

PENINGKATAN MEDIA EDUKASI HIBURAN MELALUI TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* DI MUSEUM NASIONAL INDONESIA

Gayatri Atmadi^{1*} & Nurul Robbi Sepang¹

¹Program Studi Ilmu Komunikasi / Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik,
Universitas Al Azhar Indonesia

*email: gayatri@uai.ac.id

DOI: [10.31603/bcrev.14638](https://doi.org/10.31603/bcrev.14638)

Abstrak

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi informasi dan komunikasi terkini yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk audio visual. Teknologi *augmented reality* dapat digunakan untuk memenuhi berbagai kebutuhan, termasuk untuk media komunikasi pariwisata di Jakarta. Museum Nasional Indonesia merupakan salah satu destinasi wisata edukasi dan hiburan yang berada di pusat kota Jakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh analisis deskriptif terhadap tayangan video di ruang imersif Museum Nasional Indonesia. Landasan pemikiran yang digunakan adalah teknologi augmented reality, edutainment, media komunikasi pariwisata dan konstruksi sosial atas realitas. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara, analisis isi pesan di instagram dan referensi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi teknologi di ruang imersif dapat membuat pengunjung menjelajahi sejarah Indonesia dalam format interaktif video mapping 360° untuk membayangkan kembali narasi sejarah Indonesia. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pemanfaatan video dalam instagram yang menggunakan teknologi augmented reality merupakan salah satu media komunikasi pariwisata yang mampu menarik perhatian wisatawan domestik maupun mancanegara untuk berwisata sejarah di Indonesia.

Kata kunci: teknologi realitas ditambah; edutainment; Museum Nasional Indonesia; konstruksi sosial realitas; media komunikasi pariwisata

Abstract

Augmented reality technology can be used to meet various needs, including for tourism communication media in Jakarta. The National Museum of Indonesia is one of the educational and entertainment tourism destinations located in the center of Jakarta. The purpose of this study was to obtain a descriptive analysis of the video display in the imersif room National Museum of Indonesia. The basis of thought used is augmented reality technology, edutainment, tourism communication media and social construction of reality. The research method uses a qualitative research type with data collection techniques carried out through observation, interviews, content analysis of message in instagram and digital references. The results of the study show that technological innovation in the imersif room can make visitors explore Indonesian history in an interactive format of video mapping 360° to re-imagine the narrative of Indonesian history. The conclusion of the study shows that the use of videos on instagram that utilize augmented reality technology is a tourism communication media that can attract the attention of domestic and foreign tourists for historical journeys in Indonesia.

Keyword: augmented reality technology; edutainment; national museum of indonesia; social construction of reality; tourism communication media

Article information: [date-month-years]

Submitted: 27-08-2025; Revised: 17-01-2026; Accepted: 05-05-2026; Available Online: 15-07-2026

1. Pendahuluan

Teknologi *Augmented Reality* (AR) dapat menggabungkan objek nyata dan virtual dengan registrasi tiga dimensi untuk membuat beberapa kasus berinteraksi secara *real time*. Menurut (Pascual et al., 2022), AR merupakan teknologi campuran yang memotong data digital tiga dimensi (3D) menjadi gambar realitas yang biasanya digunakan untuk meningkatkan penggunaan di bidang pendidikan. Raghaw, Manu menjelaskan bahwa pemodelan AR dapat memperluas domain belajar mengajar saat ini untuk membangkitkan minat generasi muda pada mata pelajaran yang monoton, seperti sejarah dan geografi (Raghaw et al., 2018).

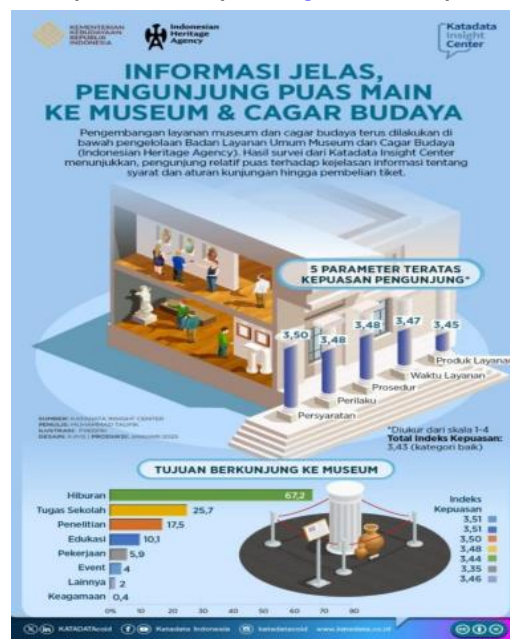
Lebih lanjut, Dedi Asmara, menjelaskan bahwa keberadaan museum sebagai wadah untuk belajar sejarah sangat dibutuhkan, namun pada kenyataannya minat masyarakat untuk mengunjungi museum masih minim karena berbagai alasan (Asmara, 2019). Menurut pendapat Jubaedah, pengajar atau guru dituntut untuk memberikan pembelajaran sejarah Indonesia yang menarik dan menyenangkan, seperti mengunjungi objek peninggalan sejarah yang terdapat di museum, situs bersejarah, candi, monumen dan sebagainya (Jubaedah et al., 2024). Bicara tentang museum, apakah pengertian tentang makna museum itu sesungguhnya?

