



DAYA TARIK FITUR INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN KUNJUNGAN MUSEUM: STUDI KASUS MENGENAL PARAS NUSANTARA

THE ATTRACTION OF INTERACTIVE FEATURES IN INCREASING MUSEUM VISITS: A CASE STUDY OF MENGENAL PARAS NUSANTARA

Choirul Umam Azhari¹, Abdul Haris Fatgehipon², Nova Scorigiana³

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta

Email: choirulumaam29@gmail.com¹, pertahanan@yahoo.com², nova.scorigiana@gmail.com³

Article Info

Article history :

Received : 25-06-2025

Revised : 26-06-2025

Accepted : 28-06-2025

Published : 30-06-2025

Abstract

This research is motivated by the increasing importance of digital innovation in attracting museum visitors, especially in the modern era dominated by technology. The National Museum of Indonesia, as one of the leading cultural institutions, is trying to adapt to this trend by implementing the interactive technology feature "Mengenal Paras Nusantara". The purpose of this study is to explore how the appeal of the interactive feature Mengenal Paras Nusantara influences public interest in visiting. This study uses a qualitative method with a descriptive approach, through a case study at the National Museum of Indonesia. Data were collected through in-depth interviews with visitors and museum managers, as well as direct observation. The main results of the study indicate that the Mengenal Paras Nusantara feature has succeeded in increasing visitor engagement, creating a unique personal experience, and significantly encouraging visits based on digital trends, especially among the younger generation. Although there are some limitations in presenting in-depth information, this feature has proven effective as a medium for initial introduction to the diversity of Indonesian culture. The conclusion of this study is that interactive technology, as implemented in the Mengenal Paras Nusantara feature, has proven to play an important role in increasing the interest and number of museum visitors, while strengthening the museum's image as a relevant education and entertainment center in the digital era.

Keywords: *Museum, Interactive Technology, Digital Features*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh semakin pentingnya inovasi digital dalam menarik minat pengunjung museum, terutama di era modern yang didominasi oleh teknologi. Museum Nasional Indonesia, sebagai salah satu institusi budaya terkemuka, berupaya beradaptasi dengan tren ini melalui pengaplikasian fitur teknologi interaktif "Mengenal Paras Nusantara". Tujuan penelitian ini adalah untuk menggali bagaimana daya tarik fitur interaktif Mengenal Paras Nusantara memengaruhi minat kunjung masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, melalui studi kasus di Museum Nasional Indonesia. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan pengunjung dan pengelola museum, serta observasi langsung. Hasil utama penelitian menunjukkan bahwa fitur Mengenal Paras Nusantara berhasil meningkatkan keterlibatan (engagement) pengunjung, menciptakan pengalaman personal yang unik, dan secara signifikan mendorong kunjungan berbasis tren digital, khususnya di kalangan generasi muda. Meskipun terdapat beberapa keterbatasan dalam penyajian informasi mendalam, fitur ini terbukti efektif sebagai media pengenalan awal terhadap keragaman budaya Indonesia. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa teknologi interaktif, seperti yang diimplementasikan dalam fitur Mengenal Paras Nusantara, terbukti



berperan penting dalam meningkatkan minat dan jumlah pengunjung museum, sekaligus memperkuat citra museum sebagai pusat edukasi dan hiburan yang relevan di era digital.

Kata Kunci: Museum, Teknologi Interaktif, Fitur Digital

PENDAHULUAN

Museum merupakan institusi yang memegang peranan penting dalam pelestarian warisan budaya dan sejarah, serta menjadi penghubung antargenerasi melalui koleksi artefak dan narasi pengetahuan (Ardiwidjaja, dalam Chatulistiwa et al., 2024). Namun, di tengah perkembangan era digital, museum menghadapi tantangan serius dalam mempertahankan daya tarik dan relevansinya di mata publik. Tren penurunan minat kunjung terhadap museum konvensional menjadi permasalahan utama, terlebih dengan berubahnya pola konsumsi informasi masyarakat yang kini lebih menyukai interaksi digital dan pengalaman imersif. Perubahan ini semakin dipercepat oleh dampak pandemi COVID-19, yang memaksa lembaga budaya untuk menyesuaikan diri dengan ekosistem berbasis virtual dan mengedepankan pengalaman pengunjung yang bersifat dinamis (Achyarsyah et al., 2020).

