

# INTEGRASI AUGMENTED REALITY (AR) DALAM DESAIN MUSEUM SONOBUDOYO UNTUK MEMPERKUAT REPRESENTASI BUDAYA LOKAL

## Studi Kasus: Museum Sonobudoyo

Ahmad Hanan<sup>1</sup>, Stefy Prasasti Anggraini<sup>2</sup>, Nurkhalyzha Muthmainnah Mumtaz<sup>3</sup>  
<sup>1</sup>Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia  
Surel: 22512124@students.uii.ac.id

**ABSTRAK:** *Pengenalan budaya lokal adalah elemen kunci dalam menjaga identitas dan warisan suatu daerah. Namun, keterbatasan media dan metode konvensional sering kali menghambat efektivitas penyampaian informasi budaya, terutama kepada generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi digital. Teknologi Augmented Reality (AR) menawarkan solusi inovatif melalui pengalaman interaktif dan imersif yang dapat diterapkan di fasilitas umum seperti museum, taman kota, dan situs bersejarah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, termasuk pengamatan fenomena dan studi kasus pada beberapa fasilitas umum di Indonesia yang telah mengimplementasikan AR. Fokus utama penelitian adalah mengeksplorasi dampak AR terhadap peningkatan minat dan pemahaman masyarakat terhadap budaya lokal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AR berhasil menciptakan narasi budaya yang menarik, interaktif, dan edukatif, sehingga meningkatkan daya tarik fasilitas umum sebagai media pembelajaran budaya. Teknologi ini juga memperkuat pengalaman pengunjung melalui integrasi visual dan informasi berbasis lokasi yang lebih mendalam. Kontribusi penelitian ini meliputi inovasi dalam pengintegrasian AR untuk memperkenalkan budaya lokal, dampaknya terhadap desain tata ruang fasilitas umum, dan pendekatan berbasis data untuk memahami perilaku pengunjung. Penelitian ini menegaskan bahwa implementasi AR di fasilitas umum dapat menjadi strategi efektif dalam melestarikan budaya lokal dan menjangkau generasi muda di era digital.*

*Kata kunci: Augmented Reality, Budaya Lokal, Edukasi Interaktif, Fasilitas Umum, Pelestarian Budaya*

## PENDAHULUAN

Budaya lokal merupakan warisan yang mengandung nilai, adat istiadat, tradisi, serta identitas suatu daerah. Pentingnya memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal semakin meningkat di era globalisasi, di mana interaksi antarbudaya terjadi dengan sangat cepat dan intens. Namun, minat masyarakat, terutama generasi muda, terhadap budaya lokal cenderung menurun akibat kurangnya media edukasi yang menarik dan relevan. Di sisi lain, kemajuan teknologi menawarkan berbagai peluang untuk menyampaikan informasi secara lebih interaktif dan mendalam.

Salah satu teknologi yang berkembang pesat dan memiliki potensi besar dalam dunia edukasi dan pengenalan budaya adalah *Augmented Reality (AR)*. AR merupakan teknologi yang menggabungkan elemen virtual dengan lingkungan nyata secara langsung, sehingga mampu menciptakan pengalaman yang imersif dan interaktif bagi pengguna. Penerapan AR di berbagai bidang telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan daya tarik pengguna terhadap informasi yang disajikan.

Di Indonesia, fasilitas umum seperti museum, taman kota, dan situs bersejarah memiliki peran penting sebagai media untuk memperkenalkan budaya lokal kepada masyarakat. Namun, cara penyajian informasi di fasilitas umum ini masih sering menggunakan metode konvensional seperti plakat atau papan informasi yang bersifat statis. Hal ini kurang efektif dalam menarik minat pengunjung, terutama generasi digital yang lebih terbiasa dengan teknologi interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran teknologi AR sebagai media pengenalan budaya lokal dalam meningkatkan daya tarik Museum Sonobudoyo Yogyakarta, Dan Mendapatkan hasil eksplorasi pengalaman interaktif pengunjung yang dihasilkan dari peran AR sebagai media pengenalan budaya lokal dalam meningkatkan daya tarik Museum Sonobudoyo. Studi ini akan membahas bagaimana implementasi AR dapat menciptakan pengalaman yang lebih menarik, mendalam, dan edukatif, serta dampaknya terhadap minat masyarakat dalam mengenal budaya lokal. Dengan memahami peran AR dalam konteks ini, diharapkan dapat ditemukan strategi yang lebih inovatif dalam melestarikan dan memperkenalkan kekayaan budaya Indonesia di era digital.

