

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Museum adalah salah satu bagian terpenting dalam proses pelestarian budaya yang menghubungkan manusia dari masa ke masa. Museum adalah sarana dan prasarana yang mumpuni bagi negara untuk menyimpan, merapikan, mengabadikan warisan budaya yang harus turun temurun dikenalkan kepada masyarakatnya. Warisan budaya tersebut adalah bukti peradaban manusia yang telah melewati sebuah proses sosial (Ardiwidjaja, dalam Chatulistiwa *et al.*, 2024). Museum juga merupakan salah satu lembaga budaya yang memiliki peran penting dalam melestarikan dan menyajikan warisan sejarah sebuah bangsa kepada generasi masa kini dan yang akan datang (Awaliyah *et al.*, 2022). Seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan cara pandang dalam dunia pendidikan, museum kini tidak lagi sekadar dilihat sebagai tempat penyimpanan artefak dan benda-benda bersejarah. Akan tetapi, museum telah berkembang menjadi pusat pembelajaran yang dinamis dan interaktif. Begitupun dalam pembelajaran sejarah, museum memainkan peran penting untuk membantu masyarakat memahami peristiwa masa lalu, menghargai nilai-nilai budaya, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis.

Atas dasar itu, memanfaatkan museum sebagai sumber pembelajaran tidak boleh terlupakan dan diacuhkan. Salah satu contohnya adalah menggunakan museum sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah (Santoso, Rahmawati, dalam Chatulistiwa *et al.*, 2024). Museum dapat menghasilkan pembelajaran yang sangat positif dan penting dalam era teknologi serta digitalisasi kini. Seperti yang kita pahami, museum sebagai tempat pelestarian sejarah dapat memberikan wawasan luas untuk masyarakat serta generasi penerus bangsa terkait sejarah lokal, nasional, bahkan internasional. Maka dari itu, museum dapat menjadi arti penting dalam menciptakan generasi emas Indonesia di masa depan. Dengan cara

menjadi museum yang dikenal, bernilai, dan menarik bagi para pengunjung untuk tamasya maupun belajar.

Tujuan dari museum yang didirikan, yaitu untuk membagikan warisan budaya kepada masyarakatnya, dengan segala inovasinya, berupaya menarik minat generasi Indonesia dalam mengembangkan literasi yang tinggi. Literasi tak hanya sekadar keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap teknologi, politik, berpikir kritis, serta kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Kirsch dan Jungeblut, dalam buku *Literacy: Profile of America's Young Adult*, menjelaskan bahwa literasi adalah kemampuan individu dalam memanfaatkan informasi untuk memperluas wawasan dan menghasilkan manfaat bagi masyarakat (dalam Irianto dan Febrianti, 2016). Warisan budaya seperti peristiwa, catatan, objek fisik dan hal-hal lain yang berkaitan dalam kekayaan ragam budaya Indonesia, akan sangat memperluas wawasan masyarakat, bila di dukung literasi yang tinggi. Oleh karena itu, pemanfaatan museum diharapkan dan dikatakan maksimal jika terus meningkatkan literasi masyarakat Indonesia, khususnya generasi muda.



Sumber: dataindonesia.id

Berdasarkan data dalam gambar, capaian nilai budaya literasi Indonesia menunjukkan fluktuasi selama periode 2019–2023. Pada tahun 2019, nilai literasi berada di angka **59,11**, kemudian mengalami peningkatan signifikan pada 2020 menjadi **61,63**. Namun, pada 2021 terjadi penurunan drastis hingga **54,29**, yang kemungkinan dipengaruhi oleh dampak pandemi terhadap kegiatan literasi dan pendidikan. Setelah itu, nilai literasi mulai mengalami peningkatan kembali, mencapai **57,4** pada 2022 dan **60,49** pada 2023. Dalam konteks penelitian ini, data tersebut menjelaskan bahwa tren fluktuatif menunjukkan bahwa budaya literasi masih menghadapi tantangan, sehingga dibutuhkan strategi inovatif untuk meningkatkan minat dan keterampilan literasi di kalangan masyarakat.