Pengertian museum berdasarkan ketentuan *International Council of Museums / ICOM* tanggal 24 Agustus 2022 yang dikutip oleh Gayatri Atmadi menjelaskan bahwa museum masa kini adalah lembaga yang bersifat tetap, nirlaba, melayani kebutuhan masyarakat untuk keperluan penelitian dan pelestarian budaya, terbuka untuk umum, mudah diakses, inklusif, dan mendorong keberagaman serta pembangunan berkelanjutan (Atmadi, 2025). Museum beroperasi secara profesional dan beretika dengan melibatkan peran serta masyarakat serta menyajikan unsur edukasi, hiburan, refleksi, dan berbagai pengetahuan.

Hasil riset Petra Hansson & Johan Ohman menjelaskan bahwa dengan mengunjungi museum maka para siswa dapat memperluas dan mengeksplorasi kompleksitas isu museum keberlanjutan yang ditampilkan (Hansson & Ohman, 2022). Menurut pendapat Aprilia Triaristina & Valensy Rachmedita, museum situs sejarah di Lampung merupakan sumber belajar yang penting, sebab situs sejarah dapat memberikan gambaran suatu peristiwa secara lebih konkrit kepada para mahasiswa (Triaristina & Rachmedita, 2021). Di Yogyakarta, Risty, A.A., Musadad, A.A. & Purwanta, H. menjelaskan bahwa museum Dewantara Kirti Griya yang merupakan rumah milik Ki Hadjar Dewantara merupakan objek wisata dan sumber belajar sejarah yang masih memerlukan pengembangan sarana fasilitas untuk pengunjung, ketersediaan pemandu wisata, wifi gratis dan akses ke perpustakaan sehingga dapat meningkatkan daya tarik museum (Risty et al., 2024).

Di kota Medan, menurut pendapat Sinaga, (2021) ada Museum Negeri Sumatera Utara yang merupakan sumber belajar karena menurut pendapat guru, para siswa lebih tertarik bila bisa berinteraksi langsung dengan suatu objek yang sedang dipelajari sehingga bisa menimbulkan semangat belajar yang semakin meningkat. Sedangkan di kawasan Jakarta Timur, tepatnya di dalam Taman Mini Indonesia Indah ada Museum Keprajuritan Indonesia yang menyajikan visualisasi dari berbagai kisah perjuangan Indonesia sejak abad VII hingga XIX. Selain itu, museum ini turut andil dalam mengkampanyekan program *Genta Bangsa Goes To School* yang merupakan program kunjungan ke sekolah-sekolah di sekitar Museum Keprajuritan Indonesia

Hasil penelitian tentang kunjungan ke museum dan situs cagar budaya di Indonesia dari *Katadata Insight Center* (2025) menunjukkan bahwa : Total *Satisfaction Index* sebesar 3,43 (kategori baik) diukur dari skala 1-4. Beberapa tujuan berkunjung ke museum adalah: (1). Hiburan. (2). Pekerjaan sekolah. (3). Penelitian. (4). Pendidikan. (5). Pekerjaan. (6). Acara. (7). Lainnya. (8). Religi. Penjelasan selengkapnya dapat dilihat pada gambar 1 pada halaman berikut ini.



Gambar 1. Hasil Penelitian Katadata Insight Center (2025)

Sumber : <https://www.museumnasional.or.id/5316/#> accessed April, 16, 2025.

