

TRANSFORMASI DIGITAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA MELALUI IMERSIFA DAN MENGENAL PARAS NUSANTARA UNTUK EDUKASI GENERASI ALPHA

Amanda Olivia¹, Prayogo Susanto²

^{1,2} Universitas Bunda Mulia

Alamat e-mail : amandaolivia668@gmail.com¹, psusanto@bundamulia.ac.id²

ABSTRACT

The objective of this study is to analyze the digital transformation of National Museum of Indonesia through ImersifA and Mengenal Paras Nusantara as educational media for Generation Alpha. The background of this study stems from the rapid advancements in digital technology, therefore prompted museums to devise an educational experience that is more interactive, immersive, and resonating with the characteristics of Generation Alpha as a digital native. National Museum of Indonesia is a notable institution within the Indonesian museum landscape, having adopted digital technology as a means to enhance its educational mission through the integration of visual and interactive technologies. This study employs a descriptive qualitative methodology. The data were collected through observation, interviews, documentation, and literature study. The informants comprised of museum management staff, student visitors from Generation Alpha, and a teacher. The data were then subjected to analysis that entailed data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that ImersifA and Mengenal Paras Nusantara effectively generate a more interesting and relevant learning experience for students from Generation Alpha. ImersifA provides an immersive learning experience through audio-visual presentations from 360 angle video mapping technology, meanwhile Mengenal Paras Nusantara offers a more personalized interaction through face scanning technology with the usage of artificial intelligence. Both of the services support the educational approach with constructivism theory that matches well with the characteristics of Generation Alpha. This study also identifies challenges in managing digital services, especially regarding challenges in technical operations, human resource readiness, and complicated bureaucracy. The digital transformation of National Museum of Indonesia can enhance museum's role as an adaptive public educational space in the digital era.

Keywords: digital museum transformation, ImersifA, Mengenal Paras Nusantara, Generation Alpha, museum education.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis transformasi digital Museum Nasional Indonesia melalui ImersifA dan Mengenal Paras Nusantara sebagai media edukasi bagi Generasi Alpha. Latar belakang penelitian ini berangkat dari

perkembangan teknologi digital yang pesat sehingga mendorong museum untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan imersif, serta sesuai dengan karakteristik Generasi Alpha yang tumbuh di era digital. Museum Nasional Indonesia merupakan salah satu institusi penting dalam permuseuman Indonesia yang telah mengadopsi teknologi digital untuk memperkuat fungsi edukatifnya melalui pemanfaatan teknologi visual dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Informan penelitian terdiri dari pihak pengelola museum, pengunjung pelajar Generasi Alpha, dan guru pendampingnya. Data kemudian dianalisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ImersifA dan Mengenal Paras Nusantara dapat menciptakan pengalaman museum yang lebih menarik dan relevan bagi pelajar Generasi Alpha. ImersifA menghadirkan pengalaman belajar yang imersif melalui penyajian audio visual dari teknologi pemetaan video 360 derajat, sedangkan Mengenal Paras Nusantara menawarkan layanan yang lebih personal melalui teknologi pemindaian wajah berdasarkan kecerdasan buatan. Kedua layanan digital tersebut mendukung pendekatan pembelajaran dengan teori konstruktivisme yang sesuai dengan karakteristik Generasi Alpha. Penelitian ini juga menemukan adanya tantangan dalam pengelolaan layanan digital, khususnya terkait kendala teknis operasional, ketersediaan sumber daya manusia, dan birokrasi yang rumit. Secara keseluruhan, transformasi digital Museum Nasional Indonesia memperkuat peran museum sebagai ruang edukasi publik yang adaptif di era digital.