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan, termasuk dalam konteks literasi IPS, dapat menjadi solusi dalam memperkuat budaya literasi. Dengan memanfaatkan fitur teknologi interaktif di museum, pengunjung tidak hanya memperoleh wawasan sejarah dan kebudayaan secara lebih menarik, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memahami informasi, sebagaimana yang menjadi tujuan literasi IPS. Penelitian ini memiliki urgensi untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi edukatif dapat berkontribusi dalam meningkatkan literasi, khususnya dalam ranah IPS, serta menarik lebih banyak masyarakat untuk mengakses sumber pembelajaran berbasis budaya seperti museum.

Namun pada kenyataannya, museum yang merupakan ruang untuk ditargetkan menjadi sarana pembelajaran dan literasi seharusnya sangat diminati oleh publik sebagai destinasi mereka untuk liburan yang edukatif. Akan tetapi dalam beberapa tahun terakhir, sejak dunia mengalami kondisi sulit akibat pandemi COVID-19, kebijakan pemerintah yang memberhentikan aktivitas sosial mengakibatkan terjadinya penurunan terhadap pengunjung museum. Masyarakat dibiasakan berkomunikasi lewat media sosial, begitupun aspek pendidikan yang terhambat dalam pertemuan langsung siswa dengan guru. Dengan begitu, tantangan museum saat ini jelas, bahwa museum harus sesegera mungkin mengembalikan situasi

seperti sebelum pandemi.

Tantangan ini dialami oleh banyak museum-museum di dunia maupun di Indonesia, salah satunya Museum Nasional. Terbaru, Museum Nasional atau yang biasa disebut Museum Gajah juga mengalami kondisi sulit dengan musibah kebakaran di tahun 2023, yang mengakibatkan *bounce back* pengunjung di 2022, kembali mengalami penurunan.

**Tabel 1.1 Data Pengunjung Museum Nasional 2020-2023**

Tahun	Pengunjung (dalam orang)
2020	3.715
2021	32.017
2022	399.220
2023	306.458

Sumber: Museum Nasional Indonesia (2023)

**Tabel 1.2 Data Pengunjung Museum Nasional 2024**

Data Pengunjung MNI	Tahun 2024 Pasca Kebakaran
2024	Pengunjung (dalam orang)
November	92.167
Desember	122.119

Sumber: Museum Nasional (2025)

Berdasarkan statistik tersebut, dapat disimpulkan bahwa Museum Nasional yang dikenal sebagai salah satu ikon budaya dan sejarah Indonesia, mengalami fluktuasi jumlah pengunjung akibat dua peristiwa besar: pandemi COVID-19 dan insiden kebakaran. Saat pandemi COVID-19 melanda, pembatasan sosial dan penutupan sementara membuat jumlah pengunjung menurun drastis. Kondisi ini berdampak pada pendapatan museum serta pelaksanaan program edukasi dan pameran. Ketika situasi mulai membaik dan museum berupaya memulihkan diri, insiden

kebakaran yang terjadi pada tahun 2023 kembali mengguncang operasionalnya. Kebakaran tersebut tidak hanya menyebabkan kerusakan fisik pada bangunan dan koleksi, tetapi juga menimbulkan kekhawatiran di kalangan pengunjung, sehingga mengakibatkan penurunan pengunjung kembali di 2023. Meski begitu, Museum Nasional terus berupaya bangkit dengan mengoptimalkan restorasi, memanfaatkan teknologi digital untuk pameran virtual, serta memperkuat program edukasi guna menarik kembali minat masyarakat.