### **RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana teknologi *Augmented Reality (AR)* dapat diintegrasikan secara efektif dalam desain ruang pameran Museum Sonobudoyo?
2. Apa dampak desain berbasis *AR* terhadap tata ruang dan sirkulasi dalam museum?

### **TUJUAN PENELITIAN**

1. Mengidentifikasi tantangan teknis dan desain dalam mengintegrasikan *AR* ke dalam museum dengan tetap mempertahankan nilai budaya lokal.
2. Menilai bagaimana integrasi teknologi *Augmented Reality (AR)* memengaruhi desain tata ruang.

### **KAJIAN TEORI**

#### **1. Narrative Architecture**

Narrative architecture adalah pendekatan desain yang menggunakan elemen ruang untuk menceritakan kisah atau menyampaikan pesan tertentu. Dalam konteks ini, ruang fisik berfungsi sebagai medium naratif yang mengundang pengunjung untuk mengalami dan memahami cerita melalui pengalaman spasial. *Museum De Grote Postweg* menjadi contoh konkret bagaimana arsitektur naratif dapat diterapkan untuk menciptakan ruang pameran yang tidak hanya menjadi tempat penyimpanan artefak, tetapi juga medium penyampaian cerita. Pendekatan ini memperkaya pengalaman pengunjung dan memungkinkan mereka untuk "mengalami" sejarah secara mendalam (D Husin, 2022).

#### **2. Integrasi Augmented Reality (AR)**

*Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen virtual untuk menciptakan pengalaman interaktif yang imersif. Dalam museum, *AR* memungkinkan pengunjung berinteraksi dengan elemen sejarah, seni, atau sains melalui perangkat digital. Dalam konteks museum, bangunan sering dirancang dengan "alur cerita" yang mengarahkan pengunjung melalui perjalanan sejarah, seni, atau sains. *Augmented Reality (AR)* dapat memperkuat narasi ini dengan menambahkan lapisan informasi interaktif yang tidak terbatas pada elemen fisik. Misalnya, *AR* memungkinkan pengunjung untuk melihat konten digital tambahan yang memperkaya pemahaman mereka tentang artefak yang dipamerkan (Manuel Charr, 2024).

#### **3. Representasi Budaya Lokal**

Representasi adalah cara budaya dipahami dan diterjemahkan melalui simbol, cerita, atau artefak. *AR* dapat memperkuat representasi budaya dengan menghadirkan elemen visual, narasi interaktif, dan konteks historis yang mendalam. (Hall, 1997)

#### **4. User Experience (UX) dalam Ruang Interaktif**

User Experience (UX) adalah konsep yang dikembangkan oleh Donald Norman dalam bukunya "The Design of Everyday Things" (2013). UX berfokus pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan suatu produk atau lingkungan, termasuk faktor kemudahan penggunaan, kepuasan, dan efektivitas dalam mencapai tujuan pengguna. Dalam ruang interaktif seperti museum yang menggunakan teknologi *Augmented Reality (AR)*, UX

berperan penting dalam menciptakan pengalaman yang nyaman, menarik, dan bermakna bagi pengunjung. (Norman, 2013)

### METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di Jalan Pangurakan 6 (Kompleks Alun-alun Utara), Kota Yogyakarta, Indonesia, **Museum Sonobudoyo**. Lokasinya sangat strategis karena terletak di kawasan Malioboro, dekat dengan Keraton Yogyakarta. adalah salah satu museum terkemuka di Yogyakarta yang menjadi pusat pelestarian budaya Jawa. Museum ini menampilkan berbagai koleksi dan artefak yang mencerminkan sejarah, seni, budaya, dan tradisi Jawa.



