

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian Wawancara	78
Lampiran 2 Checklist	81
Lampiran 4 Bimbingan SIAKAD	102
Lampiran 5 Turnitin	103

RANCANGAN DAYA TARIK WAHANA INTERAKTIF DI MUSEUM INDONESIA TMII SEBAGAI WISATA EDUKASI

Vania Keisya Malika¹, Riadi Darwis², Acep Unang Rahayu³

Destinasi Pariwisata, Politeknik Pariwisata NHI Bandung

Email: vaniakeisyam@gmail.com

Abstract

The Indonesia Museum at Taman Mini Indonesia Indah (TMII) holds significant potential as an educational tourism destination that showcases the nation's diversity and history. However, the museum still relies on conventional methods of information presentation, resulting in suboptimal visitor engagement and declining interest. This study aims to design interactive attractions at the Indonesia Museum TMII to enhance its appeal and strengthen its role as a modern educational facility. A qualitative case study approach was used, involving observation, interviews, and literature review. The results indicate that implementing technology-based interactive attractions, such as Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), and multimedia installations, can increase visitor engagement, enrich learning experiences, and shift the perception of museums from being outdated and uninteresting to dynamic and engaging. This interactive attraction design is expected to serve as an innovation in the development of educational tourism in museums and as a reference for other museum managers seeking to enhance visitor appeal and participation.

Keywords: *Indonesia Museum; TMII; Interactive Attraction; Educational Tourism; Museum Innovation.*

Abstrak

Museum Indonesia di Taman Mini Indonesia Indah (TMII) memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata edukasi yang menampilkan keberagaman dan sejarah Indonesia. Namun, penyajian informasi di museum ini masih bersifat konvensional, sehingga daya tariknya kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang wahana interaktif di Museum Indonesia TMII guna meningkatkan daya tarik wisatawan dan memperkuat peran museum sebagai sarana edukasi *modern*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus, melibatkan observasi, wawancara, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan wahana interaktif berbasis teknologi, seperti *Augmented Reality* (AR), *Virtual Reality* (VR), dan instalasi multimedia, dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung dan memperkaya pengalaman belajar, serta mengubah persepsi museum yang selama ini dianggap membosankan. Rancangan wahana interaktif ini diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pengembangan wisata edukasi di museum, sekaligus menjadi referensi bagi pengelola museum lain dalam meningkatkan daya tarik dan partisipasi pengunjung.

Kata Kunci: Museum Indonesia; TMII; Wahana Interaktif; Wisata Edukasi; Inovasi Museum.

A. PENDAHULUAN

Sebagai ibu kota negara, Jakarta tidak hanya berperan sebagai pusat pemerintahan dan ekonomi, tetapi juga memiliki posisi strategis dalam pengembangan pariwisata budaya melalui