Jakarta sebagai ibu kota Indonesia, memanfaatkan teknologi AR untuk menarik perhatian masyarakat dalam pembelajaran sejarah dan budaya Indonesia di sebuah museum, seperti di Museum Nasional Indonesia (MNI) sebagai salah satu destinasi wisata edukasi dan hiburan di Jakarta. MNI menggunakan teknologi *video mapping 360°* untuk ruangan seluas 12 x 21 meter sehingga dapat memberikan sensasi yang mendalam dan menyeluruh kepada setiap pengunjung. Dengan efek gambar yang bisa memenuhi seluruh dinding di sekeliling ruangan dan lantai tempat pengunjung berpijak, para penonton seakan-akan benar-benar menjadi bagian dari

cerita yang sedang ditampilkan. Hasil riset dari [Surokim & Rozi, \(2025\)](#) menegaskan bahwa video dokumentar kreatif bisa dimanfaatkan untuk kegiatan promosi destinasi wisata Indonesia pada umumnya dan Madura pada khususnya.

Menurut [Hidayati & Bibi, \(2020\)](#). AR dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah Pusaka Pontianak. Sementara itu, menurut [Putri et al., \(2021\)](#), pengembangan aplikasi *Augmented Reality* dapat digunakan sebagai media edukasi sejarah tentang kisah masa kecil Bung Karno, Presiden Pertama di Indonesia. Bisa juga AR dipadukan dengan suatu permainan (*game*) yang menceritakan kisah sejarah Indonesia, seperti yang dijelaskan oleh [Shintia Trista & Rusli, \(2020\)](#) bahwa untuk mempelajari sejarah Indonesia kini ada metode belajar dengan menggunakan *game* dan teknologi AR pada *platform* Android berjudul *Unity Game Engine* dan Vuforia SDK. Untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pemanfaatan teknologi *augmented reality* di Museum Nasional Indonesia, penelitian ini bertujuan untuk : (1). Menganalisis konten pertunjukan imersif berjudul *Pitraloka Nusantara* sebagai media *edutainment* untuk berbagai kelompok masyarakat. (2). Menganalisis konten instagram @museumnasionalindonesia yang dapat menjadi media komunikasi pariwisata yang mendukung pengembangan usaha pariwisata di Indonesia.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan fokus pada satu pertunjukan imersif di Museum Nasional Indonesia. Metode penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif yang berusaha untuk memahami fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi dan tindakan. Dalam penelitian deskriptif, peneliti ingin menggambarkan suatu fenomena atau sifat-sifat tertentu. Oleh karena itu, data penelitian ini dinyatakan dalam keadaan yang wajar. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi / pengamatan langsung di museum dan beberapa informasi dari media digital. Selanjutnya, untuk memperoleh kedalaman interpretasi penelitian dilakukan analisis konten akun instagram @museumnasionalindonesia dengan analisis teks kualitatif pada tayangan imersif sebagai media komunikasi pariwisata yang dapat mendukung pengembangan bisnis pariwisata di Indonesia.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada awalnya, cikal bakal Museum Nasional Indonesia / MNI telah dimulai sejak masa penjajahan Pemerintah Belanda pada tanggal 24 April 1778 oleh suatu himpunan bernama *Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen* (BG). Pada masa itu di Eropa tengah terjadi revolusi intelektual (*The Age of Enlightenment*) dimana orang-orang mulai mengembangkan ide-ide pemikiran ilmiah di bidang ilmu biologi, fisika, kesusasteraan, etnologi, arkeologi, seni dan sejarah. Di waktu masa pemerintahan Inggris di Jawa, Direktur BG, *Sir Thomas Stamford*

Raffles memerintahkan untuk membangun gedung baru di Jl. Majapahit no.3 (saat ini merupakan bagian dari kompleks Sekretariat Negara) sebagai museum yang dikenal dengan sebutan Museum Nasional Indonesia (MNI) dan ruang pertemuan untuk *Literary Society* atau *Societeit de Harmonie*.