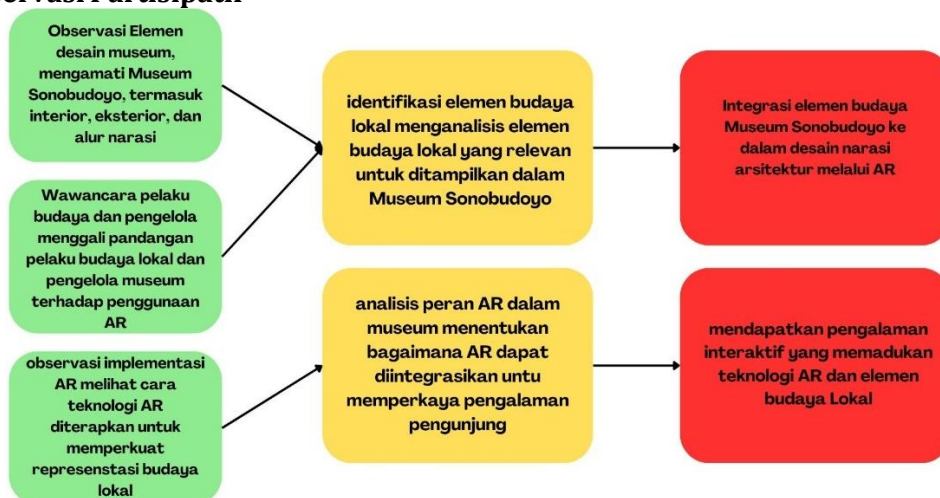
**Gambar 1.** Tampak Atas Museum Sonobudoyo  
Sumber: *Google Earth*, 2024

Berdasarkan tujuan penelitian, menggunakan metode **kualitatif** akan memberikan hasil yang lebih komprehensif. Dan metode yang akan digunakan adalah:

#### 1. Metode Kualitatif

Teori Interaksi Simbolik (*Symbolic Interactionism*), Pengertian: Teori ini berfokus pada bagaimana individu menciptakan makna melalui interaksi sosial dan simbol yang ada di sekitar mereka. Observasi digunakan untuk memahami proses ini dalam lingkungan alamiah. Relevansi dengan Observasi: Peneliti menggunakan observasi untuk menangkap perilaku sosial, simbol, dan interaksi yang terjadi dalam konteks tertentu. Misalnya, bagaimana individu saling memberi makna melalui bahasa tubuh, simbol, atau kata-kata. (Blumer, H. 1969). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. University of California Press.)

#### 2. Observasi Partisipatif



**Gambar 2.** Diagram Penjelasan Observasi Partisipatif  
Sumber: *Google Earth*, 2024

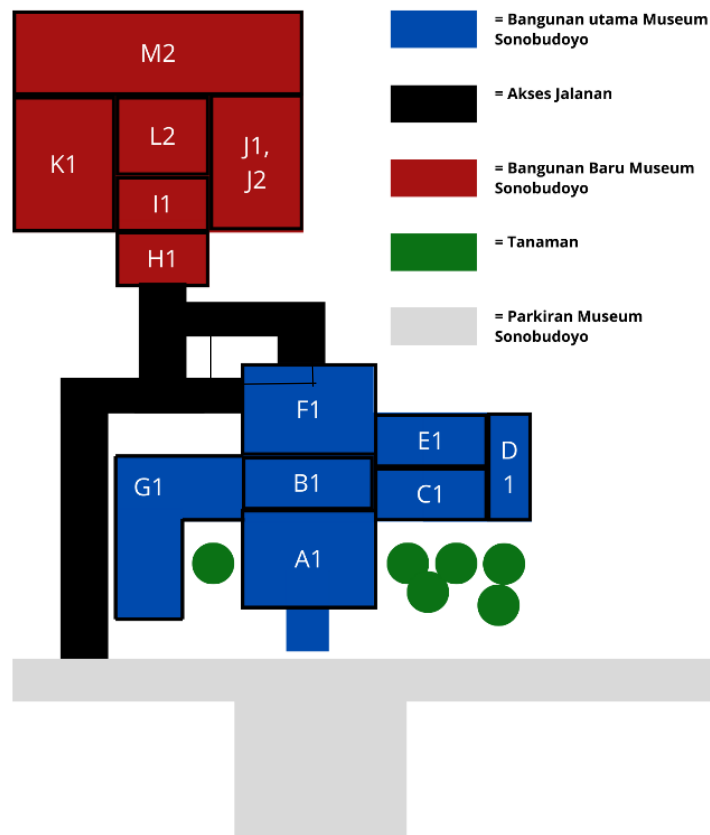
### 3. Analisis data

Data telah diperoleh dengan cara survey dan pengamatan secara langsung dilakukan langsung di Museum Sonobudoyo, dan menggunakan data data yang telah diambil untuk memahami bagaimana AR mempengaruhi pengalaman belajar pengunjung dan meningkatkan apresiasi terhadap budaya lokal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Narrative architecture

Museum Sonobudoyo terintegrasi dengan teknologi *Augmented Reality (AR)* untuk memperkuat penyampaian cerita budaya lokal. Konsep ini memungkinkan pengunjung untuk tidak hanya melihat koleksi artefak, tetapi juga memahami cerita di baliknya melalui pengalaman yang lebih interaktif dan imersif. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah narasi bertahap Seperti pada gambar.