Dalam merespons kondisi tersebut, adopsi teknologi digital menjadi langkah strategis yang tidak dapat dihindari. Penggunaan teknologi seperti Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), dan fitur interaktif lainnya kini menjadi solusi potensial dalam menghadirkan pengalaman museum yang lebih partisipatif dan menarik. Melalui pendekatan ini, penyampaian sejarah dan budaya dapat dikemas dalam bentuk yang lebih personal, visual, dan sesuai dengan ekspektasi audiens digital, khususnya generasi muda (Yanuarti, 2019; Nabillah et al., 2024). Inovasi digital ini juga menjadi jembatan penting dalam menghubungkan khazanah budaya masa lalu dengan preferensi kontemporer yang lebih berorientasi pada teknologi.

Salah satu bentuk nyata dari transformasi tersebut dapat dilihat pada Museum Nasional Indonesia yang melakukan revitalisasi pasca-insiden kebakaran pada tahun 2023. Dalam upaya menarik kembali perhatian pengunjung, museum ini meluncurkan sebuah fitur berbasis kecerdasan buatan (AI) bernama *Mengenal Paras Nusantara*. Fitur ini memungkinkan pengunjung melakukan pemindaian wajah, yang kemudian akan dicocokkan dengan anatomi wajah dari 72 suku di Indonesia berdasarkan lukisan etnografis karya R.M. Pirngadie. Teknologi ini tidak hanya menawarkan hiburan visual, tetapi juga membangun pengalaman yang bersifat personal dan edukatif, dengan mengaitkan identitas individual pengunjung dengan keberagaman budaya Nusantara.

Melalui penyajian yang interaktif dan menyenangkan, fitur ini diharapkan mampu menarik berbagai segmen pengunjung, mulai dari pelajar hingga wisatawan mancanegara. Kehadiran fitur digital semacam ini menjadi penting dalam menjawab tantangan museum di tengah persaingan global, di mana keberhasilan institusi budaya sangat ditentukan oleh kemampuannya dalam menggabungkan elemen visual, interaktivitas, serta kedalaman informasi secara proporsional (Kuntjoro-Jakti et al., 2024). Lebih lanjut, kemunculan fitur ini juga mendapat dorongan dari kekuatan media sosial yang kini menjadi medium utama dalam membentuk persepsi publik terhadap museum dan aktivitas budaya (Arininta & Widiati, 2023).

Berdasarkan latar tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji daya tarik fitur *Mengenal Paras Nusantara* dalam memengaruhi keputusan masyarakat untuk mengunjungi



Museum Nasional Indonesia. Penelitian ini akan menganalisis bagaimana teknologi tersebut diimplementasikan dan sejauh mana fitur tersebut berkontribusi terhadap peningkatan minat kunjung publik. Temuan dari studi ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi strategis bagi pengelola museum dalam merancang inovasi digital yang lebih relevan dan adaptif terhadap kebutuhan pengunjung masa kini. Dengan demikian, studi ini turut berkontribusi pada pemahaman mengenai peran teknologi dalam transformasi institusi budaya, serta upaya memperkuat koneksi antara warisan sejarah dan audiens digital yang terus berkembang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus, yang bertujuan menggali secara mendalam daya tarik fitur interaktif *Mengenal Paras Nusantara* dalam memengaruhi keputusan kunjungan masyarakat ke Museum Nasional Indonesia. Menurut (Sugiyono, 2019), metode kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama. Lokasi penelitian ditentukan secara purposif di Museum Nasional Indonesia, Jakarta, yang menjadi tempat implementasi fitur tersebut. Informan dipilih dari mereka yang telah mencoba fitur dan dengan ragam tingkatan umur yang berbeda. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan mengikuti model Miles dan Huberman (Moleong, 2018) yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjaga validitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan teknik, serta member checking sebagai upaya untuk meningkatkan keabsahan temuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Daya Tarik Fitur Interaktif dalam Meningkatkan Kunjungan Museum: Studi Kasus Mengenal Paras Nusantara