Kata Kunci: transformasi digital museum, ImersifA, Mengenal Paras Nusantara, Generasi Alpha, edukasi museum

A. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan 17.000 pulau. Indonesia memiliki lokasi yang strategis, karena berada di antara Benua Asia dan Benua Australia, serta Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Dikutip dari situs berita Detik.com (2025), Badan Pusat Statistik (BPS) memberikan laporan bahwa jumlah penduduk Indonesia per September 2025 sebesar 287,6 juta jiwa. Indonesia memiliki 38 provinsi semenjak diresmikannya Undang-Undang Nomor 29 Tahun 2022 tentang Pembentukan Provinsi Papua Barat Daya mengenai

pembentukan tiga provinsi baru, yaitu Papua Selatan, Papua Tengah, dan Papua Pegunungan. Masing – masing provinsi di Indonesia memiliki warisan sejarah, alam, dan budaya tersendiri yang menjadi potensi pariwisata dan menarik untuk dikunjungi wisatawan.

Pariwisata merupakan salah satu pendapatan negara yang paling penting dan dapat menggerakkan roda ekonomi. Menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 mengenai Kepariwisata, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung dengan berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat.

Pengembangan pariwisata yang baik dapat memberikan manfaat dalam segi perekonomian dan pembangunan (Junianto, 2023). Ragam jenis pariwisata, mulai dari wisata bahari hingga wisata budaya, tersebar di seluruh wilayah Indonesia yang terdiri atas 38 provinsi, sehingga setiap provinsi memiliki potensi dan daya tarik masing – masing yang dapat mendatangkan wisatawan untuk berkunjung ke provinsinya

Dikutip dari situs Kementerian Pariwisata (2026), Menteri Pariwisata Widiyanti Putri Wardhana menyampaikan bahwa pariwisata Indonesia terdapat pertumbuhan signifikan, dengan tingginya kunjungan wisatawan mancanegara serta jumlah perjalanan wisatawan nusantara sehingga devisa sektor pariwisata Indonesia mencapai 13,82 miliar dolar Amerika Serikat. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (2026), jumlah kunjungan wisatawan mancanegara sepanjang Januari sampai Desember 2025 mencapai 15.386.646 kunjungan. Pada periode yang sama, jumlah perjalanan wisatawan nusantara menurut provinsi tujuan tercatat sebesar 1.200.332.559 perjalanan yang mencakup 38 provinsi yang ada di Indonesia.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik dari Januari sampai November 2025, Jakarta Selatan meraih posisi pertama dengan total 24.377.575 perjalanan, posisi keduanya Jakarta Pusat dengan total 18.834.534 perjalanan, dan posisi ketiganya Jakarta Timur dengan total 17.457.633 perjalanan.

Wisata sejarah di Jakarta Pusat bisa dilakukan di Museum Kebangkitan Nasional, Museum Prasasti, dan Museum Nasional Indonesia. Menurut Setiawan dan Laksmi (2023), wisata sejarah merupakan perjalanan yang dilakukan oleh individu atau kelompok ke suatu tempat yang mempunyai nilai sejarah atau peradaban untuk mempelajari masa lalu untuk pembelajaran di masa yang akan mendatang. Museum menjadi atraksi wisata yang tepat untuk dikunjungi oleh wisatawan yang tertarik mempelajari wisata sejarah.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 Tentang Museum, museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Berdasarkan Billy dan Soeprapto (2024), museum bermanfaat sebagai tempat menyimpan artefak bersejarah supaya keasliannya terjaga serta menjadi media memperkaya budaya dan peradaban. Museum juga berfungsi sebagai tempat pameran koleksi, serta menjadi media informasi atau penelitian (Daryadi dan Susanto, 2024). Pada era digital ini, museum juga bermanfaat sebagai ruang interaktif yang menggunakan basis teknologi supaya pengalaman belajar lebih berdinamika dan terasa personal (Ritonga *et al.*, 2026). Biasanya yang datang untuk wisata di museum adalah kelompok wisata dari instansi pendidikan, mulai dari taman kanak-kanak, Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), sampai ke