Selanjutnya, pada tahun 1862, pemerintah Hindia Belanda memerintahkan mendirikan gedung museum lagi yang hingga kini menjadi Museum Nasional Indonesia / MNI di Jalan Medan Merdeka Barat yang merupakan kebanggaan warga Jakarta sebagai ibu kota Indonesia. MNI dibuka secara resmi pada tahun 1868 dan museum ini kemudian dikenal dengan sebutan Museum Gajah, sesuai dengan patung gajah perunggu di halaman depan gedung yang merupakan sumbangan dari *Raja Chulalongkorn* dari Thailand pada tahun 1871. Koleksi museum terdiri dari arca-arca bersejarah, lukisan antik, prasasti dan benda-benda bersejarah lainnya, seperti patung, koin dan keramik. Museum Gajah merupakan museum sejarah, etnografi, arkeologi, etnografi dan geografi yang merupakan museum terbesar di Asia Tenggara. Museum Gajah tidak hanya berfungsi sebagai pusat penelitian dan studi tentang sejarah nasional, tetapi juga sebagai warisan budaya dan pusat informasi rekreasi bagi semua generasi. Berikut pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Bangunan Museum Nasional Indonesia (MNI)

Sumber : <https://jakarta-tourism.go.id/article/detail/museum-nasional-indonesia>
accessed April 23, 2025

Memahami peran penting museum sebagai pelestari warisan budaya bangsa dan institusi untuk memberikan edukasi sejarah dan hiburan maka MNI senantiasa berupaya untuk berbenah diri meningkatkan fasilitas pendidikan dan hiburan melalui berbagai pameran dan kegiatan program kerja yang sesuai dengan kurikulum pendidikan terkini. Salah satu bagian dari Museum Nasional Indonesia (MNI) adalah ruang imersif yang terinspirasi dari simulasi pilot menerbangkan pesawat.

Hasil observasi pada media Instagram Museum Nasional Indonesia diketahui bahwa [Bindiar, Sofyana Ali \(2025\)](#) selaku *Head Story* Cukup Cakap menegaskan bahwa pertunjukan edukasi yang menghibur ini berjudul "Pitraloka Nusantara" yang

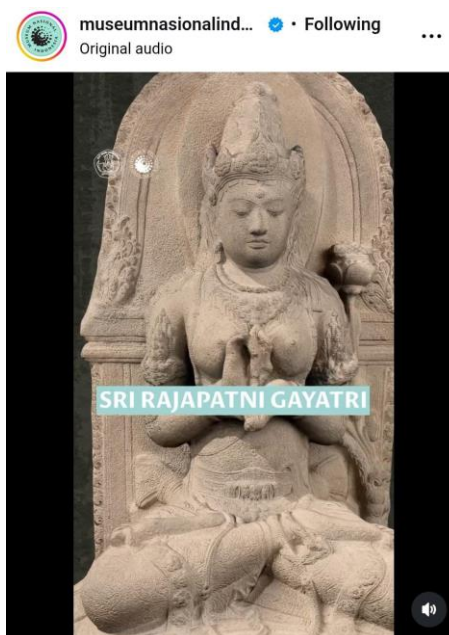
mengelaborasi jiwa-jiwa bijak di Nusantara yang mengenal para leluhur, sejarah, dan budaya mereka, serta menghargai potensi alam dan lingkungan tempat manusia hidup dan berkarya. Berikut pada [gambar 3](#).



Gambar 3. Tampilan imersif Museum Nasional Indonesia (MNI)

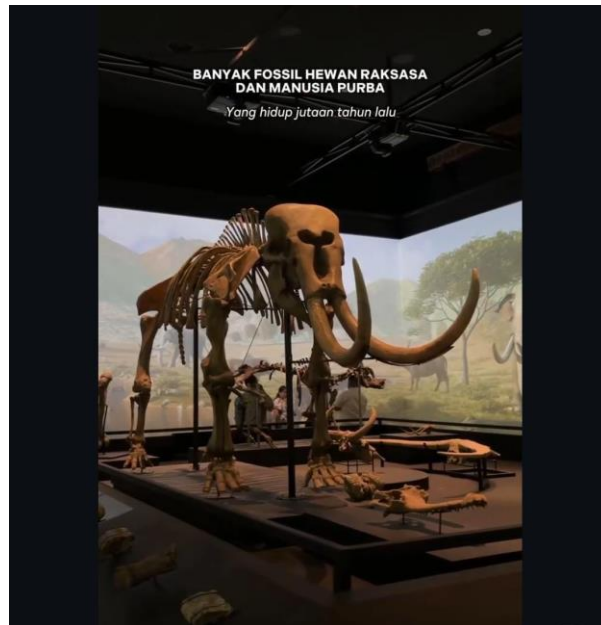
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

Pertunjukan imersifa dapat menjadi "pembuka" untuk membangkitkan rasa ingin tahu penonton agar tergerak untuk mempelajari sejarah negerinya lebih mendalam di Museum Nasional Indonesia. Dari analisis konten Instagram @museumnasionalindonesia diketahui bahwa para pengunjung museum dapat mengetahui secara langsung tampilan fisik beberapa koleksi artefak dan benda-benda purbakala yang tersimpan rapi di museum, seperti pada [gambar 4](#), [gambar 5](#) dan [gambar 6](#).