1. Motivasi Berkunjung

Motivasi pengunjung dalam mengunjungi museum merupakan salah satu faktor utama yang menentukan tingkat kunjungan masyarakat terhadap institusi budaya seperti Museum Nasional. Temuan penelitian menunjukkan bahwa fitur *Mengenal Paras Nusantara* menjadi salah satu pemicu kuat yang memengaruhi niat kunjung, terutama di kalangan generasi muda yang akrab dengan teknologi digital. Beberapa pengunjung menyatakan bahwa mereka mengenal fitur ini melalui konten di media sosial seperti TikTok dan Instagram, yang kemudian memunculkan keingintahuan untuk mencobanya langsung di lokasi. Hal ini menunjukkan bahwa perpaduan antara inovasi teknologi dan promosi digital berperan signifikan dalam membentuk motivasi awal kunjungan. Menurut Nabillah dkk (2024), motivasi kunjungan museum masa kini tidak hanya ditentukan oleh nilai koleksi semata, tetapi juga oleh daya tarik pengalaman unik dan interaktif yang ditawarkan museum kepada pengunjung.

Selain dari media sosial, temuan lain menunjukkan bahwa alasan kunjungan juga berasal dari kegiatan institusional, seperti kunjungan edukatif dari sekolah (*study tour*). Banyak siswa datang sebagai bagian dari program pembelajaran luar kelas, namun sebagian dari mereka menyatakan bahwa kehadiran fitur seperti *Mengenal Paras Nusantara* menjadi pengalaman baru yang meningkatkan minat mereka terhadap museum. Keberadaan fitur ini,



yang menggunakan teknologi pemindaian wajah untuk mengaitkan pengunjung dengan representasi visual suku-suku di Indonesia, dinilai sebagai hal baru dan menyenangkan. Penerapan teknologi interaktif dalam ruang museum mampu menciptakan pengalaman belajar kontekstual yang lebih menarik dan mampu membentuk persepsi positif terhadap museum di mata generasi z.

Namun demikian, motivasi kunjungan tidak bersifat tunggal. Beberapa pengunjung memiliki motivasi akademik, seperti tugas perkuliahan, dan memilih Museum Nasional karena keberadaan fitur inovatif ini membuat museum lebih relevan dibanding museum lain. Pengunjung juga menyebut bahwa mereka tetap akan mengunjungi Museum Nasional meski tanpa kehadiran Mengenal Paras Nusantara, karena fitur lain seperti ImersifA juga memberikan pengalaman yang serupa. Ini menunjukkan bahwa motivasi bersifat multifaktor, dipengaruhi oleh kebutuhan pribadi, ekspektasi edukatif, dan daya tarik fasilitas teknologi yang tersedia. Inovasi dalam bentuk teknologi dan penyajian konten yang kreatif merupakan langkah yang relevan untuk menjawab tantangan eksistensi dan minat pengunjung, sehingga museum dapat tetap menjadi destinasi wisata modern yang diminati dan relevan (Yanuarti, 2019).

Sebagian besar pengunjung juga menyampaikan bahwa fitur Mengenal Paras Nusantara merupakan elemen pembeda Museum Nasional dibanding museum lain. Teknologi ini dinilai menciptakan citra museum modern yang mampu beradaptasi dengan zaman, sehingga menjadi daya tarik baru di tengah masyarakat yang akrab dengan media digital. Beberapa pengunjung menyebut bahwa integrasi teknologi seperti ini membuat mereka lebih tertarik mengunjungi museum, bahkan rela mengantre demi mencoba fitur tersebut. Selain itu, teknologi ini dirasa mampu menjangkau lebih banyak kalangan, mulai dari anak-anak hingga dewasa, karena sifatnya yang interaktif dan visual. Ini senada dengan temuan Arininta dan Widianti (2023), yang menyatakan bahwa inovasi teknologi digital mampu meningkatkan jumlah kunjungan ke museum, terutama jika didukung promosi yang menjangkau media sosial.