perguruan tinggi (Daranca, 2016). Di tengah perkembangan era digital, salah satu tantangan yang dialami museum adalah mempertahankan daya tarik dan relevansinya dengan masyarakat, dengan museum konvensional mengalami penurunan pengunjung akibat masyarakat yang lebih cenderung suka dengan interaksi digital dan pengalaman yang imersif (Azhari *et al.* 2025). Menurut Veronica (2025), banyak museum mengalami tantangan seperti penggunaan teknologi canggih yang terbatas, sehingga museum kurang menarik untuk dikunjungi oleh pengunjung dari generasi muda yang terbiasa dengan digital. Museum menjadikan perkembangan digital sebagai salah satu strategi pengembangan, dengan mengadopsi teknologi digital seperti *augmented reality (AR)*, *virtual tour (VR)*, dan konten interaktif untuk mendorong minat kunjungan dalam masyarakat. Pemanfaatan teknologi digital yang canggih memperkuat potensi untuk mendorong wisatawan supaya lebih terlibat dalam mengapresiasi jejak budaya luhur (Malini *et al.* 2025).

Museum Nasional Indonesia merupakan salah satu museum yang sudah mulai menerapkan teknologi digital dalam penyajian koleksi dan kontennya (Rusdi., 2024). Museum Nasional Indonesia (MNI) yang bernaung di bawah Kementerian Kebudayaan melalui Museum dan Cagar Budaya (MCB) mendorong pengembangan konten edukasi melalui layanan digital, dengan layanan ImersifA dan Mengenal Paras Nusantara. Lobi Kaca yang terletak di

lantai dasar Gedung B Museum Nasional Indonesia menjadi tempat layanan Mengenal Paras Nusantara beroperasi. Mengenal Paras Nusantara merupakan layanan yang dimulai pasca revitalisasi yang menggunakan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* pemindai wajah yang berbasis lukisan Masyarakat Hindia Belanda, karya pelukis R.M. Pirngadie yang berisi 78 lukisan wajah suku bangsa di seluruh Indonesia, serta peta besar Nusantara.

Museum Nasional Indonesia bukan merupakan satu-satunya museum di Jakarta yang sudah mulai melakukan transformasi digital, beberapa contoh museum lainnya di Jakarta yang sudah mulai menerapkan transformasi digital adalah Museum Wayang, Museum Mandiri, Museum Sejarah Jakarta dan Museum Bank Indonesia. Museum Nasional Indonesia dan Museum Wayang menampilkan layanan digital dengan variasi selain ruang imersif, seperti scan wajah dengan *AI* dan hologram. Ruang Imersif yang diterapkan di masing-masing museum juga berbeda temanya, misal Museum Nasional Indonesia yang berganti tema pada tahun 2024 menjadi Pitraloka Nusantara, Museum Wayang yang bertema kesenian wayang, Museum Mandiri yang temanya berganti-ganti, Museum Sejarah Jakarta mengenai sejarah Jakarta, serta Museum Bank Indonesia yang menampilkan mengenai evolusi sistem pembayaran di Indonesia.

Museum merupakan salah satu tempat yang dimanfaatkan untuk

pelaksanaan wisata edukasi atau eduwisata, yang merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan aktivitas pendidikan dengan rekreasi di luar kelas yang menambahkan pengalaman bagi pelajar (Tarigan *et al.* 2025). Pelajar yang masih aktif di sekolah banyak yang berasal dari Generasi Alpha, yang lahir dari tahun 2010 sampai 2025 (Anwar, 2022).