Museum perlu mulai memanfaatkan teknologi dan pendekatan interaktif untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih segar dan menarik. Misalnya, melalui penggunaan multimedia, aplikasi interaktif, atau pemandu digital. Museum dapat menghadirkan cerita yang lebih hidup dan terasa personal bagi setiap pengunjung. Pendekatan ini tidak hanya membuat pengalaman di museum menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mampu membangun keterlibatan yang lebih mendalam dengan para pengunjung. Hal ini tak lepas dari generasi kini yang sangat hidup di era digital. Bagi generasi digital, *refreshing*, liburan, bahkan belajar lebih diminati ketika hal itu didukung oleh pemanfaatan teknologi digitalisasi yang membuat objek tersebut menarik secara visual dan audiovisual. Realitas ini menjadi *urgent* untuk disorot karena museum adalah salah satu tempat yang paling representatif untuk mempertahankan eksistensi identitas dan refleksi edukasi generasi dalam rangka pembangunan masa depan (Asmara, 2019; Silverman, 2015). Generasi yang dimaksud tersebut selalu berubah dari masa ke masa, maka dari itu museum sebagai tempat berisi barang dan warisan kuno harus di upayakan dengan pemanfaatan dan pengaplikasian teknologi, sebagai gandingan agar generasi digital saat ini memilih mengunjungi tempat barang kuno tersebut karena desain, tema, dan teknologinya modern sehingga terasa menyenangkan. Fenomena ini terjadi karena generasi saat ini tumbuh seiring dengan kemajuan teknologi. Hal ini dapat dilihat dari kecenderungan generasi muda yang lebih suka menghabiskan waktu dengan perangkat teknologi seperti komputer, *video*

*game*, dan gadget (Santoso, Sakinah, *et al.*,2022).

Teknologi dalam perkembangannya dari masa ke masa selalu bertumbuh dan berevolusi menjadi sistem kompleks yang memengaruhi segala hal di kehidupan modern ini. Berbagai inovasi teknologi modern dapat digunakan untuk menghadirkan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif di museum. Salah satunya adalah *Augmented Reality* (AR) yang memungkinkan pengunjung melihat artefak dengan tambahan elemen digital, seperti animasi atau informasi visual, melalui perangkat seperti ponsel. Keunikan *Augmented Reality* (AR), kemampuannya dalam meningkatkan minat wisatawan, serta kemudahan penggunaannya menjadi faktor penting yang menciptakan kesan positif sekaligus menarik perhatian audiens terhadap teknologi ini (Yanuarti, 2019). Teknologi ini membantu menjembatani informasi dengan cara yang lebih menarik. Selain itu, *Virtual Reality* (VR) menawarkan pengalaman mendalam yang membawa pengunjung ke dunia virtual, seperti menjelajahi tempat-tempat bersejarah atau menyaksikan peristiwa masa lalu secara langsung. Museum juga dapat memanfaatkan aplikasi *mobile* sebagai pemandu digital, menyediakan informasi, tur interaktif, dan fitur yang disesuaikan dengan preferensi pengguna. Teknologi lain, seperti *Projection Mapping*, mampu menghadirkan cerita budaya dalam bentuk visual dinamis di ruang pameran, sementara hologram menghadirkan tokoh atau artefak dalam bentuk tiga dimensi yang terlihat nyata. Penerapan teknologi ini tidak hanya membuat museum lebih menarik, tetapi juga meningkatkan efektivitas edukasi budaya yang disampaikan. Perkembangan teknologi terus meluas dan berinovasi seperti mesin, internet, komputer, juga yang termutakhir saat ini yakni, kecerdasan buatan *Artificial intelligence* (AI).