Meskipun demikian, tidak semua pengunjung merasa puas secara penuh. Sebagian mengungkapkan bahwa fitur ini masih memiliki keterbatasan dari sisi konten, karena tidak memberikan informasi yang mendalam seperti koleksi klasik lainnya. Sebagian pengunjung tetap memilih koleksi tradisional karena dianggap lebih kaya secara edukatif. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi menjadi pemantik motivasi, tetap diperlukan kedalaman informasi agar fitur digital tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga instrumen literasi. Pengalaman ini menunjukkan bahwa motivasi kunjungan dipengaruhi oleh kualitas pengalaman yang ditawarkan baik dari sisi interaksi maupun isi konten. Oleh karena itu, dalam kerangka strategi peningkatan kunjungan, museum perlu memastikan bahwa inovasi digital seperti Mengenal Paras Nusantara tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kuat dari sisi narasi dan edukasi. Seperti yang dinyatakan dalam studi Kuntjoro Jakti et al (2024), keberhasilan museum dalam menarik minat pengunjung tergantung pada kemampuannya menggabungkan aspek visual, interaktif, dan substansi informasi secara seimbang.

2. Pengalaman Kunjungan

Integrasi fitur digital Mengenal Paras Nusantara di Museum Nasional Indonesia terbukti menciptakan pengalaman pengunjung yang imersif dan interaktif. Teknologi pemindaian wajah yang menggabungkan wajah pengunjung dengan lukisan suku Nusantara menawarkan sensasi



personal, memicu respons emosional seperti rasa kagum, antusias, dan senang. Temuan ini sejalan dengan penelitian Yanuarti (2019), yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif seperti augmented reality (AR) secara signifikan meningkatkan keterlibatan emosional dan kepuasan pengunjung museum di Indonesia. Dengan demikian, fitur interaktif tidak hanya menjadi daya tarik utama, tetapi juga memperkuat pengalaman belajar dan hiburan secara bersamaan.

Dari sisi persepsi, pengalaman pengunjung telah terbentuk bahkan sebelum kunjungan melalui ekspos media sosial dan rekomendasi dari mulut ke mulut. Ketika berada di lokasi, atmosfer reaksi pertama pengunjung memperkuat ekspektasi positif. Teori disconfirmation dari Oliver (1980) menyatakan bahwa kepuasan muncul saat pengalaman aktual memenuhi atau melampaui ekspektasi sebelumnya, dan hal ini tercermin pada respons positif mayoritas pengunjung, meskipun terdapat kritik minor terkait keterbatasan variasi suku pada fitur deteksi. Hal tersebut adalah sebuah penegasan bahwa kepuasan pengalaman berperan penting dalam membangun loyalitas dan mendorong niat pengunjung untuk merekomendasikan museum kepada orang lain.

Temuan juga datang dari hal lain. Elemen visual fitur warna cerah, desain digital modern, dan penggabungan visual yang artistik berkontribusi pada peningkatan nilai estetis kunjungan. Pencahayaan dan elemen visual memperkuat pemahaman serta keterlibatan pengunjung. Hal ini sejalan dengan (Mirafawati et al., 2020) bahwa Pencahayaan alami dan buatan yang optimal pada ruang pameran museum terbukti meningkatkan kenyamanan visual, memperjelas detail objek, serta menciptakan suasana yang mendukung pengunjung untuk berlama-lama dan lebih terlibat secara emosional maupun kognitif dalam proses apresiasi karya. Dengan demikian, desain ruang terang dan modern menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman museum yang berkesan dan mendorong pengunjung untuk tinggal lebih lama.

Implementasi teknologi AR di ruang publik museum juga menumbuhkan interaksi personal dan memori yang lebih kuat, terutama ketika pengalaman bersifat multi-sensori (kognitif, sensorik, afektif). Berdasarkan Yanuarti (2019), Augmented Reality di Museum Nasional Indonesia yaitu Mengenal Paras Nusantara dapat dikatakan berhasil menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta mendorong keterlibatan sosial saat pengunjung mencoba fitur bersama-sama. Hal ini memperkuat argumen bahwa inovasi digital di museum dapat menjadi alat efektif untuk memperluas jangkauan edukasi dan mempererat ikatan sosial antar pengunjung. Secara komparatif, kehadiran fitur interaktif dan desain ruang terang menempatkan Museum Nasional pada posisi unggulan dibanding museum lain yang dirasakan kurang modern atau kurang fungsional. Persepsi modernitas ini muncul dari kombinasi teknologi terapan dan arsitektur pencahayaan, yang menurut (Mirafawati et al., 2020), memperkuat citra merek museum dan meningkatkan kepuasan pengunjung, termasuk niat kunjungan ulang dan rekomendasi.

