



Department of Digital Business

**Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)**

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 1 (2026) pp: 2962-2968

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

---

## Inovasi dan Teknologi Digital Museum Wayang

Muhammad Farras Fadhilah Putra<sup>1</sup>, Muhammad Wahid Radisa<sup>2</sup>, Muhammad Khodhi Musa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pariwisata, Universitas Sahid Jakarta

<sup>1</sup>[panggerajin@gmail.com](mailto:panggerajin@gmail.com), <sup>2</sup>[radisaadinadin@gmail.com](mailto:radisaadinadin@gmail.com), <sup>3</sup>[khodimusa29@gmail.com](mailto:khodimusa29@gmail.com)

### **Abstrak**

*Penerapan teknologi digital di museum menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan kualitas penyampaian informasi dan pengalaman pengunjung. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi pengunjung terhadap penerapan teknologi digital di Museum Wayang, khususnya ditinjau dari aspek kemudahan penggunaan, manfaat dalam memahami koleksi, serta pengalaman pengunjung selama berinteraksi dengan media digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner terhadap 50 pengunjung, wawancara singkat dengan beberapa pengunjung terpilih, serta observasi langsung di lokasi penelitian. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas pengunjung memberikan penilaian positif terhadap penerapan teknologi digital, terutama dalam membantu memperoleh informasi tambahan, meningkatkan pemahaman terhadap cerita dan karakter wayang, serta menambah daya tarik koleksi. Meskipun demikian, pada beberapa aspek seperti kemudahan akses media video dan audio serta tingkat hiburan, responden masih menunjukkan sikap netral. Hasil wawancara dan observasi memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa teknologi digital dinilai menarik, edukatif, dan mampu menciptakan pengalaman kunjungan yang lebih interaktif, terutama bagi anak-anak. Namun, ditemukan pula kendala teknis berupa error dan keterlambatan respon pada layar interaktif akibat penggunaan secara bersamaan. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa teknologi digital berkontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung Museum Wayang, meskipun masih diperlukan perbaikan pada aspek teknis dan pengelolaan media digital.*

*Kata kunci: Teknologi Digital, Museum Wayang, Pengalaman Pengunjung*

### **1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan, pariwisata, dan pelestarian budaya [1], [2]. Perubahan pola konsumsi informasi masyarakat yang semakin mengarah pada konten visual, interaktif, dan berbasis teknologi menuntut lembaga penyedia informasi untuk beradaptasi dengan perkembangan tersebut [3]. Museum sebagai institusi pelestarian sejarah dan kebudayaan tidak lagi dipandang semata-mata sebagai tempat penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran yang menekankan pengalaman pengunjung. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi digital menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan relevansi museum di tengah perkembangan zaman [4].

Di Indonesia, upaya modernisasi museum melalui pemanfaatan teknologi digital mulai berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan untuk menarik minat kunjungan masyarakat, khususnya generasi muda. Berbagai teknologi seperti layar interaktif, media audiovisual, animasi, dan panduan audio digunakan sebagai sarana penyampaian informasi yang lebih menarik dan mudah dipahami [5], [6]. Pendekatan digital ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung sekaligus memperkuat fungsi museum sebagai sarana edukasi budaya. Teknologi digital juga dipandang sebagai jembatan antara nilai-nilai budaya tradisional dengan karakter pengunjung modern yang terbiasa dengan interaksi berbasis teknologi [7].

Kawasan Kota Tua Jakarta merupakan salah satu pusat wisata sejarah dan budaya yang memiliki peran strategis dalam pelestarian warisan budaya nasional. Di kawasan ini terdapat berbagai museum, salah satunya Museum Wayang, yang menyimpan koleksi wayang dari berbagai daerah di Indonesia dengan nilai sejarah, filosofi, dan budaya yang tinggi. Sebagai museum berbasis budaya tradisional, Museum Wayang menghadapi tantangan dalam menyampaikan informasi koleksi agar tetap menarik dan relevan bagi pengunjung. Oleh karena itu, Museum Wayang mulai menerapkan inovasi dan teknologi digital, seperti layar interaktif dan media digital lainnya, sebagai upaya untuk meningkatkan daya tarik museum dan membantu pengunjung memahami koleksi wayang secara lebih mudah dan menarik.