Gambar 4. Arca Sri Rajapatni Gayatri Salah Satu Koleksi di MNI

Sumber : Instagram @museumnasionalindonesia



Gambar 5. Fossil Hewan Raksasa Dan Manusia Purba Di MNI

Sumber : Instagram @museumnasionalindonesia



Gambar 6. Tampilan Peta Indonesia Dikelilingi Gambar Para Pahlawan RI

Sumber : Instagram @museumnasionalindonesia

Pada awal pertunjukan imersif berjudul *Pitaloka Nusantara*, sekitar 20-30 detik pertama, pengunjung dapat menemukan semesta yang memang tercipta secara utuh dengan berbagai detail, misalnya di Goa Leang-Leang tempat manusia prasejarah beraktivitas sebagai pembuka atau pengantar untuk mengenal konten budaya dan sejarah yang koleksinya tersimpan di Museum Nasional Indonesia. Berikut pada [gambar 7](#).



Gambar 7. Tayangan imersif Berjudul *Pitraloka Nusantara*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

Lebih lanjut, penonton dapat menikmati kemegahan alam dengan segala potensinya, termasuk beragam tumbuhan dan satwa yang hidup di bumi nusantara sebagai tempat berteduh sekaligus tempat berkarya. Berikut pada [gambar 8](#).



Gambar 8. Tayangan imersif Keragaman Flora dan Fauna
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

Selain itu, terdapat pula beberapa adegan kisah kerajaan di Nusantara yang dielaborasi dalam pertunjukan imersif sebagai ruang baru untuk berimajinasi secara bebas oleh para penontonnya. Berikut pada [gambar 9](#).



Gambar 9. Tampilan Kisah Kerajaan Di Nusantara

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025).

Tantangan bagi para kreator pertunjukan imersif ini adalah bagaimana menampilkan pemandangan laut dengan badai dahsyat yang terinspirasi oleh lukisan Rembrandt yang terkenal. Pengunjung dibuat merasa seolah-olah tergulung dalam gelombang besar air laut yang menghantam siapa pun yang mendekat. Sungguh sebuah pertunjukan dramatis dengan imajinasi yang memikat. Berikut pada [gambar 10](#).



Gambar 10. Tampilan Badai Ombak Di Laut Terinspirasi Karya Lukisan Rembrandt

Sumber : Berkas : R8mbrandt Christ in the Storm on the Lake of Galilee.jpg., 2025.

Tampilan imersif yang paling menarik adalah tampilan badai laut realistis yang terinspirasi oleh lukisan Rembrandt. Tampilan imersif ini berlangsung kurang dari 30 menit per sesi pertunjukan termasuk kesempatan untuk mengambil gambar

bagi penonton yang tertarik untuk membuat dokumentasi di sana. Tampilan ini membentuk konstruksi realitas sosial tentang kehidupan manusia prasejarah dan makhluk hidup lainnya yang hidup berdampingan dalam jarak dekat dengan berbagai adegan kehidupan modern.