* Corresponding author

Received: Month DD, YYYY; Revised: Month DD, YYYY; Accepted: Month DD, YYYY

keberadaan museum-museum yang menyimpan warisan sejarah bangsa. Salah satu kawasan yang memiliki konsentrasi museum tertinggi adalah Taman Mini Indonesia Indah (TMII), dengan Museum Indonesia sebagai salah satu destinasi utama. Museum ini menyajikan keragaman budaya Nusantara dalam tiga lantai pameran yang merepresentasikan identitas bangsa Indonesia. Namun demikian, keberadaan Museum Indonesia masih menghadapi permasalahan dalam menarik minat kunjung masyarakat. Penyajian informasi yang bersifat konvensional, seperti pajangan statis, teks deskriptif, dan minimnya pemanfaatan teknologi digital, menjadi faktor utama rendahnya keterlibatan pengunjung. Persepsi museum sebagai tempat yang membosankan, kuno, dan tidak interaktif turut memperburuk citra museum di kalangan generasi muda. Minimnya literasi publik, seperti yang dilaporkan oleh UNESCO, memperkuat tantangan ini dan dapat berdampak terhadap keberlangsungan fungsi museum sebagai sarana edukasi dan pelestarian budaya.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, berbagai institusi museal di dalam dan luar negeri telah berupaya mengintegrasikan media interaktif seperti *Augmented Reality* (AR) dan instalasi digital lainnya untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan partisipatif. Inovasi tersebut terbukti mampu meningkatkan keterlibatan pengunjung serta menjadikan museum sebagai ruang pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang daya tarik wahana interaktif di Museum Indonesia TMII sebagai strategi pengembangan wisata edukasi yang inovatif. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengidentifikasi potensi elemen daya tarik yang ada, menganalisis metode penyajian koleksi yang lebih menarik, serta merumuskan bentuk interaktivitas yang sesuai agar museum dapat berfungsi optimal sebagai media pembelajaran yang edukatif, partisipatif, dan menyenangkan bagi pengunjung.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan paradigma post-positivistik, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap fenomena daya tarik wahana interaktif di Museum Indonesia TMII. Penelitian dilakukan secara naturalistik tanpa manipulasi, dengan fokus pada pengamatan langsung di lapangan. Lokasi penelitian berada di Museum Indonesia, Taman Mini Indonesia Indah (TMII), Jakarta Timur. Partisipan penelitian terdiri dari kurator, supervisor, edukator museum, dan pengunjung, yang dipilih secara purposif untuk memperoleh informasi relevan dan mendalam. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama:

1. Observasi non-partisipatif, untuk mengamati kondisi koleksi dan penyajiannya secara langsung.
2. Wawancara semi-terstruktur, untuk menggali pandangan dan pengalaman informan terkait pengelolaan dan potensi interaktif museum.
3. Studi dokumentasi, berupa arsip, foto, dan dokumen lain yang mendukung analisis.

Penulis juga menggunakan alat bantu berupa lembar *checklist* (berbasis indikator interaktivitas Hein, 1998), pedoman wawancara, dan dokumentasi visual/audio untuk menunjang akurasi data. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (2014), yang terdiri dari empat tahapan, pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjamin keabsahan data, digunakan teknik triangulasi metode, sumber, dan teori, dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi serta mengonfirmasi temuan dengan teori yang relevan. Pendekatan ini memperkuat validitas, reliabilitas, dan kredibilitas hasil penelitian (Denkin, 2012).

C. HASIL DAN ANALISIS

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kondisi penyajian koleksi serta tingkat interaktivitas di Museum Indonesia TMII dalam konteks pengembangan wahana edukasi berbasis pendekatan konstruktivis-interaktif menurut Hein (1998). Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner, ditemukan bahwa penyajian koleksi di Museum Indonesia secara umum masih bersifat konvensional dan statis. Mayoritas koleksi disajikan dalam vitrin kaca dengan label teks naratif yang minim elaborasi, serta

belum memanfaatkan teknologi digital interaktif. Analisis terhadap sembilan kategori koleksi utama menunjukkan bahwa sebagian besar koleksi hanya memenuhi aspek *engagement*, *choice*, dan *reflection*, sementara aspek *manipulation* belum terpenuhi secara optimal. Koleksi seperti alat musik, wastra, dan topeng nusantara menunjukkan potensi besar dalam menarik perhatian dan membangun makna reflektif bagi pengunjung, namun kurang didukung dengan media interaktif yang memungkinkan eksplorasi lebih lanjut. Hanya sedikit koleksi yang mengintegrasikan pendekatan partisipatif, seperti penggunaan barcode atau aplikasi permainan, namun aksesibilitasnya masih terbatas.

Strategi pengelola museum dalam melibatkan pengunjung secara langsung melalui program publik seperti storytelling dan audio guide untuk penyandang disabilitas menunjukkan upaya awal menuju pendekatan partisipatif. Namun demikian, keterlibatan aktif pengunjung belum merata diterapkan pada keseluruhan penyajian koleksi. Hasil analisis menunjukkan bahwa durasi keterlibatan pengunjung tertinggi terjadi pada koleksi dengan kekuatan visual yang tinggi, seperti topeng nusantara dan patung seni rupa. Temuan ini menegaskan pentingnya daya tarik estetika sebagai pintu masuk keterlibatan, yang perlu ditindaklanjuti dengan pengembangan interaksi digital maupun fisik guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan konstruktif.