Penerapan teknologi digital di Museum Wayang bertujuan untuk meningkatkan kualitas penyampaian informasi dan memperkaya pengalaman pengunjung selama berkunjung. Melalui media digital, pengunjung tidak hanya melihat koleksi secara visual, tetapi juga memperoleh penjelasan tambahan dalam bentuk teks, audio, dan visual interaktif. Teknologi ini diharapkan mampu menjadikan kunjungan museum sebagai pengalaman pembelajaran budaya yang lebih hidup dan bermakna. Namun demikian, keberadaan teknologi digital tidak serta-merta menjamin terciptanya pengalaman pengunjung yang optimal apabila tidak diimbangi dengan desain interaksi yang sesuai dengan kebutuhan dan persepsi pengunjung.

Sejauh ini, kajian mengenai Museum Wayang dan museum sejenis lebih banyak membahas aspek desain ruang, visualisasi pameran, dan fungsi teknologi sebagai media informasi. Penelitian oleh Jing Wang [8], misalnya, menekankan pentingnya konsep desain interior dan penggunaan teknologi interaktif dalam mendukung penyampaian informasi, namun belum secara khusus mengevaluasi pengalaman pengunjung dalam menggunakan teknologi tersebut. Hal ini menunjukkan adanya keterbatasan kajian yang menelaah penerapan teknologi digital dari sudut pandang pengunjung, khususnya dalam konteks museum budaya tradisional.

Pengalaman pengunjung merupakan salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan penerapan teknologi digital di museum. Falk dan Dierking [4] menegaskan bahwa pengalaman museum dibentuk melalui interaksi antara pengunjung, koleksi, dan media penyajian, termasuk teknologi yang digunakan. Oleh karena itu, pemahaman mengenai bagaimana pengunjung merasakan kemudahan penggunaan teknologi, kejelasan informasi, serta kenyamanan dan ketertarikan selama berinteraksi dengan media digital menjadi aspek yang penting untuk dikaji

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai inovasi dan teknologi digital di Museum Wayang menjadi relevan untuk dilakukan. Penelitian ini berfokus pada identifikasi bentuk pemanfaatan teknologi digital yang diterapkan di Museum Wayang serta analisis peran teknologi tersebut dalam membentuk pengalaman pengunjung. Dengan mengkaji perspektif pengunjung, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas penerapan teknologi digital di Museum Wayang sekaligus menjadi bahan evaluasi dan pengembangan inovasi museum di masa mendatang.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk memahami secara mendalam penerapan inovasi dan teknologi digital di Museum Wayang serta pengalaman pengunjung dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada penggambaran fenomena secara kontekstual berdasarkan persepsi, pengalaman, dan interaksi pengunjung dengan media digital yang tersedia di museum [9]. Penelitian ini juga menerapkan kerangka Project-Based Learning (PjBL), di mana proses penelitian diarahkan pada pengamatan permasalahan nyata di lapangan, analisis pengalaman pengunjung, serta refleksi terhadap peran teknologi digital dalam mendukung fungsi edukasi dan pariwisata budaya di Museum Wayang.

Subjek penelitian ini adalah pengunjung Museum Wayang yang melakukan kunjungan secara langsung pada periode penelitian berlangsung. Partisipan dipilih karena memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan fasilitas dan teknologi digital yang tersedia, sehingga mampu memberikan penilaian berdasarkan pengalaman aktual selama kunjungan. Partisipan dalam penelitian ini didominasi oleh pengunjung lokal yang berdomisili di wilayah Jakarta dan sekitarnya. Pengambilan partisipan dilakukan secara sukarela dengan cara meminta pengunjung yang bersedia untuk mengisi kuesioner dan memberikan pendapat melalui wawancara singkat. Lokasi penelitian dilakukan langsung di Museum Wayang, kawasan Kota Tua Jakarta, sebagai objek penelitian yang merepresentasikan museum budaya tradisional dengan penerapan teknologi digital.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi langsung, kuesioner, dan wawancara sederhana. Observasi dilakukan untuk mengamati bentuk penerapan teknologi digital serta pola interaksi pengunjung dengan media seperti layar interaktif, audio guide, dan tampilan visual digital. Kuesioner disusun menggunakan skala Likert lima tingkat untuk memperoleh gambaran umum mengenai persepsi pengunjung terhadap kemudahan penggunaan, manfaat, dan pengalaman selama berinteraksi dengan teknologi digital. Wawancara sederhana dilakukan untuk memperdalam hasil observasi dan kuesioner, khususnya terkait kesan, kendala, dan saran pengunjung. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan menabulasi jawaban kuesioner dalam bentuk frekuensi dan persentase, kemudian diinterpretasikan untuk menggambarkan kecenderungan pengalaman pengunjung terhadap penerapan teknologi digital di Museum Wayang.

