

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi pengelola museum-museum di Kota Yogyakarta dalam mengadopsi Teknologi Virtual Reality dan mengidentifikasi upaya-upaya pengelola museum dalam pemanfaatan Teknologi Virtual Reality untuk meningkatkan pengalaman dan pembelajaran di sektor pariwisata.

Metode kualitatif digunakan dalam penelitian ini, melibatkan observasi, wawancara mendalam dengan pengelola dari 10 museum di Kota Yogyakarta, serta dokumentasi. Analisis ini mencakup tinjauan terhadap kondisi perencanaan, pendanaan adopsi teknologi vortual reality dan dampaknya terhadap jumlah pengunjung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa museum-museum di Yogyakarta menghadapi kendala signifikan dalam modernisasi dan adopsi teknologi VR, terutama terkait kendala anggaran, keterbatasan SDM, birokrasi yang kaku, serta infrastruktur dan lokasi yang belum memadai. Meskipun demikian, Museum Sonobudoyo berhasil mengintegrasikan teknologi VR, menunjukkan potensi besar teknologi ini untuk meningkatkan pengalaman imersif dan interaktif, serta menarik pengunjung, terutama generasi muda. Kendala utama yang menghambat museum lain adalah ketergantungan pada APBN dan APBD yang fluktuatif, ketidakmampuan menggunakan pendapatan langsung dari tiket, dan proses birokrasi yang panjang. Keterbatasan jumlah dan kualitas staf juga menjadi penghalang operasional dan pengembangan. Penelitian menyarankan model pendanaan yang lebih fleksibel, peningkatan kapasitas SDM melalui pelatihan, optimalisasi infrastruktur dan lokasi, serta penyederhanaan birokrasi pemerintah untuk mendukung inovasi museum.

Kata kunci: Adopsi Teknologi, Virtual Reality, Museum, Pariwisata, Yogyakarta.

ABSTRACT

This research aims to identify the challenges faced by museum managers in Yogyakarta City in adopting Virtual Reality technology and to identify museum managers' efforts in utilizing Virtual Reality technology to enhance experience and learning in the tourism sector.

A qualitative method was employed in this study, involving observation, in-depth interviews with managers from 10 museums in Yogyakarta City, and documentation. This analysis included a review of planning conditions, funding for Virtual Reality technology adoption, and its impact on visitor numbers.

The research findings indicate that museums in Yogyakarta face significant challenges in modernization and VR technology adoption, particularly concerning budget constraints, limited human resources, rigid bureaucracy, and inadequate infrastructure and location. Nevertheless, Museum Sonobudoyo successfully integrated VR technology, demonstrating its substantial potential to enhance immersive and interactive experiences and attract visitors, especially the younger generation. The main obstacles hindering other museums are their reliance on fluctuating state/regional budgets, the inability to directly utilize ticket revenue, and lengthy bureaucratic processes. Limitations in staff quantity and quality also impede operational activities and development. The study suggests more flexible funding models, increased human resource capacity through training, optimization of infrastructure and location, and simplification of government bureaucracy to support museum innovation.

Keywords: *Technology Adoption, Virtual Reality, Museum, Tourism, Yogyakarta.*