna daripada generalisasi (Anggito & Setiawan, S.Pd, 2018)

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini menggabungkan pendekatan yang komprehensif dengan memanfaatkan berbagai alat ukur, seperti wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Melalui serangkaian teknik ini, peneliti berhasil menghimpun informasi yang luas dan mendalam mengenai beragam aspek kebudayaan Tionghua Benteng. Data yang berhasil terkumpul mencakup tidak hanya arsitektur khas dan sejarah yang kaya, tetapi juga mencakup data narasumber yang berharga serta informasi yang terkait dengan kehidupan komunitas Tionghoa Benteng di wilayah tersebut. Dengan pendekatan yang holistik ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang komprehensif dan mendalam tentang kekayaan budaya Tionghua Benteng.

1. Data Primer

Data primer adalah jenis informasi yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari survei ke kawasan pemukiman Tionghua Benteng di pasar lama Kota Tangerang. Informasi ini mencakup berbagai elemen visual, seperti gaya arsitektur, interior, dan suasana umum di lingkungan tersebut. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data informasi mengenai kebudayaan Tionghua Benteng langsung dari Budayawan Tionghua Benteng Bapak. Oey Tjin Eng dan juga peneliti melakukan wawancara ke Designer *Virtual Reality* Bapak Reza

untuk mengetahui informasi dalam perancangan *Virtual Tour*. Dengan melibatkan narasumber yang ahli dalam budaya Tionghua Benteng, peneliti dapat mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang aspek-aspek budaya tersebut serta pandangan mereka terkait pengembangan museum virtual. Hal ini membantu memastikan bahwa data visual yang dikumpulkan relevan dan representatif untuk mendukung perancangan museum virtual secara komprehensif.

2. Data Sekunder

Data sekunder merujuk pada informasi yang diperoleh oleh peneliti melalui sumber-sumber tertulis seperti laporan sejarah, foto, lukisan, dan studi literatur. Informasi ini dikumpulkan dari berbagai sumber yang telah terdokumentasi secara resmi, termasuk perpustakaan Esa Unggul, koleksi buku pada rumah Bpk. Oey Tjin Eng, Arsip Nasional Indonesia, dan jurnal pada *Google Scholar*. Dengan menggunakan sumber-sumber sekunder ini, peneliti dapat menggali lebih dalam tentang aspek-aspek kebudayaan Tionghua Benteng untuk mendukung perancangan museum virtual dengan lebih terperinci dan akurat.

Proses Produksi

1. Pra-Produksi

Selama tahap pra-produksi, penulis memulai dengan melakukan penelitian awal yang komprehensif untuk menyiapkan langkah-langkah menuju tahap produksi berikutnya. Ini melibatkan pengumpulan informasi dari berbagai sumber terkait, khususnya terkait dengan arsitektur Peranakan Tionghua. Setelah mengumpulkan referensi yang cukup, penulis kemudian menganalisisnya secara mendalam untuk menentukan desain bangunan serta tata letak museum virtual. Dengan memperhatikan setiap detail, penulis memastikan bahwa desain yang dipilih sesuai dengan tema kultural yang diusung dan mencerminkan tujuan proyek secara keseluruhan. Semua langkah ini diambil dengan tujuan untuk menciptakan museum virtual yang autentik, menarik, dan efektif dalam menyampaikan pesan-pesan budaya yang ingin disampaikan.

Gambar 1. Survey pada Rumah Candra Naya



sebagai referensi bangunan museum

Sumber: Zhong Jin Long



Gambar 2. Gaya arsitektur ekor wallet
Tionghoa Benteng

Sumber: Zhong Jin Long

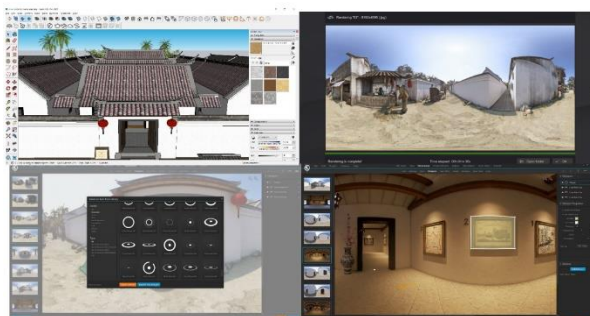


Gambar 3. Sketsa bangunan museum
Sumber: Zhong Jin Long

2. Produksi

Dalam tahap produksi, peneliti memulai penerapan data yang telah dikumpulkan dengan melakukan serangkaian langkah, dimulai dari membuat sketsa hingga menjadi sebuah model 3D yang lebih terperinci. Proses ini melibatkan penggunaan aplikasi *SketchUp* untuk menghasilkan model 3D yang akurat sesuai dengan desain yang telah disusun sebelumnya. Selanjutnya, untuk memberikan detail tekstur yang lebih mendalam dan melakukan *rendering view* 360 derajat, penulis menggunakan aplikasi *Lumion*. Setelah selesai dengan proses *rendering*, langkah berikutnya adalah mengimplementasikan *3D Vista* untuk menciptakan *virtual tour* interaktif yang memungkinkan pengunjung untuk menjelajahi museum virtual dengan lebih mendalam dan interaktif. Proses-produksi ini merupakan bagian krusial dalam menghasilkan representasi visual yang akurat dan menarik dari konsep awal yang telah direncanakan pada tahap pra-produksi.