Integrasi teknologi interaktif dan desain visual modern dalam Museum Nasional Indonesia tidak hanya memperkaya nilai edukatif, tetapi juga menjadi strategi efektif untuk menarik dan mempertahankan pengunjung di era digital. Model pengalaman pengunjung kontemporer di museum Indonesia menegaskan bahwa keberhasilan terletak pada



keseimbangan antara inovasi pengalaman, kualitas visual, dan kenyamanan lingkungan sejalan dengan temuan berbagai jurnal nasional yang dapat diakses dan relevan dengan konteks lokal.

3. Manfaat Kunjungan

Dalam konteks peningkatan kunjungan, fitur Mengenal Paras Nusantara di Museum Nasional Indonesia memberikan dimensi baru bagi pengalaman pengunjung. Meskipun tidak bersifat informatif secara akademik atau faktual mengenai keanekaragaman suku bangsa, fitur ini terbukti mampu memberikan manfaat dari sisi pengalaman emosional dan persepsi pengunjung terhadap museum sebagai institusi budaya. Secara umum, pengunjung merespons fitur ini secara positif. Mereka menyatakan bahwa fitur tersebut memberikan kesan yang menyenangkan, menarik, dan interaktif. Hal ini sejalan dengan konsep fitur dari Kotler & Keller (2012), bahwa pengaplikasian fitur baru dapat membuat pengalaman yang berbeda dari yang lain. Fitur Mengenal Paras Nusantara yang dirancang dengan pendekatan emosional dan personal dapat menciptakan keterikatan yang lebih kuat antara individu dan tempat yang dikunjunginya. Dalam hal ini, fitur Mengenal Paras Nusantara memberikan nilai tambah secara emosional, yang berkontribusi pada persepsi menyenangkan terhadap museum dan mendorong niat untuk kembali berkunjung.

Walaupun dari sisi substansi, fitur ini tidak menyajikan informasi yang dapat divalidasi secara ilmiah terkait asal-usul atau karakteristik suku bangsa, tetap saja sebagian besar pengunjung menganggap fitur ini cukup bermakna. Pengunjung tidak menjadikan keakuratan informasi sebagai fokus utama, melainkan merasakan adanya pendekatan baru yang membuat museum terasa lebih “hidup” dan tidak kaku. Ini menunjukkan bahwa museum tidak hanya diposisikan sebagai ruang penyimpanan sejarah, tetapi juga sebagai ruang pengalaman budaya yang komunikatif dan kontemporer.

Menurut Yanuarti (2019), keberhasilan museum dalam menarik minat pengunjung terletak pada kemampuannya menggabungkan aspek visual, interaktif, dan substansi informasi secara seimbang. Meskipun Mengenal Paras Nusantara masih kurang dalam aspek substansi informasi, kekuatan visual dan interaktivitasnya berperan penting dalam menciptakan ketertarikan pengunjung. Fitur ini memperkenalkan pendekatan baru yang memfokuskan pada pengalaman digital personal. Hal yang sangat relevan terutama bagi generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi. Lebih lanjut, nilai manfaat yang dirasakan oleh pengunjung juga terlihat dalam respons mereka terhadap potensi fitur ini untuk membangun kedekatan personal dengan museum. Banyak pengunjung menganggap fitur ini memberi pengalaman unik, terutama bagi anak-anak, karena dapat mengenalkan suku-suku di Indonesia dengan cara yang tidak konvensional. Pendekatan ini memberi pengaruh positif dalam menumbuhkan persepsi bahwa museum adalah ruang edukatif yang juga menyenangkan, sehingga mendorong pengunjung, termasuk keluarga dan rombongan sekolah, untuk menjadikannya sebagai tujuan wisata edukatif di masa mendatang.