Museum Nasional Indonesia menjadi salah satu atraksi wisata edukasi di Jakarta yang sudah mulai menyesuaikan diri dengan keberadaan Generasi Alpha yang merupakan *digital natives*. Museum Nasional Indonesia menggunakan layanan berbasis digital seperti ImersifA dan Mengenal Paras Nusantara di Museum Nasional Indonesia yang menjadi daya tarik untuk pengunjung dari Generasi Alpha, terutama dengan promosi viral melalui media sosial seperti Tiktok yang merupakan platform digital yang banyak digunakan oleh Generasi Alpha. Kedua layanan ImersifA dan Mengenal Paras Nusantara menjadi strategi Museum Nasional Indonesia dalam mengemas edukasi sejarah serta budaya supaya lebih imersif supaya lebih relevan dan menarik dengan karakteristik generasi digital seperti Generasi Alpha, yang lebih responsif terhadap teknologi digital serta visualisasi konten.

Implementasi transformasi digital Museum Nasional Indonesia juga memunculkan tantangan terkait layanan digital, mengingat bahwa museum ini berada di bawah naungan Museum dan Cagar Budaya dari

Kementerian Kebudayaan, serta berstatus sebagai Badan Layanan Umum (BLU) yang harus menyesuaikan dengan regulasi, prosedur birokrasi, dan keterbatasan sumber daya dalam pengembangan serta pemeliharaan layanan digital secara berkelanjutan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif deskriptif** untuk menganalisis transformasi digital yang diterapkan Museum Nasional Indonesia melalui fasilitas ImersifA dan Mengenal Paras Nusantara dalam mendukung edukasi Generasi Alpha. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena transformasi digital museum serta pengalaman edukatif yang diperoleh pengunjung Generasi Alpha melalui interpretasi data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus dengan fokus pada implementasi teknologi digital di Museum Nasional Indonesia sebagai bentuk transformasi museum dalam menghadapi karakteristik generasi *digital natives*.

Penelitian dilaksanakan di Museum Nasional Indonesia yang berlokasi di Jalan Medan Merdeka Barat Nomor 12, Gambir, Jakarta Pusat. Objek penelitian adalah transformasi digital museum melalui fasilitas ImersifA dan Mengenal Paras Nusantara serta kaitannya dengan edukasi Generasi Alpha. Proses penelitian dilaksanakan selama kurang lebih lima bulan, meliputi tahap

persiapan penelitian, pengumpulan data lapangan, analisis data, hingga penyusunan laporan penelitian.

Informan penelitian terdiri atas tiga kelompok, yaitu informan kunci yang meliputi penanggung jawab ImersifA dan Menenal Paras Nusantara serta pegawai Hubungan Masyarakat Museum Nasional Indonesia, informan utama yang terdiri atas pengunjung Generasi Alpha yang lahir pada tahun 2010–2013 dan berstatus pelajar SMP hingga SMA sederajat, serta informan tambahan yang memberikan informasi pendukung untuk memperkuat hasil penelitian yaitu guru pendamping pengunjung Generasi Alpha. Pemilihan informan dilakukan dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung dalam aktivitas transformasi digital museum dan kemampuan memberikan informasi yang mendalam mengenai fenomena yang diteliti.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti (*human instrument*) yang didukung oleh pedoman observasi, pedoman wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap fasilitas ImersifA dan Menenal Paras Nusantara, wawancara mendalam dengan para informan, dokumentasi kegiatan dan fasilitas museum, serta studi literatur yang berasal dari jurnal ilmiah, buku, dokumen resmi, dan berbagai sumber yang relevan dengan transformasi digital museum, *smart tourism*, konstruktivisme, dan karakteristik Generasi Alpha. Teknik triangulasi sumber dan metode

digunakan untuk meningkatkan validitas data penelitian.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka dianalisis untuk mengidentifikasi bentuk transformasi digital yang diterapkan museum, peran fasilitas ImersifA dan Menenal Paras Nusantara dalam proses edukasi, serta dampaknya terhadap pengalaman belajar Generasi Alpha. Analisis dilakukan dengan mengacu pada konsep *smart tourism*, teori konstruktivisme, dan teori *generation cohort* untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai kontribusi transformasi digital museum terhadap proses pembelajaran generasi digital.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan hasil wawancara, pengelola museum yang diwawancarai sudah memiliki pengalaman menjabat sebagai penanggung jawab, baik ImersifA atau Menenal Paras Nusantara selama satu sampai dua tahun. Penanggung jawab ImersifA yaitu Bapak Handrito sudah menjabat dari 2024, sedangkan Bapak Azhim menjabat sebagai Penanggung jawab Menenal Paras Nusantara dari 2025. Pada saat wawancara dengan penanggung jawab dari museum, proses wawancara juga dibantu oleh Mba Dwi