Gambar 3. *Modeling, Rendering* dan



pembuatan *Virtual Tour*
Sumber: Zhong Jin Long

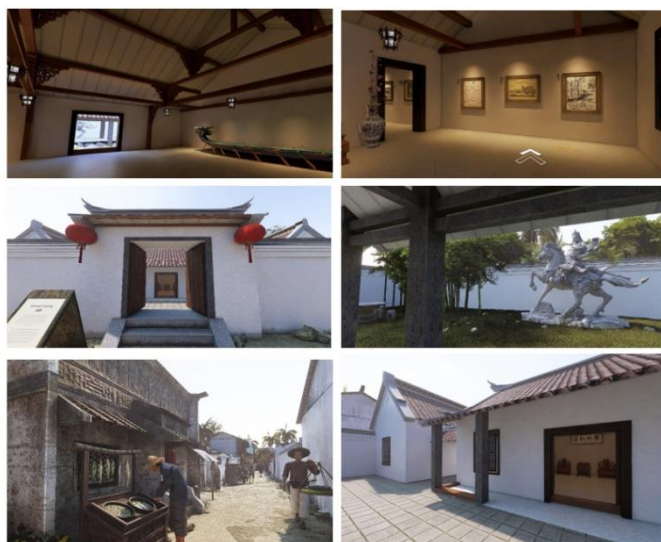
3. Pasca Produksi

Setelah selesai dengan tahap produksi, hasil dari perancangan dapat diakses oleh masyarakat umum, dan aset visual yang dihasilkan memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai alat promosi melalui berbagai saluran komunikasi. Selain posting di platform media sosial seperti Instagram, penggunaan aset visual ini juga meliputi pembuatan poster, brosur, spanduk, umbul-umbul, stationary, dan merchandise yang dapat didistribusikan secara luas. Aset visual tersebut bukan hanya sebagai representasi dari desain yang telah dibuat, melainkan juga sebagai alat promosi yang sangat efektif untuk menarik perhatian dan memperkenalkan museum virtual atau acara tersebut kepada audiens yang lebih luas. Tahap pasca produksi memiliki peran penting dalam meningkatkan visibilitas dan dampak dari perancangan yang telah dilakukan, serta memastikan bahwa pesan dan tujuan dari museum virtual tersebut dapat disampaikan secara efektif kepada khalayak.

Hasil dan Pembahasan *Media Utama*

Pameran virtual merupakan sebuah konsep yang mengacu pada serangkaian replika digital yang dibuat untuk menggambarkan peristiwa atau objek nyata. Replika ini dikembangkan menggunakan berbagai alat multimedia dan teknologi realitas virtual. Tujuannya adalah menciptakan sebuah lingkungan simulasi yang dapat diakses melalui internet dan dieksplorasi oleh pengguna. Dengan menggunakan teknologi ini, pengunjung dapat merasakan pengalaman yang mirip dengan menghadiri pameran secara langsung, meskipun mereka berada di lokasi yang jauh atau di tempat yang berbeda secara fisik. Pameran virtual memungkinkan untuk memperluas jangkauan dan aksesibilitas pengunjung serta memberikan pengalaman yang mendalam dan imersif. Selain itu, melalui penggunaan teknologi ini, informasi dan konten yang disajikan dapat disesuaikan dan disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif. (Khairunnisa Adinda Dhiya Hasna et al., 2021).

Dengan memanfaatkan teknologi *virtual reality* (VR), pengunjung dapat mengalami sensasi yang menyerupai kehadiran langsung di dalam pameran, meskipun tanpa harus berada di lokasi fisiknya. Teknologi VR ini memberikan kesempatan bagi para pengunjung untuk merasakan atmosfer dan suasana pameran secara lebih mendalam dan interaktif, seolah-olah mereka berada di tempat tersebut secara langsung, meskipun sebenarnya mereka berinteraksi dengan lingkungan virtual.