**Gambar 3.** Skema denah Museum Sonobudoyo, huruf menunjukkan **area** dan **angka** menunjukkan lantai  
Sumber: Penulis, 2024

di mana setiap ruang museum dirancang untuk mewakili babak cerita budaya Jawa, seperti pada (A1) menunjukkan alat music, (B1) menunjukkan patung patung seperti pada gambar dibawah.



**Gambar 4.** Foto suasana Ruang (B1)  
Sumber: Penulis, 2024

(C1) menunjukkan Senjata, dan para pengunjung merasa tertarik untuk mengenal senjata senjata bersejarah ini dikarenakan menggunakan AR yang interaktif. (D1) menunjukkan Miniatur rumah rumah, (E1) menunjukkan foto foto bersejarah, (F1) menunjukkan kitab kitab dan patung patung dari bali seperti pada gambar dibawah.



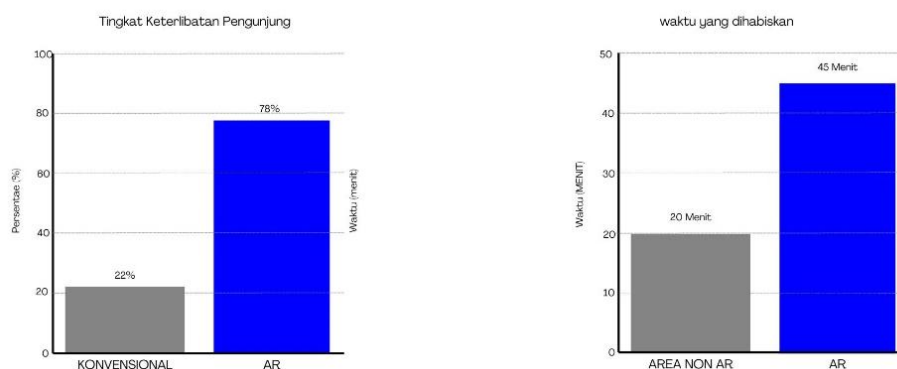
**Gambar 5.** Foto suasana Ruang (F1)  
Sumber: Penulis, 2024

(G1) merupakan café, (H1) merupakan teras untuk masuk ke Gedung baru, dan memiliki latihan membatik, (I1) merupakan Lobby dari Gedung bangunan baru, (J1) menunjukkan tradisi perjamuan rijsttafel, (J2) menunjukkan *video mapping* wayang, (K1) menunjukkan kendaraan kendaraan zaman dahulu, (K3) merupakan sebuah tempat untuk layar lebar Lorong Waktu, pada tempat itu pengunjung merasakan bahwa suasana dalam ruangan terasa sangat besar dan kagum dengan penggambaran nuansa sejarah yang sangat terasa pada saat film film mulai di putar, Pada gambar (L2) menunjukkan topeng topeng, (M2) menunjukkan baju baju jawa dan seterusnya dapat dilihat foto ruangan tersebut.



**Gambar 6.** Foto suasana Ruang (M4)  
Sumber: Penulis, 2024

(M4) merupakan tempat AR Tembang Dolanan yang merupakan sebuah game pada zaman dahulu yang dikemas dengan gaya yang terbaru menggunakan teknologi terkini, pengunjung menyukai tempat ini dikarenakan tidak hanya bisa berinteraksi tetapi juga ikut andil memainkan permainan tersebut dan merasa game nya menyenangkan walaupun mereka merupakan mahasiswa. Dalam ruang-ruang tersebut, AR digunakan untuk memberikan visualisasi tambahan, seperti adegan dari legenda Jawa, informasi informasi terkait senjata senjata local pada zaman dahulu, pakaian pakaian adat. Sehingga pengunjung dapat merasakan langsung bagaimana artefak- artefak tersebut digunakan dalam konteks aslinya. Selain itu, AR juga memberikan narasi yang kontekstual sesuai lokasi. Ketika pengunjung bergerak dari satu titik ke titik lain, perangkat AR dapat menampilkan informasi tambahan secara otomatis terkait dengan artefak atau ruang tertentu. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman pengunjung tetapi juga menciptakan alur yang alami dan mengalir karena setiap elemen ruang diintegrasikan dengan informasi digital yang relevan.