Hasil temuan ini sesuai dan seragam dengan penelitian dari Nabillah, dkk (2024) bahwa khalayak aktif dalam memilih media atau pengalaman berdasarkan manfaat yang dirasakan baik berupa hiburan, informasi, maupun identitas diri. Dalam konteks ini, pengunjung memilih dan menikmati fitur Mengenal Paras Nusantara bukan karena validitas informasinya, melainkan karena manfaat hiburan dan refleksi personal yang ditawarkan. Dengan begitu, fitur



ini memiliki relevansi terhadap peningkatan jumlah kunjungan ke museum karena mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna secara psikologis. Walau belum optimal dari sisi edukasi berbasis data, fitur ini telah menjawab kebutuhan pengunjung akan bentuk keterlibatan yang baru dan interaktif, sekaligus membentuk persepsi positif terhadap museum sebagai tempat yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

4. Sikap Terhadap Museum

Sikap pengunjung terhadap Museum Nasional Indonesia mengalami perkembangan yang positif, khususnya setelah kehadiran fitur-fitur berbasis teknologi seperti Mengenal Paras Nusantara dan ImersifA. Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar pengunjung menunjukkan sikap yang mendukung dan mengapresiasi upaya inovasi yang dilakukan pihak museum. Mereka menilai bahwa langkah ini merupakan bukti bahwa museum beradaptasi dengan perkembangan zaman dan kebutuhan generasi saat ini. Sikap positif tersebut mencerminkan adanya penerimaan terhadap modernisasi yang dilakukan oleh Museum Nasional. Pengunjung menganggap bahwa museum kini tidak lagi kaku, membosankan, atau hanya menampilkan benda-benda statis, tetapi telah menjadi ruang yang lebih interaktif, hidup, dan menyenangkan. Bentuk apresiasi yang muncul tidak hanya terbatas pada ekspresi kekaguman, tetapi juga dalam bentuk niat untuk mengulang kunjungan di waktu mendatang. Banyak pengunjung menyatakan keinginannya untuk kembali ke museum, baik karena pengalaman sebelumnya yang menyenangkan, maupun karena harapan akan adanya inovasi atau pameran baru. Sikap ini menjadi salah satu indikator penting dalam potensi peningkatan jumlah kunjungan ke depan.

Menurut Mirafawati et al., (2020), dalam perilaku pengunjung museum, sikap yang positif terhadap museum sangat erat kaitannya dengan persepsi akan manfaat, kenyamanan, serta nilai-nilai baru yang ditawarkan oleh museum. Apabila pengunjung merasa museum mampu memberikan pengalaman yang berarti, maka akan muncul sikap respek, rasa bangga, hingga komitmen untuk kembali mengunjungi di kemudian hari. Hal ini selaras dengan temuan lapangan, di mana pengunjung tidak hanya merasa puas secara pribadi, tetapi juga memiliki harapan besar akan masa depan museum yang terus berkembang.

Faktor penting yang membentuk sikap positif pengunjung terhadap Museum Nasional Indonesia adalah pengaruh tren dan eksistensi media digital. Fenomena *fear of missing out* (FOMO), terutama di kalangan generasi muda, memainkan peran besar dalam mendorong keinginan untuk berkunjung. Banyak pengunjung datang karena terdorong oleh unggahan media sosial dari teman atau influencer yang memperlihatkan fitur Mengenal Paras Nusantara. Dalam penelitian Arininta dan Widiarti (2023), mereka telah membuktikan bahwa media sosial memiliki kekuatan untuk membentuk persepsi pengunjung melalui pengalaman visual yang menarik, sehingga mendorong keinginan untuk mengalami langsung hal yang dilihat secara daring. Hal ini menunjukkan bahwa museum kini tidak hanya bersaing dalam aspek edukatif, tetapi juga dalam membangun citra visual dan eksistensi di ruang digital. Lebih dari itu, interaktivitas fitur digital seperti Mengenal Paras Nusantara menciptakan pengalaman yang bersifat kolektif. Beberapa pengunjung menyatakan bahwa mereka merasa lebih terlibat ketika mencoba fitur ini bersama keluarga, teman, atau komunitas. Interaksi semacam ini membentuk rasa kebersamaan yang tidak selalu dapat dijumpai dalam pameran statis.