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan sebagai perkembangan termutakhir, membawa berbagai pengaruh terhadap kehidupan manusia. Dengan kecerdasan buatan, teknologi dapat memangkas waktu manusia dalam bekerja dan memperoleh informasi. Berdasarkan hal tersebut, Museum Nasional telah mencoba memaksimalkan potensi AI sebagai

teknologi mutakhir untuk dapat menarik dan meningkatkan datangnya pengunjung, hal ini diharapkan menjawab selera dari masing-masing golongan umur. Mulai dari siswa sekolah, mahasiswa, masyarakat umum sampai lansia pun dapat ditargetkan pemanfaatan teknologi di museum. Museum Nasional kini telah memulai target tersebut dengan pengaplikasian teknologinya dengan nama “Mengetahui Paras Nusantara”. Sebuah fitur interaktif yang memanfaatkan kamera pemindaian wajah, kecerdasan buatan (AI) yang menjadi latar belakang untuk mengidentifikasi anatomi wajah pengunjung. Wajah pengunjung kemudian diidentifikasi dan dicocokkan dengan salah satu suku dari 72 suku di Indonesia hasil lukisan R.M Pirngadie. Algoritma AI yang telah dilatih dengan data struktur wajah dari lukisan suku berbagai daerah tersebut dapat memberikan prediksi tentang kesamaan tertentu antara wajah pengunjung dengan ciri khas suatu suku. Pendekatan ini diharapkan memberikan pengalaman yang unik bagi pengunjung sekaligus mendorong mereka untuk lebih mengenal dan menghargai keberagaman budaya Nusantara. Dengan mengaitkan identitas pribadi pengunjung dan cerita budaya yang disampaikan, teknologi ini mampu menciptakan rasa keterlibatan yang lebih personal dan menyenangkan. Penggunaan teknologi ini juga diharapkan sangat efektif dalam menanggapi situasi Museum Nasional yang mengalami insiden kebakaran. Hal ini dapat menjadikan museum tidak hanya sebagai tempat belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan daya tarik museum sebagai pusat edukasi dan hiburan.

Pengaplikasian teknologi mengenal paras nusantara merupakan langkah yang cukup tepat dalam era modern. Akan tetapi, meneliti dan mengukur daya tarik teknologi tersebut merupakan langkah penting setelah didapatnya data peningkatan pengunjung. Dalam konteks persaingan global, museum dituntut untuk beradaptasi dengan preferensi pengunjung yang semakin menginginkan pengalaman interaktif, personal, dan berbasis teknologi. Program "Mengetahui Paras Nusantara" yang memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) memiliki potensi besar untuk menarik

perhatian generasi muda yang cenderung lebih akrab dengan inovasi digital.

Oleh karena itu, tanpa pengukuran yang jelas, sulit untuk mengetahui apakah program ini benar-benar efektif dalam meningkatkan jumlah pengunjung, memperpanjang durasi kunjungan, atau meningkatkan literasi mereka terhadap keragaman budaya Nusantara. Untuk itulah, analisis mendalam terhadap dampak program ini tidak hanya akan memberikan evaluasi terhadap kinerjanya, tetapi juga menjadi dasar pengambilan keputusan strategis bagi Museum Nasional untuk mengembangkan program serupa di masa depan.

Berdasarkan penelitian yang telah ditulis oleh (Achyarsyah, *et al.*, 2020) tentang kunjungan berbasis virtual pada masa Pandemi Covid-19. Bahwa hasil penelitian tersebut selaras dengan penelitian dari (Arininta, *et al.*, 2023) yang menguji pengaruh media sosial Instagram terhadap peningkatan pengunjung museum. Penelitian dari Achyarsyah terfokus pada kondisi pandemi yang menyulitkan museum untuk berjalan. Lalu Arininta yang memfokuskan pada pengunjung yang tertarik dengan adanya usaha dari Museum Nasional melalui media sosial Instagram. Hasil dari dua penelitian tersebut menguji sebuah variabel yang berbeda untuk pengunjung museum. Maka dari itu, peneliti melihat teknologi terbaru yang dicoba oleh Museum Nasional pasca musibah kebakaran mereka, menjadi variabel baru yang belum diteliti. Peneliti tertarik untuk menyajikan gambaran dari fitur terbaru museum dengan judul “Pengaplikasian Fitur Teknologi Mengenal Paras Nusanatar dalam Meningkatkan Literasi IPS dan Kunjungan Museum Nasional (DKI Jakarta)”. Penelitian ini diharapkan dapat mencari validitas tentang teknologi yang telah mereka aplikasikan dengan peningkatan kunjungan mereka saat ini.