**Gambar 7.** Grafik Penjelasan Keterlibatan dan Waktu  
Sumber: Penulis, 2024

**Tingkat Keterlibatan Pengunjung:** Grafik menunjukkan peningkatan signifikan pada tingkat keterlibatan pengunjung yang menggunakan teknologi AR (78%) dibandingkan metode konvensional (22%), Hal ini mencerminkan bahwa pengunjung merasa lebih tertarik dengan konten interaktif dan visual yang dihadirkan oleh AR. **Waktu yang Dihabiskan di Area:** Grafik ini memperlihatkan pengunjung menghabiskan lebih banyak waktu di area yang dilengkapi teknologi AR (45 menit) dibandingkan dengan area tanpa AR

(20 menit), Ini menunjukkan bahwa AR mampu membuat pengunjung lebih betah dan termotivasi untuk mengeksplorasi lebih dalam.

Grafik tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) di museum membawa dampak signifikan terhadap pengalaman pengunjung. Peningkatan tingkat keterlibatan hingga 78% dibandingkan metode konvensional yang hanya mencapai 22% menunjukkan bahwa pengunjung merasa lebih tertarik dan terhubung dengan konten yang disampaikan melalui media interaktif. Hal ini dapat terjadi karena AR mampu menghadirkan visualisasi yang hidup, memungkinkan pengunjung melihat budaya secara lebih dinamis, misalnya dengan animasi artefak atau rekonstruksi digital sejarah yang sebelumnya tidak dapat mereka akses melalui metode konvensional.

Selain itu, waktu yang dihabiskan pengunjung di area berbasis AR yang mencapai 45 menit, hampir dua kali lipat dibandingkan area tanpa AR, menunjukkan bahwa teknologi ini berhasil menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan mendalam. Dengan AR, pengunjung tidak hanya mendapatkan informasi, tetapi juga pengalaman yang terasa personal dan imersif, yang membuat mereka lebih termotivasi untuk mengeksplorasi setiap detail informasi yang disajikan.

Hasil ini sejalan dengan kebutuhan modern dalam sektor museum, di mana inovasi teknologi menjadi kunci untuk menarik perhatian generasi muda yang cenderung lebih menyukai pengalaman berbasis digital. Dengan AR, museum dapat bertransformasi menjadi ruang interaktif yang tidak hanya mempertahankan nilai budaya, tetapi juga memperkuat daya tariknya sebagai destinasi edukasi yang relevan di era digital. Teknologi ini, dengan segala potensinya, menghadirkan cara baru untuk menjembatani pengunjung dengan warisan budaya yang terkadang sulit dijangkau atau dimengerti melalui pendekatan tradisional.

## 2. Augmented Reality (AR)

### a. Jemparingan Virtual Reality (VR)

Jemparingan adalah seni memanah tradisional gaya Mataram. Museum Sonobudoyo menawarkan pengalaman memanah menggunakan teknologi *Virtual Reality (VR)*, di mana pengunjung dapat duduk bersila dan merasakan sensasi memanah secara virtual. Wahana ini menarik minat berbagai kalangan, termasuk anak-anak dan dewasa, serta berfungsi sebagai upaya pelestarian budaya lokal



**Gambar 8.** Penggunaan VR Jemparingan

Sumber: Penulis, 2024

### b. Rijsttafel dengan Animasi AR

Di lantai pertama gedung baru museum, terdapat instalasi meja makan yang menampilkan tradisi jamuan "*rijsttafel*". Meja ini dilengkapi dengan teknologi animasi yang memproyeksikan jenis makanan dan proses pembuatannya, memberikan edukasi interaktif mengenai kuliner tradisional kepada pengunjung.



**Gambar 9.** Penggunaan AR Animasi Rijsttafel  
Sumber: Penulis, 2024

### c. Video Mapping Wayang

Museum ini menampilkan pertunjukan wayang secara digital melalui teknologi *video mapping*. Cerita wayang, seperti kisah Damarwulan, disajikan dalam bentuk animasi yang diproyeksikan, memudahkan pengunjung memahami tokoh dan alur cerita pewayangan dengan cara yang modern dan menarik



**Gambar 10.** Penggunaan AR Video Mapping Wayang  
Sumber: Penulis, 2024

### d. Kapal Kinetik dengan Sensor Gerak

Terdapat instalasi kapal kinetik yang dilengkapi dengan sensor gerak. Saat pengunjung mendekati instalasi ini, kapal akan bergerak, memberikan pengalaman interaktif yang menggambarkan teknologi maritim tradisional nenek moyang.