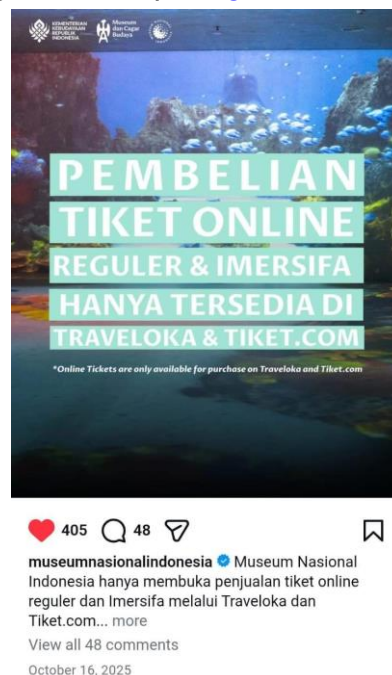
Berdasarkan pada hasil analisis konten tayangan imersif di MNI diketahui bahwa pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* di museum dapat mengonfirmasi pernyataan [Dirgantoro, \(2021\)](#) yang menjelaskan fungsi *Augmented Reality* berguna bagi siswa dan guru agar mendukung berbagai metode belajar tanpa kehilangan aktualitasnya, terutama bagi siswa sekolah dasar yang cenderung memiliki prinsip negatif bahwa mempelajari sejarah berarti membaca buku teks. Selain itu, hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat [Koumpouros, \(2024\)](#) bahwa AR dapat meningkatkan visualisasi konsep yang rumit, membuat ide-ide abstrak menjadi lebih nyata dan mudah diakses. Ada juga penelitian dari [Remolar et al., \(2021\)](#) yang menjelaskan bahwa metode bereksperimen sambil bermain untuk belajar sejarah dengan menggunakan teknologi AR dan VR mengikuti prinsip "belajar sambil melakukan". Dengan pengalaman menggunakan teknologi AR dan VR bisa mendorong siswa untuk mengelola dan bereksperimen dengan objek dan situasi yang mereka pelajari. [Yulifar et al., \(2024\)](#) menerangkan bahwa pengembangan konten digital di Museum Diknas UPI merupakan inisiatif penting yang dapat memperkaya koleksi museum, menjadikan pelajaran sejarah mudah diakses dan menarik. Upaya ini memastikan museum tetap relevan di era digital, terutama bagi audiens muda yang terbiasa dengan lingkungan interaktif dan kaya multimedia.

Ada juga hasil penelitian dari [Lee et al., \(2021\)](#) yang menunjukkan bahwa metode yang lebih efektif untuk mempelajari dan memahami artefak budaya dan sejarah dengan mengembangkan alat pembelajaran AR secara daring / luring berdasarkan model pembelajaran campuran dan menjauh dari metode visuo-sentris yang ada dalam penyampaian informasi satu arah. Di Filipina, Garcia, Manuel B. (2020) mengonfirmasi bahwa AR merupakan aplikasi pendidikan yang menjanjikan. *The Historic Augmented Reality Application* atau HARA memberikan pengalaman bercerita yang mendalam tentang periode pemukiman Amerika di Filipina dengan melukis peristiwa bersejarah seperti perang Teluk Manila atau pelatihan pertempuran Manila menggunakan adegan 3D animasi, daripada para guru menceritakan suatu cerita menggunakan fragmen dari buku sejarah dan siswa mencoba membayangkan peristiwa bersejarah tersebut. Selain itu, AR juga dapat digunakan untuk bidang pendidikan lainnya. Penelitian dari Angraini et al., (2023) menjelaskan bahwa peningkatan keterampilan berpikir komputasional matematis siswa lebih signifikan ketika mereka belajar menggunakan media realitas ditambah dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Menurut [Faria & Miranda, \(2024\)](#), AR bermanfaat untuk pengajaran ilmu pengetahuan alam dan biologi. AR ditemukan berdampak positif

pada motivasi siswa, sikap terhadap pembelajaran atau subjek, pengendalian diri, kolaborasi, fokus, minat, kepuasan, dan interaksi dengan lingkungan.

Sesuai dengan hasil penelitian [Sethiya & Guruprasad, \(2020\)](#), AR telah memodernisasi layanan kesehatan dengan meningkatkan perawatan pasien melalui pakaian yang ramah pengguna, telemedicine, cybersurgery, dan diagnosis riwayat kasus, yang menghasilkan peningkatan efisiensi dan biaya yang lebih rendah. AR juga membuat prosedur medis jauh lebih menyenangkan, lebih aman, dan yang terpenting, hemat biaya. Lebih lanjut, aplikasi AR dapat menyediakan kunjungan lapangan virtual, pengalaman gamifikasi, dan simulasi dunia nyata yang memungkinkan siswa menjelajahi dan berinteraksi dengan materi pelajaran dengan cara yang tidak dapat ditiru oleh metode tradisional. Dengan kata lain, AR dalam pendidikan menunjukkan potensinya untuk mengubah lanskap pembelajaran. Namun, penting untuk mengakui keterbatasan dan tantangan yang terkait dengan AR, seperti kebutuhan akan gawai yang kompatibel dan koneksi yang stabil. Selain itu, hasil penelitian ini menegaskan pendapat dari [Jubaedah et al., \(2024\)](#) bahwa para guru dituntut untuk dapat memberikan metode pembelajaran sejarah Indonesia yang menarik minat para siswa dalam suasana yang menyenangkan, seperti mencermati secara langsung monumen, candi, museum dan situs bersejarah.