### 3. Hasil dan Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan persepsi dan pengalaman pengunjung terhadap penerapan teknologi digital di Museum Wayang. Data hasil penelitian diperoleh melalui tiga teknik pengumpulan data, yaitu kuesioner, wawancara singkat, dan observasi langsung. Penggunaan ketiga teknik ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai bagaimana teknologi digital diterapkan serta bagaimana teknologi tersebut dirasakan oleh pengunjung selama berkunjung ke Museum Wayang.

#### 3.1. Hasil Kuesioner Pengunjung

Kuesioner dalam penelitian ini diisi oleh sebanyak 50 responden yang merupakan pengunjung Museum Wayang. Instrumen kuesioner disusun menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Penggunaan skala Likert bertujuan untuk menangkap variasi persepsi pengunjung secara lebih rinci terhadap penerapan teknologi digital yang tersedia di Museum Wayang. Secara umum, kuesioner difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu kemudahan penggunaan teknologi digital, manfaat teknologi digital dalam penyampaian informasi koleksi, serta pengalaman pengunjung selama berinteraksi dengan media digital.

Tabel 1. Persepsi Pengunjung terhadap Penerapan Teknologi Digital di Museum Wayang

No	Pernyataan	SS (%)	S (%)	N (%)	TS (%)	STS (%)	Respons Dominan
1	Kemudahan penggunaan layar interaktif	6	54	10	28	2	Setuju (54%)
2	Kemudahan memperoleh informasi tambahan	50	20	6	0	24	Sangat Setuju (50%)
3	Kemudahan akses video dan audio digital	8	6	64	2	20	Netral (64%)
4	Pemahaman cerita dan karakter wayang	4	60	20	2	12	Setuju (60%)
5	Kejelasan informasi dibanding teks biasa	40	28	4	20	8	Sangat Setuju (40%)
6	Daya tarik dan kesan hidup koleksi	42	4	30	10	12	Sangat Setuju (42%)
7	Tingkat hiburan penggunaan media digital	10	28	46	2	14	Netral (46%)
8	Kenyamanan dan kesenangan berkunjung	24	34	22	12	8	Setuju (34%)
9	Minat melihat koleksi lain	52	8	12	8	20	Sangat Setuju (52%)
10	Pengalaman keseluruhan penggunaan teknologi	28	20	30	12	10	Netral (30%)

Berdasarkan hasil kuesioner yang disajikan pada Tabel 1, dapat dilihat bahwa mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap penerapan teknologi digital di Museum Wayang. Pada aspek kemudahan penggunaan layar interaktif, sebanyak 54% responden menyatakan setuju bahwa layar interaktif yang tersedia mudah digunakan. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengunjung dapat beradaptasi dengan teknologi digital yang diterapkan di museum. Namun demikian, masih terdapat responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju, yang mengindikasikan bahwa kemudahan penggunaan teknologi digital belum sepenuhnya dirasakan secara merata oleh seluruh pengunjung. Perbedaan persepsi ini dapat dipengaruhi oleh faktor usia, latar belakang pendidikan, serta tingkat familiaritas pengunjung terhadap penggunaan teknologi digital.

Aspek manfaat teknologi digital menunjukkan hasil yang lebih dominan positif dibandingkan aspek lainnya. Sebanyak 50% responden menyatakan sangat setuju bahwa teknologi digital mempermudah mereka dalam memperoleh informasi tambahan mengenai koleksi yang dipamerkan. Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi digital telah berfungsi secara efektif sebagai media penyampaian informasi di Museum Wayang. Kehadiran teknologi digital memungkinkan pengunjung memperoleh penjelasan yang lebih lengkap, ringkas, dan menarik dibandingkan hanya membaca keterangan teks konvensional. Hal ini diperkuat oleh hasil pada pernyataan mengenai kejelasan informasi, di mana 40% responden menyatakan sangat setuju bahwa informasi yang disajikan melalui media digital lebih jelas dibandingkan teks biasa.