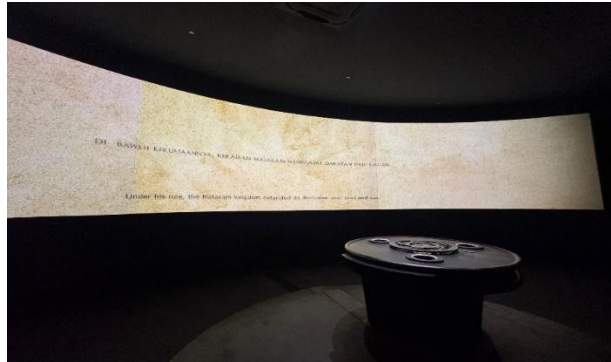


**Gambar 11.** Penggunaan Sensor Kinetik Kapal  
Sumber: Penulis, 2024

### e. Lorong Waktu

Wahana ini berbentuk ruangan dengan layar lebar yang menampilkan tiga video berbeda tentang sejarah Jawa, seperti penyerbuan Batavia oleh Sultan Agung, Perjanjian Giyanti, dan

sejarah pendirian Keraton Yogyakarta. Pengunjung dapat memilih dan menonton video animasi tersebut, yang dikemas secara apik dengan resolusi tinggi.



**Gambar 12.** Layar Lebar Lorong Waktu  
Sumber: Penulis, 2024

#### f. Tembang Dolanan

Pengunjung dapat berinteraksi dengan permainan tradisional melalui wahana Tembang Dolanan. Wahana ini memungkinkan pengunjung untuk belajar dan memainkan lagu-lagu dolanan anak, memperkenalkan budaya tradisional dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.



**Gambar 13.** Permainan Tembang Dolanan,  
Sumber: Penulis, 2024

### 3. Representasi budaya lokal

#### a. Senjata Tradisional (Keris dan Panah Jemparingan)

**Konteks Budaya:** Senjata seperti keris dan jemparingan memiliki makna filosofis yang mendalam dalam budaya Jawa, misalnya keris melambangkan keberanian, spiritualitas, dan seni ukir. **Implementasi AR:** AR digunakan untuk memberikan penjelasan mendalam tentang pembuatan, filosofi, dan penggunaan senjata tradisional. Misalnya, dengan menyorot keris tertentu, pengunjung dapat melihat animasi proses pembuatannya atau sejarah penggunaannya dalam kerajaan Jawa. **Relevansi Budaya:** Pengunjung tidak hanya melihat artefak secara fisik tetapi juga memahami narasi di baliknya.



(a) (b)  
**Gambar 14.** (a) Penggunaan AR senjata Keris (b) Penggunaan VR Jemparingan  
Sumber: Penulis, 2024

### b. Jemparingan Virtual Reality (VR)

**Konteks Budaya:** Jemparingan adalah olahraga memanah tradisional Jawa yang memiliki unsur meditasi dan ketenangan. Ini mencerminkan nilai keadilan dan keseimbangan dalam budaya Jawa. **Representasi:** Wahana VR yang memungkinkan pengunjung untuk merasakan **pengalaman** memanah ala Mataram menghidupkan budaya ini dalam format modern.



**Gambar 15.** Penggunaan VR Jemparingan  
Sumber: Penulis, 2024

### c. Tradisi Kuliner Jawa (*Rijsttafel* dan Meja Makan Interaktif)

**Konteks Budaya:** Rijsttafel adalah warisan kuliner yang menunjukkan keberagaman makanan tradisional Jawa dalam penyajian kolonial.