Gambar 4. Tionghoa Benteng Virtual Museum
Sumber: Zhong Jin Long

Dalam penelitian ini, fokus utama adalah pengembangan museum virtual yang menyajikan kebudayaan Tionghoa Benteng dengan cara yang mendalam dan menarik. Museum virtual ini akan memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk menjelajahi, menikmati, dan memahami konteks sejarah serta kebudayaan Tionghoa Benteng dengan lebih baik. Pendekatan edukasi dan sosialisasi akan diimplementasikan melalui berbagai cara, termasuk penjelasan yang mendetail tentang gambar dan artefak yang dipamerkan, penayangan video dokumenter yang mengupas kebudayaan Tionghoa Benteng, dan penciptaan arsitektur yang khas dari peranakan Tionghoa Benteng. Dengan demikian, museum virtual ini akan menjadi sarana yang berharga untuk mendukung pemahaman dan apresiasi terhadap kekayaan budaya Tionghoa Benteng.

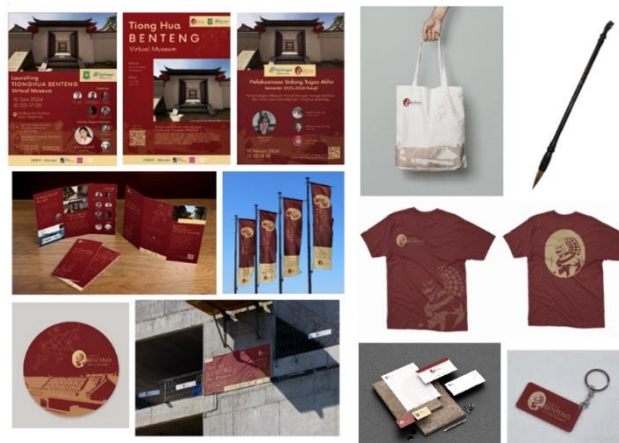
Media Pendukung

Dalam upaya menyampaikan informasi tentang museum virtual kebudayaan Tionghua Benteng secara efektif kepada masyarakat, diperlukan perencanaan yang terperinci dalam pembuatan media dan strategi pemanfaatannya. Langkah-langkah ini termasuk pemilihan media yang sesuai, perancangan program konten yang menarik, serta penyesuaian dengan berbagai kebutuhan dan minat masyarakat yang beragam.

Pertama-tama, dalam memilih media yang tepat, perlu dipertimbangkan berbagai platform yang populer dan relevan dengan *audiens* target, seperti media sosial. Selanjutnya, dalam merancang program konten, perlu dipertimbangkan berbagai aspek kebudayaan Tionghua Benteng yang ingin disampaikan, seperti sejarah, seni, arsitektur, dan tradisi masyarakat. Konten yang menarik dan informatif dapat mencakup artikel, video dokumenter, galeri foto, dan siaran langsung yang disesuaikan dengan preferensi dan minat *audiens*.

Selain itu, penting juga untuk mempertimbangkan kebutuhan dan minat masyarakat yang beragam. Hal ini dapat dilakukan melalui survei atau kajian pasar untuk memahami preferensi dan kebiasaan konsumen dalam mengakses informasi tentang budaya Tionghua Benteng. Dengan memahami *audiens* target secara lebih mendalam, program media dapat disesuaikan untuk memenuhi harapan dan kebutuhan mereka dengan lebih efektif.

Dengan pendekatan yang terperinci dan terarah dalam perencanaan media pendukung Virtual Museum Kebudayaan Tionghua Benteng akan dapat menyampaikan pesan-pesan tentang kebudayaan ini secara efektif dan efisien kepada masyarakat luas, sehingga tujuan edukasi dan sosialisasi dapat tercapai dengan lebih baik.



Gambar 5. Poster, Brosur, Umbul-umbul, Spanduk, Stiker, *Totebag*, Kuas, Kaos, *Stationery*, Gantungan kunci.
Sumber: Zhong Jin Long

UJI Kelayakan Karya

Peneliti melakukan evaluasi terhadap kelayakan museum virtual ini dengan menggunakan kuisioner sebagai instrumen penilaian. Sebanyak 11 responden telah berpartisipasi dalam mengisi kuisioner yang disediakan, memberikan gambaran yang cukup representatif tentang tanggapan masyarakat terhadap museum virtual tersebut. Dari hasil pengisian kuisioner tersebut, mayoritas responden memberikan penilaian yang positif terhadap berbagai aspek museum virtual, menunjukkan tingkat kepuasan yang cukup tinggi.

Evaluasi ini mencakup berbagai aspek, seperti nilai interaktif, nilai edukasi, kepuasan, dan keseluruhan kesan yang diperoleh dari penggunaan museum virtual. Hasilnya menunjukkan

bahwa pengguna merasa antarmuka pengguna mudah digunakan, konten yang disajikan beragam dan informatif, serta pengalaman interaktif yang menarik dan mendidik. Selain itu, keseluruhan kesan yang diperoleh dari penggunaan museum virtual ini juga dinilai positif, memberikan gambaran yang menyeluruh tentang kualitas dan kelayakan museum virtual tersebut.