Walaupun demikian, kritik tetap muncul terkait keterbatasan fitur, terutama dalam hal informasi yang kurang mendalam atau validasi hasil yang tidak jelas. Namun, menariknya, kritik ini tidak menjelma menjadi sikap negatif. Justru, banyak pengunjung menyertakan harapan agar museum terus berkembang, baik dari segi konten maupun inovasi teknologinya. Ini menandakan adanya sikap partisipatif dari pengunjung, yang tidak sekadar datang untuk menikmati, tetapi juga ingin terlibat dalam proses perkembangan museum. Hal ini sejalan dengan pendapat Suchaina (2014) bahwa pengunjung modern cenderung bersikap aktif dan kritis, namun tetap memiliki keinginan untuk membangun hubungan jangka panjang dengan institusi budaya yang mereka nilai relevan.

Secara keseluruhan, sikap pengunjung terhadap Museum Nasional tergolong positif dan membangun. Kombinasi antara daya tarik digital, pengalaman interaktif, dan rasa keterlibatan sosial menghasilkan pengalaman kunjungan yang lebih bermakna. Sikap ini berdampak langsung pada meningkatnya niat untuk melakukan kunjungan ulang dan menyebarkan opini positif melalui berbagai saluran, baik secara langsung maupun melalui media sosial. Dengan begitu, Museum yang bisa menjaga dan meningkatkan sikap positif pengunjung punya peluang lebih besar untuk tetap bertahan dan menarik lebih banyak jenis pengunjung di masa depan.

KESIMPULAN

Fitur *Mengenal Paras Nusantara* terbukti efektif meningkatkan ketertarikan, khususnya di kalangan generasi muda, untuk mengunjungi Museum Nasional Indonesia. Melalui teknologi pemindaian wajah dan tampilan suku bangsa, fitur ini menciptakan pengalaman yang menarik, modern, dan sesuai perkembangan zaman. Ekspos media sosial dan rasa ingin tahu menjadi pemicu utama kunjungan. Meski ada keterbatasan konten edukatif, pengunjung tetap menunjukkan apresiasi tinggi dan harapan agar museum terus berinovasi. Secara keseluruhan, fitur ini berperan sebagai strategi digital yang berhasil memperkuat citra museum dan meningkatkan kunjungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achyarsyah, M., Rubini, R. A., Hendrayati, N., Laelia, N. (2020). Strategi Peningkatan Kunjungan Museum di Era Covid-19 melalui Virtual Museum Nasional Indonesia. *Journal IMAGE | Volume 9, Number 1, April 2020, page 20-33.*
- Arininta, S., Widiyanti, E. (2023). Penggunaan Instagram dalam Meningkatkan Minat Berkunjung Kembali Wisatawan pada Museum Nasional Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis Vol. 2 No. 1, Juli 2023: 334-341*
- Chatulistiwa, D., Mustika, N., Khairunnisa, S., Santoso, G. (2024). Peran Museum Pendidikan Nasional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) Vol. 03 No. 02 (2024).*
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2012). *Marketing Management* (14th ed.). Pearson Education Limited
- Kuntjoro-Jakti, R. D. R. I. ., Ariesta, I. ., & Sari Fajarwati, A. A. . (2024). Kajian Penerapan Interaktif dan Multimedia sebagai Sarana Promosi Seni dan Budaya. *Jurnal Senirupa Warna, 12(2), 168–185.*
- Mirafawati, S. A., Ishak, M., & Walaretina, R. (2020). Kenyamanan Visual Ruang Pamer pada Rancangan Museum Seni dan Budaya di Jimbaran, Bali. *Jurnal Arsitektur ZONASI, Vol. 3, No. 2, 2020, hlm. 134-144*



-
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nabillah, S., Sumitra, N. R., & Rohimah, I. (2024). Revolusi Teknologi: Implementasi Museum Teknologi Dalam Menciptakan Pariwisata Interaktif di Era Society 5.0. *Jurnal Pesona Pariwisata, Vol. 3 No. 1 Juli 2024:26-32*.
- Oliver, R. L. (1980). A cognitive model of the antecedents and consequences of satisfaction decisions. *Journal of Marketing Research, 17(4), 460-469*.
- Suchaina. (2014). Pengaruh Kualitas Fasilitas Sarana dan Prasarana Terhadap Peningkatan Jumlah Pengunjung Wisata Danau Ranu Grati. *Jurnal Psikologi, Vol. II, No. 2, hal 89-109*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabet
- Yanuarti, Y. (2019). Daya Tarik Augmented Reality dalam Komunikasi Wisata. *Jurnal Komunikasi dan Media, 11(2), 1-15*.