Selain itu, pada pernyataan mengenai pemahaman cerita dan karakter wayang, sebanyak 60% responden menyatakan setuju bahwa teknologi digital membantu mereka dalam memahami cerita dan karakter wayang. Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi digital berperan penting dalam mendukung fungsi edukatif Museum Wayang. Melalui visualisasi, audio, dan tampilan interaktif, pengunjung dapat memahami karakter dan alur cerita wayang dengan lebih mudah. Hal ini menjadi penting mengingat wayang memiliki latar cerita dan nilai budaya yang kompleks, sehingga memerlukan media penyampaian yang mampu menjembatani pemahaman pengunjung, khususnya bagi pengunjung yang belum memiliki pengetahuan awal tentang wayang.

Pada aspek daya tarik koleksi, sebanyak 42% responden menyatakan sangat setuju bahwa teknologi digital membuat koleksi museum terasa lebih hidup dan menarik. Hasil ini menunjukkan bahwa teknologi digital mampu meningkatkan daya tarik visual dan pengalaman estetik pengunjung selama berkunjung. Koleksi wayang yang sebelumnya hanya dilihat secara statis menjadi lebih menarik ketika didukung oleh elemen visual bergerak, suara,

dan interaksi digital. Dengan demikian, teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman kunjungan yang lebih berkesan.

Namun demikian, tidak semua aspek memperoleh penilaian yang dominan positif. Pada aspek kemudahan akses media digital lain seperti video dan audio, sebagian besar responden, yaitu 64%, memberikan jawaban netral. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun media video dan audio telah tersedia, pengunjung menilai penggunaannya masih bersifat biasa dan belum memberikan kesan yang menonjol. Sikap netral ini dapat diartikan bahwa media tersebut dapat diakses dan digunakan, tetapi belum sepenuhnya optimal dalam mendukung pengalaman pengunjung atau belum dimanfaatkan secara maksimal oleh pengunjung selama kunjungan.

Kondisi serupa juga terlihat pada aspek tingkat hiburan penggunaan media digital dan pengalaman keseluruhan penggunaan teknologi digital. Pada pernyataan mengenai tingkat hiburan, 46% responden memberikan jawaban netral, sementara pada pernyataan pengalaman keseluruhan, jawaban netral juga cukup dominan dengan persentase 30%. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi digital memberikan manfaat informatif dan meningkatkan daya tarik koleksi, pengalaman hiburan yang dirasakan pengunjung masih beragam. Sebagian pengunjung mungkin merasa terhibur, sementara sebagian lainnya menilai pengalaman tersebut biasa saja.

Secara keseluruhan, hasil kuesioner menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital di Museum Wayang telah memberikan nilai tambah yang signifikan, terutama dalam aspek penyampaian informasi dan peningkatan daya tarik koleksi. Pengunjung pada umumnya merasakan manfaat teknologi digital dalam membantu memahami koleksi wayang dan meningkatkan minat untuk menjelajahi koleksi lainnya. Namun demikian, masih terdapat ruang untuk peningkatan, khususnya pada aspek kenyamanan penggunaan, optimalisasi media video dan audio, serta penciptaan pengalaman hiburan yang lebih konsisten bagi seluruh pengunjung. Temuan ini menjadi dasar penting untuk pengembangan lebih lanjut dalam upaya meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung melalui pemanfaatan teknologi digital di Museum Wayang.

### 3.2. Hasil Wawancara Pengunjung

Untuk melengkapi data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner, penelitian ini juga menggunakan wawancara singkat terhadap beberapa pengunjung Museum Wayang yang bersedia memberikan pendapat secara langsung. Wawancara dilakukan secara informal namun terarah, dengan tujuan menggali pengalaman subjektif pengunjung terkait penerapan teknologi digital di museum. Fokus wawancara meliputi tiga aspek utama, yaitu kesan umum terhadap penggunaan teknologi digital, peran teknologi digital dalam membantu pemahaman koleksi wayang, serta kendala dan saran yang dirasakan selama penggunaan media digital di Museum Wayang.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Wawancara Pengunjung