Dengan demikian, pengembangan wahana interaktif berbasis koleksi di Museum Indonesia perlu diarahkan pada penyediaan media interaktif multisensori, penguatan narasi digital, serta aktivitas partisipatif yang memungkinkan pengunjung untuk tidak hanya melihat, tetapi juga mengeksplorasi dan membangun makna secara aktif. Inisiatif ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung, tetapi juga memperkuat fungsi edukatif museum sebagai media pembelajaran informal yang relevan dengan kebutuhan generasi saat ini.

D. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa Museum Indonesia TMII memiliki potensi besar sebagai wahana edukasi budaya melalui kekayaan koleksi yang dimilikinya. Koleksi yang paling menarik minat pengunjung adalah topeng nusantara, alat musik tradisional, dan kain tenun, yang dinilai tinggi secara estetika dan nilai budayanya. Ketertarikan ini ditunjukkan dari durasi interaksi yang lebih lama dibandingkan koleksi lainnya. Analisis berdasarkan teori interaktivitas Hein (1998) menunjukkan bahwa sebagian besar koleksi telah memenuhi aspek *engagement*, *choice*, dan *reflection*, namun masih lemah dalam aspek *manipulation* karena penyajian koleksi masih bersifat konvensional dan tidak memungkinkan interaksi fisik maupun digital. Untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung, bentuk interaktivitas yang disarankan meliputi penggunaan teknologi seperti layar sentuh, audio narasi, *augmented reality* (AR), serta pendekatan multisensori dan program partisipatif. Pengembangan interaktivitas sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik koleksi agar tetap mendukung nilai edukatif dan pelestarian budaya.

DAFTAR REFERENSI/REFERENCES

- Ardiansyah, I. (2024). Pengaruh Digital Tourism Terhadap Minat Kunjungan Wisatawan di Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi. *Journal of Social and Economics Research*, 6(1), 100-112. <https://doi.org/10.1234/jipb.v5i2.456>
- Creswell, J. W. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Hein, G. (1998). *Learning in the Museum*. London: Routledge
- Miles, Huberman, S. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Moleong. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mudjia, R. (2012). *Triangulasi Dalam Penelitian Kualitatif*. Jakarta: UIN Press
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, I. (2024). Pengaruh Digital Tourism Terhadap Minat Kunjungan Wisatawan di Museum Digital Gedung Juang 45 Bekasi. *Journal of Social and Economics Research*, 6(1), 100-112. <https://doi.org/10.1234/jipb.v5i2.456>
- Budiono, Halimah, E. S. (2019). Pengembangan Desa Wisata Pendidikan Di Desa Cibodas Kabupaten Bandung Barat. *Sosiohumaniora*, 21(1), 1-10.
- Creswell, J. W. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Dierking, L. F. & F. (2016). *The Museum Experience Revisited*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press
- Galitz, W. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design* (2nd ed.). Indianapolis, IN: Wiley Publishing.
- Gautama, V. A. (2022). User Generated Content pada Tiktok dan Penggunaannya di Kalangan Muda. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 6(4), 2598–9944. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i4.3749>
- Gunn, C. A. (1994). *Tourism Planning: Basics, Concepts, Cases* (3rd ed.). Washington, DC: Taylor & Francis
- Hardiyanti, S. (2019). *Pengembangan Media Simulasi Digital Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pokok Bayangan pada Cermin Kelas VIII di SMP Negeri 33 Surabaya*. 2(1), 78.
- Hein, G. (1998). *Learning in the Museum*. London: Routledge
- Hendra, H., et.al. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). Mataram: In PT. Sonpedia Publishing Indonesia (Issue 1).