sebagai Hubungan Masyarakat Museum Nasional Indonesia yang turut memberikan pernyataan jawaban dari wawancara. Berdasarkan observasi peneliti, hari biasa seperti tanggal 20 dan 21 Mei, Museum Nasional Indonesia masih ramai dikunjungi oleh rombongan sekolah, namun peneliti mengalami kesulitan dalam mencari informan yang dapat diwawancarai karena pelajar yang berada dari rombongan terbatas waktunya akibat mengikuti pemanduan dengan *tour guide*, sedangkan pada akhir pekan seperti pada tanggal 23 Mei, museum lebih ramai dengan pengunjung dari berbagai kalangan, seperti keluarga dengan anak kecil serta rombongan pelajar yang statusnya Sekolah Menengah Pertama atau Atas, sehingga memudahkan mendapatkan informan pengunjung. Pada saat penelitian, informan pengunjung yang didapatkan dari pelajar Sekolah Menengah Pertama sampai Sekolah Menengah Atas dan Kejuruan dengan rentang usia 14 sampai 16 tahun. Informan pengunjung juga terdapat pelajar dan guru SMP/SMA LB Raisya Puri yang merupakan pengunjung penyandang tuna rungu. Informan pengunjung yang diwawancarai baru satu sampai dua kali berkunjung ke museum dan mencoba layanan ImersifA dan Menenal Paras Nusantara. Informan pengunjung dari pelajar yang diwawancarai memiliki rentang pendapatan dari uang jajan harian sebesar Rp5.000 yang terendah, sampai Rp18.000 yang tertinggi. Informan guru yang mendampingi rombongan juga

menambahkan bahwa rombongan pelajar yang dibawa mendapat subsidi dari sekolah untuk jajan pelajar di museum sebesar Rp100.000 per anak.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa layanan digital museum mendukung proses pembelajaran Generasi Alpha sesuai prinsip konstruktivisme. Pengunjung mampu menghubungkan informasi yang diperoleh dari ImersifA dan Menenal Paras Nusantara dengan materi yang telah dipelajari di sekolah, seperti sejarah, budaya, dan keberagaman suku bangsa Indonesia. Selain itu, kedua layanan mendorong interaksi sosial melalui diskusi antarpelajar, interaksi dengan guru maupun pemandu museum, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan berkesan melalui simulasi visual yang mendekati kondisi nyata.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa karakteristik Generasi Alpha sebagai *digital natives* berperan penting dalam penerimaan layanan digital museum. Generasi Alpha cenderung mudah beradaptasi dengan teknologi, menyukai konten visual dan interaktif, serta tertarik pada pengalaman yang dipersonalisasi. ImersifA dinilai sesuai

dengan gaya belajar visual yang dimiliki Generasi Alpha, termasuk bagi pelajar penyandang tunarungu, sedangkan Mengenal Paras Nusantara memberikan pengalaman personal melalui hasil pemindaian wajah yang dikaitkan dengan data suku bangsa Indonesia. Media sosial, khususnya TikTok dan Instagram, menjadi faktor utama yang mendorong minat pelajar untuk mencoba kedua layanan tersebut.