Selanjutnya, analisis isi akun instagram @museumnasionalindonesia menunjukkan bahwa aktivitas promosi yang dilakukan lewat berbagai *postingan* berita di instagram dapat menarik perhatian pelanggan untuk berkunjung ke museum sebagai sarana wisata edukasi sejarah dan hiburan di Indonesia. Berikut ini tampilan informasi yang dibutuhkan masyarakat, seperti [gambar 11](#).



Gambar 11. Informasi Pembelian Tiket Online Di Instagram MNI
Sumber : Instagram @museumnasionalindonesia

Hasil wawancara secara langsung dengan seorang petugas museum di ruang imersifa menunjukkan bahwa dampak adanya pertunjukan imersifa ini mengakibatkan jumlah pengunjung yang datang ke Museum Nasional Indonesia meningkat secara signifikan dibandingkan ketika museum ini belum memiliki ruang pertunjukan berbasis *augmented reality*. Pengunjung mendapat pengalaman edukasi Sejarah Indonesia yang unik menarik dan interaktif yang menggabungkan teknologi video mapping 360° sehingga menciptakan sensasi yang berbeda dibandingkan saat melihat pertunjukan dua atau tiga dimensi. Selain itu, hasil wawancara secara langsung dengan beberapa pengunjung (F) dan (S) dari Purwakarta menyebutkan bahwa pertunjukan imersifa sangat menarik dengan teknologi canggih video mapping 360° dan berharap kunjungan berikutnya akan mengajak 100 siswa untuk menyaksikan pertunjukan imersifa yang edukatif dan menghibur.

Sebagai media sosial yang diminati banyak orang saat ini, instagram juga memiliki peran di berbagai bidang, seperti yang dijelaskan pada hasil penelitian dari Ikram & Fadillah, (2024) yang menegaskan bahwa media sosial instagram @umkm croffle tos berperan penting sebagai strategi promosi untuk menarik pelanggan di bidang bisnis kuliner. Selain itu, Mele et al., (2021) menjelaskan bahwa instagram berfungsi sebagai sarana promosi pariwisata lintas budaya di Chile, Portugal, USA, dan Belanda (Netherlands). Untuk bidang manajemen keuangan, Rahman et al., (2025) menjelaskan bahwa instagram @theinvestor_id memiliki peran dalam melakukan edukasi investasi saham kepada masyarakat.

4. Kesimpulan

Pemanfaatan inovasi teknologi *augmented reality* di ruang imersifa berjudul *Pitraloka Nusantara* sebagai media *edutainment* dapat membuat pengunjung menjelajahi sejarah Indonesia dalam format interaktif untuk membayangkan kembali narasi sejarah perjuangan para pahlawan Indonesia. Penggunaan video yang menggunakan teknologi *augmented reality* ini merupakan salah satu bentuk media komunikasi pariwisata yang mampu menarik perhatian wisatawan domestik maupun mancanegara untuk berwisata sejarah di Indonesia. Analisis konten instagram @museumnasionalindonesia menunjukkan bahwa media sosial Instagram sebagai media komunikasi pariwisata dapat mendukung pengembangan usaha pariwisata di Indonesia. Implikasi hasil penelitian dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media komunikasi digital untuk keperluan edukasi sejarah dan hiburan untuk berbagai kalangan.

Referensi

- Angraini, L. M., Yolanda, F., & Muhammad, I. (2023). Augmented Reality: The Improvement of Computational Thinking Based on Students' Initial Mathematical Ability. *International Journal of Instruction*, 16(3), 1033–1054.
- Asmara, D. (2019). Peran Museum Dalam Pembelajaran Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 2(1), 10–20.

