

INTISARI

Museum sebagai institusi publik memiliki tanggung jawab untuk mengomunikasikan koleksi kepada pengunjung. Melalui pameran, museum juga berperan dalam menghadirkan pengalaman edukatif sekaligus rekreatif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah penyajian interaktif dengan memanfaatkan teknologi proyeksi video. Museum Sonobudoyo, yang terletak di pusat Kota Yogyakarta, menerapkan teknologi ini pada ruang pamer Gedung Hasta Brata. Namun, dalam pelaksanaannya, fungsi edukatif dari media proyeksi video belum berjalan secara maksimal. Hal ini terlihat dari perilaku pengunjung yang cenderung melewati instalasi, hanya menonton sekilas, atau sekadar menjadikannya sebagai latar foto. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kendala-kendala yang menyebabkan media proyeksi video belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana pendukung koleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara, dan studi literatur. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengungkap faktor-faktor teknis dan non-teknis yang memengaruhi pemanfaatan media proyeksi video, serta disertai dengan saran pemecahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media proyeksi video mendukung proses belajar pengunjung melalui pendekatan kecerdasan majemuk. Namun demikian, masih terdapat hambatan seperti durasi video yang terlalu panjang, kualitas audio yang kurang jelas, tata letak instalasi yang kurang mudah diakses, perbedaan minat dan motivasi pengunjung, serta keterbatasan waktu kunjungan.

Kata kunci: *Penyajian Interaktif, Museum, Digitalisasi, Media Proyeksi Video, Video Mapping, Video Projection, Museum Sonobudoyo Yogyakarta*

ABSTRACT

Museums as public institutions have a responsibility to communicate collections to visitors. Through exhibitions, museums also play a role in providing educational and recreational experiences. One approach that can be used is interactive presentation by utilizing video projection technology. Sonobudoyo Museum, located in the center of Yogyakarta, applies this technology to the Hasta Brata Building exhibition space. However, in its implementation, the educational function of video projection media has not run optimally. This can be seen from the behavior of visitors who tend to pass by the installation, only watching a glimpse, or simply making it as a photo background. This research aims to identify the obstacles that cause video projection media to not be optimally utilized as a means of supporting the collection. Data collection was conducted through field observations, interviews, and literature studies. The data obtained were analyzed to reveal the technical and non-technical factors that influence the utilization of video projection media, and accompanied by suggestions for solutions. The results showed that video projection media supports visitors' learning process through the multiple intelligence approach. However, there are still obstacles such as video duration that is too long, audio quality that is not clear, installation layout that is not easily accessible, differences in visitor interest and motivation, and limited visit time.

Keywords: Interactive Exhibitions, Museum, Digitalization, Video Projection Media, Video Mapping, Video Projection, Sonobudoyo Museum Yogyakarta