No	Pertanyaan	Ringkasan Jawaban Pengunjung
1	Bagaimana kesan dan pengalaman Anda sebagai pengunjung menyatakan bahwa teknologi digital di Museum Wayang terasa menarik dan menyenangkan. Kehadiran visual dan suara membuat koleksi wayang terasa lebih hidup serta menambah wawasan pengunjung, terutama bagi anak-anak?	Teknologi digital dinilai sangat membantu dalam memahami cerita dan karakter wayang. Informasi yang disajikan melalui visual, audio, dan digitalisasi alat musik tradisional dianggap lebih jelas dan mudah dipahami.
2	Bagaimana teknologi digital membantu Anda memahami koleksi wayang?	Kendala utama yang dirasakan adalah layar interaktif yang terkadang mengalami error atau delay
3	Apakah terdapat kendala atau saran terkait penggunaan teknologi digital di museum?	Kendala utama yang dirasakan adalah layar interaktif yang terkadang mengalami error atau delay. Pengunjung menyarankan penambahan jumlah layar interaktif atau pengaturan penggunaan agar lebih nyaman.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa secara umum pengunjung memberikan kesan positif terhadap teknologi digital yang tersedia di Museum Wayang. Pengunjung menyatakan bahwa kehadiran teknologi digital membuat suasana museum terasa lebih menarik dan menyenangkan. Unsur visual dan suara yang ditampilkan melalui layar interaktif dinilai mampu menghidupkan koleksi wayang yang dipamerkan. Dengan adanya tampilan visual bergerak dan audio pendukung, pengunjung merasa bahwa koleksi tidak hanya sekadar dilihat sebagai benda pajangan, tetapi juga sebagai media yang mampu menyampaikan cerita dan makna budaya secara lebih nyata.

Beberapa pengunjung juga menekankan bahwa teknologi digital memberikan pengalaman kunjungan yang lebih menarik bagi berbagai kalangan usia, terutama anak-anak. Layar interaktif yang dilengkapi dengan suara dan gambar dinilai mampu menarik perhatian pengunjung anak-anak, sehingga membuat mereka lebih antusias untuk mengenal koleksi wayang. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital berpotensi menjadi sarana edukasi budaya yang efektif bagi generasi muda, karena mampu menyajikan informasi dengan cara yang lebih sesuai dengan karakteristik pengunjung masa kini.

Selain memberikan kesan menarik dan menyenangkan, teknologi digital juga dinilai memiliki peran penting dalam membantu pengunjung memahami koleksi wayang. Berdasarkan hasil wawancara, pengunjung menyatakan bahwa informasi yang disajikan melalui media digital lebih mudah dipahami dibandingkan hanya membaca keterangan

teks. Visualisasi karakter wayang, penjelasan audio, serta digitalisasi alat musik tradisional dianggap mampu memperjelas cerita dan karakter wayang yang sebelumnya mungkin sulit dipahami. Melalui media digital, pengunjung dapat memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai latar cerita, peran tokoh, dan nilai budaya yang terkandung dalam pertunjukan wayang.

Pengunjung juga menyampaikan bahwa teknologi digital membantu mereka menambah wawasan dan pengetahuan mengenai budaya wayang, khususnya bagi pengunjung yang sebelumnya belum memiliki pemahaman mendalam tentang wayang. Informasi yang disajikan secara visual dan audio dinilai lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga mendorong pengunjung untuk meluangkan waktu lebih lama dalam mengeksplorasi koleksi yang ada. Dengan demikian, teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung informasi, tetapi juga sebagai sarana yang memperkaya pengalaman belajar pengunjung selama berada di museum.

Meskipun demikian, hasil wawancara juga mengungkapkan adanya kendala teknis dalam penggunaan teknologi digital di Museum Wayang. Kendala utama yang dirasakan pengunjung adalah layar interaktif yang terkadang mengalami gangguan atau keterlambatan respon, terutama ketika digunakan secara bersamaan oleh banyak pengunjung. Kondisi ini menyebabkan sebagian pengunjung harus menunggu giliran atau tidak dapat menggunakan media digital secara optimal. Kendala teknis tersebut dinilai dapat mengurangi kenyamanan dan kelancaran pengalaman berkunjung, terutama pada saat museum sedang ramai pengunjung.

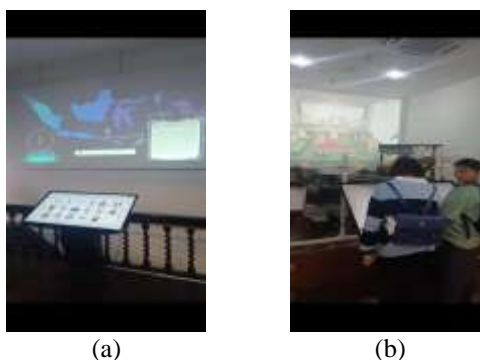
Sebagai tindak lanjut dari kendala yang dirasakan, pengunjung memberikan beberapa saran untuk perbaikan. Salah satu saran yang paling sering disampaikan adalah penambahan jumlah layar interaktif agar penggunaan teknologi digital dapat tersebar dan tidak terpusat pada satu titik. Selain itu, pengunjung juga menyarankan agar pengelola museum melakukan perawatan dan pengaturan penggunaan media digital secara lebih optimal, sehingga gangguan teknis seperti error dan delay dapat diminimalkan.