Meskipun demikian, penelitian menemukan beberapa keterbatasan. Mengenal Paras Nusantara masih lebih berfungsi sebagai media pengenalan awal terhadap keberagaman suku bangsa dan belum dapat dijadikan sumber pembelajaran utama tanpa dukungan penjelasan kuratorial atau pemanduan museum. Selain itu, aksesibilitas layanan masih terkendala oleh sistem pembayaran non-tunai dan biaya layanan yang relatif tinggi bagi pelajar, sehingga sebagian pengunjung masih bergantung pada dukungan orang tua atau sekolah untuk mengakses layanan tersebut.

Penelitian juga mengidentifikasi berbagai tantangan dalam pengelolaan transformasi digital museum. Kendala yang paling

sering ditemukan meliputi gangguan teknis pada proyektor, server, layar, dan koneksi internet yang berpotensi mengganggu kenyamanan pengunjung. Selain aspek teknis, tantangan lain meliputi kesiapan sumber daya manusia, kebutuhan pemeliharaan teknologi secara berkelanjutan, serta proses birokrasi yang memengaruhi pengembangan layanan digital. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan transformasi digital museum tidak hanya ditentukan oleh inovasi teknologi, tetapi juga oleh kualitas pengelolaan dan keberlanjutan operasional layanan digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa lmersifA dan Mengenal Paras Nusantara berhasil memperkuat fungsi Museum Nasional Indonesia sebagai ruang edukasi publik yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan karakteristik Generasi Alpha. Kedua layanan mampu meningkatkan keterlibatan pengunjung dalam proses belajar melalui pengalaman yang interaktif, visual, dan berbasis teknologi, meskipun masih diperlukan pengembangan lebih lanjut pada aspek aksesibilitas, personalisasi, dan pengelolaan teknis layanan

Pembahasan

Transformasi Digital Museum Nasional Indonesia melalui ImersifA dan Mengenal Paras Nusantara

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ImersifA dan Mengenal Paras Nusantara merupakan bentuk transformasi digital Museum Nasional Indonesia yang mendukung penerapan *smart tourism*. Kedua layanan memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan informasi sejarah, budaya, dan keberagaman Indonesia secara lebih interaktif dibandingkan museum konvensional. ImersifA menghadirkan pengalaman audiovisual berbasis *video mapping*, sedangkan Mengenal Paras Nusantara menggunakan teknologi kecerdasan buatan untuk menghubungkan hasil pemindaian wajah pengunjung dengan koleksi lukisan suku bangsa Indonesia. Kehadiran kedua layanan tersebut menunjukkan upaya museum dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan generasi digital.

Peran ImersifA dan Mengenal Paras Nusantara dalam Edukasi Generasi Alpha

Temuan penelitian menunjukkan bahwa ImersifA dan Mengenal Paras Nusantara mampu mendukung proses pembelajaran Generasi Alpha melalui pengalaman yang lebih visual, interaktif, dan kontekstual. Generasi Alpha cenderung mudah menerima informasi yang disampaikan melalui teknologi digital sehingga kedua layanan tersebut dapat meningkatkan

minat belajar pengunjung terhadap sejarah, budaya, dan keberagaman Indonesia. Pengalaman belajar yang diperoleh tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mendorong interaksi sosial, diskusi, serta keterlibatan aktif selama proses kunjungan museum.

Karakteristik Generasi Alpha dan Pengalaman Pengunjung

Generasi Alpha sebagai *digital natives* memiliki ketertarikan tinggi terhadap teknologi, media visual, dan pengalaman yang bersifat personal. Kondisi tersebut membuat ImersifA dan Mengenal Paras Nusantara mudah diterima oleh kelompok usia pelajar. ImersifA memberikan pengalaman visual yang menarik dan mudah dipahami, sedangkan Paras Nusantara menawarkan pengalaman yang lebih personal melalui hasil pemindaian wajah yang dikaitkan dengan keberagaman suku bangsa Indonesia. Selain itu, media sosial seperti TikTok dan Instagram berperan penting dalam menarik minat Generasi Alpha untuk mengunjungi museum dan mencoba layanan digital yang tersedia.