- Atmadi, G. (2025). Komunikasi Digital Untuk Pelestarian Perjuangan Rakyat Bali Pada Youtube Museum Bajra Sandhi, Book Chapter 4. In *Komunikasi Digital dan Dinamika Budaya* (pp. 114–123). PT. Elex Media Komputindo.
- Dirgantoro, B. P. (2021). Learning History Through Augmented Reality. *Journal of Game, Game Art and Gamification*, 6(1), 14–20.
- Faria, A., & Miranda, G. L. (2024). Augmented Reality in Natural Sciences and Biology Teaching: Systematic Literature Review and Meta-Analysis. *Emerging Science Journal*, 8(4), 1666–1685. <https://doi.org/10.28991/ESJ-2024-08-04-025>
- Hansson, P., & Ohman, J. (2022). Museum education and sustainable development: A public pedagogy. *European Educational Research Journal*, 21(3), 469–483. <https://doi.org/10.1177/14749041211056443>
- Hidayati, A., & Bibi, S. (2020). Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pontianak Heritage. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 9(1), 37–45.
- Ikram, M., & Fadillah, D. (2024). Optimalisasi Instagram Untuk UMKM Croffle Toss: Strategi Promosi Untuk Menarik Pelanggan. *Borobudur Communication Review*, 4(2), 124–158. <https://doi.org/10.31603/bcrev.13919>
- Jubaedah, S., Fadillah, M. A., & Ribawati, E. (2024). Pemanfaatan Mercusuar Anyer sebagai Sumber Belajar Sejarah Indonesia di SMA Negeri 1 Anyer. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(3). <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i3.32732>
- Koumpouros, Y. (2024). Revealing The True Potential and Prospects of Augmented Reality in Education. *Smart Learning Environments*, 11(2), 1–62.
- Lee, J., Lee, H.-K., Jeong, D., Lee, J., Kim, T., & Lee, J. (2021). Developing Museum Education Content: AR Blended Learning. *International Journal of Art & Design Education*. <https://doi.org/10.1111/jade.12352>
- Mele, E., Kerkhof, P., & Cantoni, L. (2021). Analyzing Cultural Tourism Promotion on Instagram: A Cross-Cultural Perspective. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 38(3), 326–340. <https://doi.org/10.1080/10548408.2021.1906382>
- Pascual, A. F., Fombona, J., & Vicente, R. (2022). Augmented Reality, a Review of a Way to Represent and Manipulate 3D Chemical Structures. *JCIM: Journal of Chemical Information and Modeling*, 62, 1863–1872. <https://doi.org/10.1021/acs.jcim.1c01255>
- Putri, T. A., Sumpeno, S., & Zaini, A. (2021). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pendidikan Sejarah Berbasis Kisah Masa Kecil Bung Karno. *Jurnal Teknik ITS*, 10(2). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v10i2.68308>
- Raghaw, M., Paulose, J., & Goswami, B. (2018). Augmented Reality for History Education. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(2.6). <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i2.6.10136>
- Rahman, A. A., Al Faras, A. H. A., & Wijayanti, E. A. (2025). Manajemen Konten Digital Pada Akun Instagram The Investor (Analysis of the SoMe Model). *Borobudur Communication Review*, 5(1), 69–90. <https://doi.org/10.31603/bcrev.13657>
- Remolar, I., Rebollo, C., & Fernández-Moyano, J. A. (2021). Learning History Using Virtual and Augmented Reality. *Computers*, 10(146).
- Risty, A. A., Musadad, A. A., & Purwanta, H. (2024). Museum Dewantara Kirti Griya Sebagai Objek Wisata dan Sumber Belajar Sejarah. *Candi: Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah*, 24(2), 1–10.
- Sethiya, K., & Guruprasad, M. (2020). Augmented Reality (AR) in Healthcare. *Journal of Interdisciplinary Cycle Research*, XII(XI), 343–359.

- Shintia Trista, S., & Rusli, A. (2020). HistoriAR: Experience Indonesian history through interactive game and augmented reality. *Bulletin of Electrical Engineering and Informatics*, 9(4), 1518–1524.
- Sinaga, O. M. (2021). Pemanfaatan Museum Negeri Sumatera Utara Sebagai Sumber Belajar Sejarah Tingkat SMA. *Journal Education Learning*, 1(1), 35–38.
- Surokim, & Rozi, F. (2025). Action Research Eksplorasi Video Dokumenter Kreatif (Creative Video Documentary) Melalui Setting Cerita Rakyat Sebagai Penguatan Storytelling untuk Ekspansi Promosi Destinasi Pariwisata Madura. *Borobudur Communication Review*, 5(1), 48–64. <https://doi.org/10.31603/bcrev.13821>
- Triaristina, A., & Rachmedita, V. (2021). Situs–Situs Sejarah di Lampung Sebagai Sumber Belajar Sejarah. *Journal of Research in Social Science and Humanities*, 1(2), 61–70. <https://doi.org/10.47679/jrssh.v1i2.16>
- Yulifar, L., Gumelar, F. E., Widiaty, I., & Anggraini, D. N. (2024). Enhancing Museum Experiences With Augmented Reality: Digital Content Development At Universitas Pendidikan Indonesia's National Education Museum. *Journal of Engineering Science and Technology*, 19(4), 14–21.