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital di Museum Wayang telah memberikan kontribusi positif terhadap pengalaman pengunjung. Teknologi digital dinilai mampu meningkatkan daya tarik museum, membantu pemahaman koleksi, serta menambah wawasan pengunjung mengenai budaya wayang. Namun demikian, hasil wawancara juga menegaskan perlunya perbaikan pada aspek teknis dan pengelolaan penggunaan teknologi digital agar pengalaman pengunjung dapat menjadi lebih nyaman dan optimal di masa mendatang.

### 3.3. Hasil Observasi

Observasi langsung dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai penerapan teknologi digital serta pola penggunaan teknologi tersebut oleh pengunjung di Museum Wayang. Observasi difokuskan pada jenis media digital yang tersedia, cara pengunjung berinteraksi dengan media tersebut, serta respon pengunjung selama menggunakan teknologi digital sebagai sarana pendukung informasi koleksi. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa teknologi digital telah dimanfaatkan sebagai media utama dalam menyampaikan informasi tambahan mengenai koleksi wayang, yang melengkapi penyajian koleksi secara konvensional.

Media digital yang digunakan di Museum Wayang meliputi layar interaktif yang menampilkan informasi visual, animasi, serta audio guide yang memberikan penjelasan terkait karakter, cerita, dan latar budaya wayang. Layar interaktif ditempatkan di beberapa titik strategis di area pameran sehingga dapat diakses langsung oleh pengunjung. Melalui media tersebut, pengunjung dapat memilih informasi yang ingin diketahui sesuai dengan ketertarikan masing-masing, sehingga proses pencarian informasi menjadi lebih fleksibel dan personal. Penyajian informasi secara visual dan audio membuat koleksi wayang lebih mudah dipahami dibandingkan hanya mengandalkan teks deskriptif.



Gambar 1. Media Digital pada Museum Wayang

Selama proses observasi, terlihat bahwa pengunjung menunjukkan tingkat antusiasme yang cukup tinggi dalam menggunakan teknologi digital yang tersedia. Pengunjung anak-anak menjadi kelompok yang paling aktif berinteraksi dengan layar interaktif, terutama karena tertarik pada tampilan visual bergerak dan suara yang dihasilkan. Anak-anak terlihat lebih lama berada di area yang dilengkapi media digital dibandingkan area yang hanya menampilkan koleksi secara statis. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital mampu menarik perhatian pengunjung dan menciptakan suasana kunjungan yang lebih hidup dan interaktif.

Selain anak-anak, pengunjung dewasa juga memanfaatkan teknologi digital untuk memperoleh informasi tambahan mengenai koleksi wayang. Teknologi digital membantu pengunjung dalam mengenali karakter dan memahami alur cerita wayang yang ditampilkan. Informasi yang disajikan secara visual dan interaktif memungkinkan pengunjung untuk tidak hanya melihat koleksi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, teknologi digital berperan dalam meningkatkan kualitas pengalaman edukatif pengunjung selama berada di museum.

Namun demikian, hasil observasi juga menunjukkan adanya beberapa kendala teknis dalam penggunaan teknologi digital. Layar interaktif terkadang mengalami keterlambatan respon atau error, terutama ketika digunakan secara bersamaan oleh banyak pengunjung. Kondisi ini menyebabkan sebagian pengunjung harus menunggu giliran atau menghentikan penggunaan media digital karena tidak berfungsi dengan optimal. Kendala teknis tersebut berpotensi mengurangi kenyamanan pengunjung dan mempengaruhi kelancaran pengalaman berkunjung, terutama pada saat jumlah pengunjung meningkat.

Meskipun terdapat kendala teknis, secara umum hasil observasi menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital di Museum Wayang memberikan kontribusi positif terhadap daya tarik museum dan kualitas pengalaman kunjungan. Teknologi digital mampu mendukung penyampaian informasi koleksi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh pengunjung. Dengan pengelolaan dan perawatan yang lebih optimal, teknologi digital memiliki potensi untuk semakin meningkatkan fungsi edukatif dan rekreatif Museum Wayang di masa mendatang.