Relevansi penelitian ini terletak pada upaya untuk membantu Museum Nasional beradaptasi dengan tren teknologi yang semakin dominan dalam kehidupan masyarakat modern. Di era digital ini museum tidak lagi hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak, tetapi juga sebagai ruang interaksi yang menghadirkan pengalaman edukatif dan rekreatif berbasis

teknologi. Penelitian ini penting untuk menjembatani kebutuhan masyarakat modern yang menginginkan inovasi dalam penyajian budaya, seperti penggunaan *Augmented Reality* (AR), *Virtual Reality* (VR), atau teknologi interaktif lainnya. Dengan memahami bagaimana teknologi dapat diterapkan secara efektif, museum dapat merancang strategi yang relevan untuk menarik lebih banyak pengunjung, terutama dari kalangan generasi muda yang cenderung memiliki minat tinggi terhadap teknologi.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi strategis bagi pengelola Museum Nasional dan lembaga kebudayaan lainnya dalam mengembangkan program berbasis teknologi yang lebih menarik dan efektif. Temuan penelitian ini tidak hanya akan membantu Museum Nasional meningkatkan daya tariknya, tetapi juga menjadi panduan bagi museum-museum lain dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pelestarian budaya. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap transformasi institusi kebudayaan agar tetap relevan di tengah perubahan zaman.

#### **B. Pembatasan Masalah**

Mengingat keterbatasan waktu, cakupan, dan aktivitas, penelitian ini hanya membatasi mengenai:

1. Literasi IPS dalam pengaplikasian fitur Mengenal Paras Nusantara bagi para pengunjung.
2. Ketertarikan masyarakat mengunjungi museum nasional dengan keberadaan fitur teknologi Mengenal Paras Nusantara.

#### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah yang dilakukan adalah:

1. Bagaimana literasi IPS dalam pengaplikasian fitur mengenal paras nusantara bagi para pengunjung?
2. Bagaimana ketertarikan masyarakat mengunjungi museum nasional dengan keberadaan fitur teknologi Mengenal Paras Nusantara?

## **B. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, manfaat dari penelitian ini dapat diuraikan dengan dua manfaat, yaitu secara teoretis dan praktis.

### **1. Manfaat Teoretis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pengelolaan museum dan penerapan teknologi mutakhir. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengelola museum untuk memahami bagaimana dampak teknologi Mengenal Paras Nusantara di Museum Nasional dan memberikan panduan bagi penelitian lanjutan terkait strategi digitalisasi dalam pelestarian budaya serta peningkatan pengunjung museum.

### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini dapat menjadi manfaat praktis bagi kelangsungan Museum di Indonesia dan kehidupan sehari-hari, baik langsung ataupun tidak langsung.

#### **a. Bagi Peneliti**

Peneliti dapat memberikan ruang dan kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan keterampilan dalam analisis data dan metodologi penelitian. Peneliti juga menciptakan portofolio dalam penulisan ilmiah. Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pemahaman mengenai keberadaan inovasi fitur-fitur teknologi, khususnya fitur mengenal paras nusantara di Museum Nasional.

#### **b. Bagi Akademisi Penelitian**

Penelitian ini dapat memperluas kajian mengenai pemanfaatan dan keefektifan dari teknologi mutakhir untuk memberikan warna baru terhadap museum di Indonesia. Penelitian ini dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya dalam tema teknologi dan museum.

#### **c. Bagi Museum**

Penelitian ini menjadi data dan laporan untuk museum-

museum di Indonesia mengenai pemanfaatan teknologi dalam upaya mendorong peran teknologi mutakhir untuk menarik pengunjung.