Tantangan Transformasi Digital Museum Nasional Indonesia

Meskipun memberikan manfaat edukatif, transformasi digital museum masih menghadapi sejumlah tantangan. Kendala teknis berupa gangguan proyektor, server, layar, dan koneksi internet dapat memengaruhi kenyamanan pengunjung. Selain itu, proses pengembangan konten baru masih

terkendala birokrasi yang cukup panjang sehingga pembaruan tema ImersifA dan Paras Nusantara belum berjalan secara optimal. Potensi kejenuhan pengunjung juga mulai terlihat karena tema yang ditampilkan belum mengalami pembaruan tema kembali sejak peluncuran tema 'Pitaloka Nusantara' pada tahun 2024. Jika konten ini terus disajikan tanpa disertai inovasi visual secara berkala, museum berisiko kehilangan daya tariknya bagi Generasi Alpha, yang diketahui dengan cepat kehilangan minat terhadap rangsangan visual yang monoton. Tantangan lain adalah ketergantungan pada tenaga magang dan peserta praktik kerja lapangan dalam mendukung operasional harian layanan digital museum. Di sisi lain, penyesuaian harga tiket juga menimbulkan tantangan aksesibilitas bagi pelajar, meskipun museum telah menyediakan berbagai program reduksi dan pembebasan biaya bagi kelompok tertentu.

Implikasi Temuan Penelitian Berdasarkan Matriks SWOT

Berdasarkan analisis SWOT, strategi SO dapat dilakukan dengan memanfaatkan kekuatan museum berupa teknologi digital dan konten visual untuk menjangkau Generasi Alpha melalui media sosial serta mengembangkan tema-tema baru yang memanfaatkan kekayaan koleksi museum. Strategi WO difokuskan pada penyediaan alternatif pembayaran yang lebih mudah diakses pelajar, pengembangan basis data Paras Nusantara, serta

peningkatan kerja sama program magang untuk mendukung kebutuhan sumber daya manusia. Strategi ST dilakukan melalui pembaruan tema ImersifA secara berkala, perlindungan koleksi museum dari risiko kerusakan, dan peningkatan transparansi keamanan data pengunjung. Sementara itu, strategi WT diarahkan pada penyederhanaan birokrasi, peningkatan kompetensi sumber daya manusia, serta penguatan koordinasi dengan vendor teknologi untuk mengatasi berbagai kendala teknis. Implementasi strategi tersebut diharapkan dapat mendukung keberlanjutan transformasi digital Museum Nasional Indonesia sekaligus meningkatkan kualitas layanan edukasi bagi Generasi Alpha.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa transformasi digital Museum Nasional Indonesia melalui ImersifA dan Mengenal Paras Nusantara telah memenuhi sebagian besar dimensi *smart tourism* dengan menyajikan informasi sejarah, budaya, dan alam Indonesia secara lebih modern, interaktif, dan partisipatif. Kedua layanan mampu meningkatkan pengalaman belajar pengunjung, khususnya Generasi Alpha dan penyandang disabilitas. Namun, masih terdapat kendala pada aspek aksesibilitas akibat sistem pembayaran non-tunai, biaya layanan yang relatif tinggi bagi pelajar, keterbatasan basis data Mengenal Paras Nusantara, serta perlunya peningkatan komunikasi terkait keamanan data pengguna.

Dari perspektif pembelajaran, *ImersifA* dan *Mengenal Paras Nusantara* mendukung pendekatan konstruktivisme karena memungkinkan pelajar menghubungkan pengalaman yang diperoleh dengan pengetahuan sebelumnya, berinteraksi secara sosial melalui diskusi dan pemanduan, serta melakukan refleksi melalui dokumentasi pengalaman belajar. Peran sumber daya manusia, seperti petugas layanan dan pemandu museum, juga menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan fungsi edukasi kedua layanan tersebut.