### **3.4. Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital di Museum Wayang memberikan dampak positif terhadap persepsi dan pengalaman pengunjung, khususnya dalam aspek pemahaman informasi dan daya tarik koleksi. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital di museum mampu meningkatkan fungsi edukatif museum serta memperkuat keterlibatan pengunjung dalam proses pembelajaran berbasis pengalaman. Teknologi digital memungkinkan penyajian informasi yang lebih kontekstual dan interaktif, sehingga pengunjung tidak hanya berperan sebagai penikmat visual, tetapi juga sebagai partisipan aktif dalam memahami makna koleksi budaya yang ditampilkan.

Pada aspek kemudahan penggunaan, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pengunjung menilai teknologi digital cukup mudah digunakan, meskipun masih terdapat respon netral dan negatif dari sebagian kecil pengunjung. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa tingkat literasi digital dan latar belakang pengunjung mempengaruhi persepsi terhadap kemudahan penggunaan teknologi [10]. Penelitian lain dalam konteks museum digital menyebutkan bahwa teknologi interaktif akan lebih efektif apabila dirancang dengan mempertimbangkan keberagaman usia dan pengalaman teknologi pengunjung [11]. Oleh karena itu, meskipun teknologi digital telah tersedia, optimalisasi desain antarmuka dan kejelasan instruksi tetap menjadi faktor penting agar manfaat teknologi dapat dirasakan secara merata.

Dari sisi manfaat teknologi digital dalam penyampaian informasi, penelitian ini menemukan bahwa teknologi digital berperan signifikan dalam membantu pengunjung memahami cerita dan karakter wayang. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media berbasis visual dan audio lebih efektif dalam menyampaikan informasi budaya dibandingkan teks statis [12]. Visualisasi dan narasi audio memungkinkan pengunjung menangkap alur cerita serta karakter tokoh dengan lebih mudah, terutama pada objek budaya yang memiliki kompleksitas makna seperti wayang. Dengan demikian, teknologi digital berfungsi sebagai jembatan antara koleksi tradisional dan cara belajar modern yang lebih visual dan multimodal [13].

Aspek pengalaman pengunjung juga menunjukkan kecenderungan positif, terutama terkait meningkatnya ketertarikan dan daya tarik kunjungan. Hal ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa teknologi digital dapat menciptakan pengalaman museum yang lebih imersif dan menyenangkan [14]. Pengalaman interaktif yang dihadirkan melalui teknologi digital mampu meningkatkan durasi kunjungan serta mendorong minat pengunjung untuk mengeksplorasi koleksi lainnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu informasi, tetapi juga sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas pengalaman wisata edukatif di museum.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya kendala teknis dalam penggunaan teknologi digital, seperti keterlambatan respon dan gangguan sistem pada layar interaktif. Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa keterbatasan infrastruktur dan pengelolaan teknologi sering menjadi tantangan dalam implementasi museum digital [15]. Kendala teknis tersebut berpotensi menurunkan kenyamanan pengunjung dan menghambat terciptanya pengalaman belajar yang optimal. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan teknologi digital tidak hanya bergantung pada ketersediaan perangkat, tetapi juga pada aspek pemeliharaan, pengaturan penggunaan, dan dukungan teknis yang berkelanjutan.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital di Museum Wayang telah sejalan dengan tren pengembangan museum modern yang menekankan interaktivitas dan pengalaman pengunjung. Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian lain yang menyatakan bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana efektif untuk melestarikan dan mengenalkan budaya tradisional kepada masyarakat luas, khususnya generasi muda. Meskipun masih terdapat beberapa keterbatasan teknis, teknologi digital memiliki potensi besar untuk terus dikembangkan sebagai media edukasi budaya yang inovatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pengunjung masa kini.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, kuesioner, dan wawancara dengan pengunjung, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi digital di Museum Wayang sudah membantu pengunjung dalam memperoleh informasi mengenai koleksi wayang. Media digital seperti layar interaktif dan audio penjelasan membuat pengunjung lebih mudah mengenal karakter dan cerita wayang dibandingkan hanya melihat koleksi secara langsung. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar pengunjung menilai teknologi digital yang ada cukup bermanfaat dan membuat pengalaman berkunjung menjadi lebih menarik. Meskipun terdapat beberapa jawaban netral, secara umum pengunjung merasakan bahwa teknologi digital memberikan nilai tambah dalam kunjungan mereka ke Museum Wayang. Hasil wawancara juga memperkuat temuan tersebut. Pengunjung menyampaikan bahwa teknologi digital membantu memperjelas informasi dan menambah wawasan tentang wayang. Namun, terdapat kendala teknis yang dirasakan, seperti layar interaktif yang terkadang lambat atau mengalami gangguan ketika digunakan secara bersamaan oleh banyak pengunjung. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi digital di Museum Wayang telah berperan dalam mendukung pengalaman pengunjung, meskipun masih terdapat beberapa hal yang dapat diperbaiki dalam penerapannya.