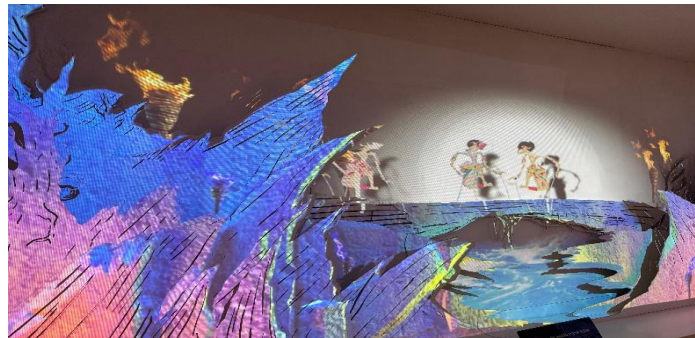
**Gambar 16.** Penggunaan AR Animasi *Rijsttafel*.  
Sumber: Penulis, 2024

Meja makan interaktif di museum memperkenalkan makanan khas Jawa melalui animasi AR. **Representasi Budaya:** Dengan memvisualisasikan makanan dan cara penyajiannya,

pengunjung belajar tentang hubungan budaya dan sejarah antara masyarakat Jawa dan pengaruh kolonial.

#### d. Wayang dan Narasi Tradisional

**Konteks Budaya:** Wayang adalah bentuk seni pertunjukan yang sangat kaya akan nilai-nilai moral dan spiritual dalam budaya Jawa.



**Gambar 17.** Penggunaan AR Video Mapping Wayang  
Sumber: Penulis, 2024

Cerita-ceritanya sering kali mencerminkan perjuangan antara kebaikan dan kejahatan. **Implementasi Teknologi:** Dengan menggunakan video mapping dan AR, cerita-cerita wayang seperti Damarwulan atau Mahabharata dapat divisualisasikan dengan animasi interaktif. Hal ini membantu pengunjung yang kurang familiar dengan wayang untuk memahami cerita tersebut. **Relevansi Budaya:** AR memberikan kesempatan untuk melestarikan seni wayang dalam bentuk yang lebih mudah diakses oleh pengunjung, terutama generasi muda.

#### e. Interaksi Digital dengan Artefak

**Konteks Budaya:** Interaksi AR memungkinkan pengunjung untuk "menghidupkan" artefak yang secara fisik tidak bisa disentuh. Misalnya, replika kapal tradisional yang bergerak saat diaktifkan sensor. **Representasi:** Kapal tradisional menyoroti keunggulan maritim budaya Jawa pada masa lalu, memperkenalkan elemen sejarah melalui teknologi yang intuitif.

#### f. Narasi yang Menghubungkan Masa Lalu dan Masa Kini

AR di Museum Sonobudoyo berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan bagaimana budaya lokal tetap relevan di era modern: **Konsep Narasi Sejarah:** Lorong waktu yang memvisualisasikan sejarah Jawa melalui layar interaktif membantu menghubungkan generasi muda dengan akar budaya mereka. **Konteks Lokal vs Global:** AR memungkinkan budaya lokal Jawa untuk diperkenalkan kepada pengunjung asing, menciptakan platform untuk memahami kekayaan budaya Indonesia di mata dunia.

### 4. Signifikansi Representasi Budaya Lokal dalam Teknologi AR

**Pelestarian Budaya:** Teknologi membantu mendokumentasikan dan melestarikan warisan budaya yang mungkin terancam punah. **Peningkatan Edukasi:** AR memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam, membantu pengunjung memahami detail budaya lokal. **Menarik Generasi Muda:** Dengan mengemas budaya lokal dalam format digital, museum dapat menarik generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi. **Meningkatkan Pariwisata Budaya:** AR menciptakan daya tarik modern untuk museum, menjadikannya lebih kompetitif dalam dunia pariwisata internasional.

### KESIMPULAN

Kesimpulan dari paper ini adalah *Narrative architecture* di museum ini tidak hanya menciptakan alur cerita yang kohesif, tetapi juga memperkaya makna dan relevansi setiap artefak yang dipamerkan. Dengan bantuan AR, elemen-elemen naratif seperti legenda, proses pembuatan artefak, dan adegan tradisional divisualisasikan secara imersif, sehingga

memperdalam pemahaman pengunjung terhadap budaya lokal. Kesimpulannya, *narrative architecture* yang didukung oleh AR berhasil menjadikan museum sebagai ruang edukatif dan naratif yang interaktif, memungkinkan pengunjung untuk memahami dan menghargai warisan budaya secara lebih mendalam.

Dari sisi integrasi teknologi *Augmented Reality (AR)* dalam desain Museum Sonobudoyo telah terbukti mampu memperkuat representasi budaya lokal melalui pendekatan arsitektur naratif yang interaktif. Penerapan teknologi ini tidak hanya memperkaya pengalaman pengunjung, tetapi juga memberikan edukasi yang mendalam dan imersif mengenai budaya tradisional. AR memanfaatkan elemen budaya lokal untuk menciptakan medium narasi yang hidup, menjembatani masa lalu dan masa kini, serta meningkatkan daya tarik museum di era digital.