Karakteristik Generasi Alpha sebagai *digital natives* turut memengaruhi keberhasilan implementasi layanan digital museum. Kedekatan mereka dengan teknologi, media visual, dan media sosial mendorong minat serta keterlibatan yang tinggi terhadap *ImersifA* dan *Mengenal Paras Nusantara*. Selain berperan sebagai pengguna, Generasi Alpha juga berkontribusi sebagai agen promosi melalui aktivitas berbagi pengalaman di media sosial. Meskipun demikian, keterbatasan kepemilikan dompet digital dan ketergantungan pada orang tua atau sekolah masih menjadi hambatan akses. Di sisi lain, layanan *Mengenal Paras Nusantara* berkontribusi dalam memperluas pemahaman mengenai keberagaman suku bangsa Indonesia, meskipun masih dibatasi oleh cakupan basis data yang tersedia.

Penelitian ini juga menemukan sejumlah tantangan dalam pengelolaan dan pemeliharaan

layanan digital museum, antara lain gangguan teknis pada perangkat dan jaringan, keterbatasan sumber daya manusia, ketergantungan pada tenaga magang dan peserta PKL, serta proses birokrasi yang menghambat pengembangan konten baru. Tidak adanya pembaruan tema sejak tahun 2024 berpotensi menurunkan daya saing Museum Nasional Indonesia dibandingkan museum lain yang memiliki layanan digital serupa. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pengelolaan, pengembangan konten yang berkelanjutan, penguatan sumber daya manusia, serta perbaikan aspek aksesibilitas menjadi faktor penting untuk mendukung keberlanjutan transformasi digital museum di masa mendatang.

E. Daftar Pustaka

- Anwar, F. (2022). Generasi Alpha: Tantangan dan Kesiapan Guru Bimbingan Konseling dalam Menghadapinya. *At-Taujih Bimbingan Dan Konseling Islam*, 5(2), 68–80. <https://doi.org/10.22373/taujih.v5i2.16093>
- Azhari, C. U., Fatgehipon, A. H., & Scoviana, N. (2025). 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. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 2(3), 2995–3003. <https://jicnusanantara.com/index.php/jicn/article/view/4160/4222>

- Billy, & Soeprapto, V. S. (2024). Analisis Pengaruh Museum Experience terhadap Revisit Intention di Museum Seni Rupa dan Keramik. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/kaganga.v7i2.10684>
- Daryadi, H. F., & Susanto, P. (2024). Pengaruh Daya Tarik Wisata terhadap Keputusan Berkunjung Wisatawan Mancanegara di Museum Katedral. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 7(2), 1173–1189. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/kaganga.v7i2.10405>
- Malini, L. H., Natalia, D., Djunaid, I. S., & Marshellya, M. (2025). Revitalisasi digital Taman Mini Indonesia Indah (TMII): Evolusi Cultural Attraction dan Tourist Experience. *Journal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9097–9103. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.8920>
- Ritonga, R. M., Halim, R. P. J., & Subronto, N. M. (2026). Kendala dan Tantangan Museum Batik TMII dalam Pelestarian Budaya di Era Digital. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(4), 4133–4138. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v9i4.11173>
- Rusdi, E. R. (2024). Dari Konvensional Ke Digital: Tranformasi Digital Museum Nasional Indonesia Untuk Membangun Pusat Edukasi Publik Yang Menarik Generasi Muda. *Konferensi Nasional Prasejarah Indonesia 2024*, 229-246.
- Setiawan, A. S., & Laksmi, G. W. (2023). The Effectiveness of Museum Perjuangan Communication as Historical Tourism Against Zilenial. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 36–45. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
- Tarigan, G. O. U., Janna, R., Zahra, T., Pane, Y. A., Azza, F., Syukri, M., & Windari, S. (2025). Peran Museum dalam Meningkatkan Literasi Sejarah di Kalangan Pelajar: Studi Kasus Museum Uang Gedung Juang 45. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 8(8). <https://doi.org/https://doi.org/10.9963/ndjz8y29>