#### Referensi

- [1] I. G. A. K. Suryati, C. I. D. L. Dewi, dan I. M. Artana, "Pengaruh globalisasi terhadap peradaban dan budaya di Indonesia," *Jurnal Sistem Hukum dan Keadilan Sosial*, vol. 9, no. 3, Jul 2025, Diakses: 31 Januari 2026. [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.fexaria.com/jf/index.php/jshks/article/view/472>
- [2] A. F. Azzahran dan N. E. Wibowo, "Peran Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga dalam Pelestarian Budaya Lokal di Era Digital," *EDU SOCIATA (JURNAL PENDIDIKAN SOSIOLOGI)*, vol. 7, no. 2, hlm. 792–801, Des 2024, doi: 10.33627/es.v7i2.3020.
- [3] Bernhard, "The Future of Social Media in 2025." Diakses: 31 Januari 2026. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.usiq.org/the-future-of-social-media-in-2025/>
- [4] J. H. Falk dan L. D. Dierking, *Museum Experience Revisited*. Left Coast Press, 2013.
- [5] F. Zahroh, A. Apriyani, dan Y. Afrilia, "Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif untuk Anak Sekolah Dasar," *JURNAL ILMIAH PENELITIAN MAHASISWA*, vol. 3, no. 1, hlm. 633–644, 2025, doi: 10.61722/jipm.v3i1.1695.
- [6] I. Syafei, *Media Pembelajaran*. Penerbit Widina.
- [7] R. Parry, *Museums in a Digital Age*. Routledge, 2010.
- [8] J. Wang, "Transforming Interior Design Through Internet Thinking:," *International Journal of e-Collaboration*, vol. 21, no. 1, Jan 2025, doi: 10.4018/IJeC.372056.
- [9] P. D. Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan)," *Metode Penelitian Pendidikan*, vol. 67, 2019.
- [10] A. N. P. Ikwanto dan F. Indriani, "The Impact of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and Digital Literacy on QRIS Adoption," *Research Horizon*, vol. 4, no. 6, hlm. 281–290, Des 2024, doi: 10.54518/rh.4.6.2024.422.
- [11] N. E. Kang dan W. C. Yoon, "Age- and experience-related user behavior differences in the use of complicated electronic devices," *International Journal of Human-Computer Studies*, vol. 66, no. 6, hlm. 425–437, Jun 2008, doi: 10.1016/j.ijhcs.2007.12.003.
- [12] R. Marcela dan S. Nasution, "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Pada Siswa Di MIN 3 Labuhanbatu," *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 8, no. 4, hlm. 176–188, Jun 2025, doi: 10.37329/cetta.v8i4.4382.
- [13] D. Bampa, D. Kotsifakos, dan C. Douligeris, "Harnessing Internet Technologies and Advanced Digital Tools for the Museum of Maritime Tradition of Perama," *European Journal of Engineering and Technology Research*, hlm. 8–17, Des 2024, doi: 10.24018/ejeng.2024.1.CIE.3235.
- [14] J. Q. H. Yap, Z. Kamble, A. T. H. Kuah, dan D. Tolkach, "The impact of digitalisation and digitisation in museums on memory-making," *Current Issues in Tourism*, vol. 27, no. 16, hlm. 2538–2560, Agu 2024, doi: 10.1080/13683500.2024.2317912.
- [15] E. R. Rusdi, "Dari Konvensional Ke Digital: Transformasi Digital Museum Nasional Indonesia Untuk Membangun Pusat Edukasi Publik Yang Menarik Generasi Muda," *Konferensi Nasional Prasejarah Indonesia 2024*, hlm. 229–246, 2024, doi: 10.55981/konpi.2024.153.