Tabel 1. Uji Kelayakan Tionghua Benteng Virtual Museum

Penilaian	Jumlah orang	Baik	Buruk
Nilai edukasi	11	11	0
Nilai Interaktif	11	10	1
Kepuasan	11	11	0
Keinginan rekomendasi	11	11	0

Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel, dari total 11 responden yang mengisi kuisisioner, mayoritas dari mereka memberikan penilaian yang positif terhadap museum virtual ini. Dapat dilihat bahwa sebagian besar responden menunjukkan kepuasan terhadap pengalaman mereka dengan museum virtual tersebut. Respons positif dari sebagian besar responden menandakan bahwa museum virtual ini berhasil mendapatkan dukungan yang kuat dari masyarakat. Hal ini mencerminkan bahwa tujuan utama museum virtual untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kebudayaan Tionghua Benteng telah tercapai dengan baik.

Selain itu, hasil positif dari penilaian masyarakat terhadap museum virtual ini menunjukkan bahwa pendekatan yang diambil dalam merancang dan mengembangkan museum ini relevan dan efektif. Respons positif ini juga dapat memotivasi pengembang museum untuk terus meningkatkan dan memperbaiki pengalaman pengguna agar lebih memuaskan lagi di masa mendatang.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa museum virtual ini bukan hanya menjadi sumber informasi tentang kebudayaan Tionghua Benteng, tetapi juga menjadi sarana pendidikan dan sosialisasi yang berharga bagi masyarakat luas. Kesuksesan museum virtual ini dalam menarik minat dan dukungan dari masyarakat menegaskan pentingnya upaya pelestarian dan promosi kebudayaan lokal melalui platform digital yang inovatif seperti museum virtual.

Kesimpulan

Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan, ada beberapa hal penting yang dapat disimpulkan. Pertama, dalam merancang museum virtual kebudayaan Tionghua Benteng dengan pendekatan edukasi dan sosialisasi, diperlukan penggunaan teknologi dan konten yang mendidik. Antarmuka yang ramah pengguna, penyediaan informasi yang relevan, dan integrasi elemen sosialisasi menjadi kunci untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan demikian, perancangan harus memastikan bahwa museum virtual tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga memfasilitasi interaksi dan pemahaman yang lebih dalam tentang kebudayaan Tionghua Benteng.

Kedua, acara peluncuran museum virtual harus direncanakan dengan cermat dan didasarkan pada sumber yang tepat untuk menarik perhatian *audiens*. Kombinasi dari presentasi edukatif, kegiatan interaktif, dan elemen sosialisasi seperti forum *online* atau diskusi langsung dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi masyarakat. Pengelolaan waktu yang efisien dan pemasaran yang tepat juga menjadi faktor kunci dalam menentukan kesuksesan acara peluncuran ini.

Ketiga, integrasi perancangan museum virtual ke dalam media promosi memerlukan strategi yang terkoordinasi. Konten edukatif yang menarik, visualisasi kreatif, dan penggunaan *platform* media sosial untuk sosialisasi dapat meningkatkan daya tarik dan jangkauan museum virtual. Penting juga untuk melakukan pengukuran efektivitas melalui analisis data dan umpan balik pengguna guna memastikan bahwa kampanye promosi berjalan dengan sukses dan mencapai tujuan yang diinginkan.

Dengan demikian, keseluruhan perancangan dan strategi implementasi harus didasarkan pada prinsip-prinsip tersebut untuk memastikan bahwa museum virtual kebudayaan Tionghua Benteng tidak hanya berhasil dalam memberikan informasi, tetapi juga dalam mempromosikan pemahaman yang lebih luas dan mendalam tentang kebudayaan tersebut kepada masyarakat umum.

Rujukan

- Anggito, A., & Setiawan, S.Pd, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak.
- Budi Sulistyono & Marsela Fitri Anisa. (2012). Pengembangan Sejarah Dan Budaya Kawasan Cina Benteng Kota Lama, Tangerang. *Planesa*, 3, 95.
- Cao, C. (2006). *Min nan chuan tong jian zhu* (Di 1 ban). Xiamen da xue chu ban she.
- Khairunnisa Adinda Dhiya Hasna, I., Bherti Kharoline, H., Politeknik Negeri Bandung, Politeknik Negeri Bandung, Ariani Noor, A., & Politeknik Negeri Bandung. (2021). Inovasi Virtual Exhibition Masa Depan. *Altasia : Jurnal Pariwisata Indonesia*, 3(1), 28–34. <https://doi.org/10.37253/altasia.v3i1.4369>
- Landa, R. (2001). *Graphic design solutions* (2nd ed). OnWord Press.
- Thresnawaty S., E. (2015). SEJARAH SOSIAL-BUDAYA MASYARAKAT CINA BENTENG DI KOTA TANGERANG. *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 7(1), 49. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v7i1.83>