Selain itu, hasil dari representasi budaya lokal melalui AR menunjukkan bahwa teknologi ini dapat menghadirkan elemen visual dan narasi interaktif yang mendalam, memungkinkan pengunjung memahami nilai-nilai budaya yang terkandung dalam artefak dan tradisi. Pendekatan ini menjadikan museum lebih dari sekadar ruang penyimpanan artefak; museum menjadi ruang edukatif yang relevan bagi generasi muda sekaligus menarik perhatian pengunjung internasional.

Integrasi *Augmented Reality (AR)* dalam museum terbukti efektif dalam meningkatkan pengalaman interaktif dan edukatif pengunjung serta memperkuat representasi budaya lokal. Keberlanjutan implementasinya bergantung pada inovasi teknologi, pemeliharaan sistem, serta adaptasi terhadap kebutuhan pengguna di era digital. Dengan pendekatan yang tepat, AR dapat menjadi strategi jangka panjang dalam melestarikan warisan budaya dan menarik minat generasi muda. Oleh karena itu, evaluasi dan pengembangan berkelanjutan diperlukan agar AR tetap relevan dan memberikan manfaat maksimal bagi edukasi serta pelestarian budaya.

Sebagai saran untuk penelitian selanjutnya, penulis dapat mengeksplorasi lebih dalam dampak teknologi AR terhadap penguatan identitas budaya pada generasi muda serta mengembangkan strategi desain untuk mengintegrasikan AR dalam skala yang lebih luas di fasilitas budaya lainnya. Penelitian juga dapat menilai aspek keberlanjutan dalam penggunaan teknologi ini, baik dari sisi teknis maupun nilai edukatif jangka panjang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Artikel Jurnal**

- Azuma, R. T. (1997). "A Survey of Augmented Reality." *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355-385.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. University of California Press.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press.
- Champion, E. (2014). *Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage*. Routledge.
- D Husin. (2022). Penerapan Arsitektur Naratif Pada Museum De Grote Postweg Di Kota Bandung, *Jurnal Sains Teknologi Urban Perancangan Arsitektur (Stupa)*.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2018). *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*. Rowman & Littlefield.
- Guba, E. G., & Lincoln, Y. S. (1994). *Competing Paradigms in Qualitative Research*. SAGE Publications.
- Lee, K. (2012). Augmented Reality in Education and Training. *TechTrends*, 56, 13-21.

- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). "A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays." *IEICE Transactions on Information and Systems*.
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological Research Methods*. SAGE Publications.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things (Revised and expanded edition)*. Basic Books.
- Putu Wirayudi, A. (2019). *Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran, Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*.
- Rizqi, M. *Penerapan Konsep Arsitektur Naratif Terhadap Tata Ruang Museum, Universitas Trisakti, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan*.
- Salama, A. M. (2016). *Spatial Design Thinking in Architecture and Urbanism*. Routledge.
- Saettler, P. (2004). *The Evolution of American Educational Technology*. IAP.
- Sitepu, F. A. B., & Atiqah, A. N. (2022). Pengaruh Penerapan Konsep Digitalisasi di Museum Sonobudoyo Yogyakarta. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 16(1), 1-10.
- Tschumi, B. (1996). *Architecture and Disjunction*. MIT Press.
- Winanti, A. I. P., Mutiara, N. I., & Putri, E. A. T. W. (2024). Representasi Budaya Jember Di Museum Tembakau. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(3), 121-142.
- Wu, H. K., Lee, S. W. Y., Chang, H. Y., & Liang, J. C. (2013). Current Status, Opportunities and Challenges of Augmented Reality in Education. *Computers & Education*, 62, 41-49.
- Yudiantika, A. R., Pasinggi, E. S., Sari, I. P., & Hantono, B. S. (2013). Implementasi Augmented Reality Di Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum. Yogyakarta: Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (KNASTIK), Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana, 2-11.

#### **Situs Web**

- Maadh, Al-Kalbani. (2023). *Inclusive Augmented and Virtual Reality: A Research Agenda*.  
Taylor & Francis, [www.tandfonline.com](http://www.tandfonline.com)
- Manuel, Charr. (2024). *How Museums are using Augmented Reality*. MuseumNext,  
[www.museumnext.com](http://www.museumnext.com)