

## Pengembangan Inovasi Digital dalam Mempergunakan Fitur Virtual 360 Dan Memanfaatkan *Virtual Reality* (VR) di Museum Seni Rupa dan Keramik

Adellia Putri Maycela<sup>1</sup>, Adeline Putra Pratama<sup>2</sup>, Ahamad Pahrezy<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Sahid Jakarta

[adelliamaycela@gmail.com](mailto:adelliamaycela@gmail.com)<sup>1</sup>, [adelineputrapratama141@gmail.com](mailto:adelineputrapratama141@gmail.com)<sup>2</sup>, [pahrezymd@gmail.com](mailto:pahrezymd@gmail.com)<sup>3</sup>

Published: January, 2026

---

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut museum untuk beradaptasi agar tetap relevan dan menarik bagi pengunjung, khususnya generasi muda. Museum Seni Rupa dan Keramik sebagai salah satu destinasi wisata edukatif di Jakarta menghadapi tantangan dalam menyajikan pengalaman belajar yang interaktif tanpa mengganggu aspek konservasi koleksi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi dan kebutuhan pengunjung terhadap penerapan inovasi digital berupa fitur Virtual 360° dan Virtual Reality (VR) di Museum Seni Rupa dan Keramik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain observasional cross-sectional. Data dikumpulkan melalui observasi lapangan, wawancara informal dengan pengelola museum, serta penyebaran kuesioner kepada pengunjung yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase responden pada setiap indikator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat penerimaan yang sangat tinggi terhadap penggunaan fitur Virtual 360° dan VR. Teknologi ini dinilai mampu meningkatkan pemahaman pengunjung terhadap koleksi museum, memperkaya pengalaman visual, meningkatkan keterlibatan (engagement), serta mendorong minat untuk berkunjung kembali. Dengan demikian, penerapan fitur Virtual 360° dan VR berpotensi menjadi media edukasi dan promosi yang efektif serta mendukung transformasi digital Museum Seni Rupa dan Keramik di era modern.

Kata kunci: Inovasi Digital, Virtual Reality, Virtual 360

### ABSTRACT

The rapid development of digital technology requires museums to adapt in order to remain relevant and attractive, particularly to younger generations. The Museum of Fine Arts and Ceramics, as an educational tourism destination in Jakarta, faces challenges in delivering interactive learning experiences while maintaining artifact conservation. This study aims to analyze visitors' perceptions and needs regarding the implementation of digital innovations through Virtual 360° and Virtual Reality (VR) features at the Museum of Fine Arts and Ceramics. A quantitative approach with an observational cross-sectional design was employed. Data were collected through field observations, informal interviews with museum management, and questionnaires distributed to visitors selected using purposive sampling. Data analysis was conducted using descriptive quantitative methods by calculating the percentage of respondents for each indicator. The findings indicate that the majority of respondents show a very high level of acceptance toward the use of Virtual 360° and VR features. These technologies are perceived as effective in enhancing visitors' understanding of museum collections, enriching visual experiences, increasing visitor engagement, and encouraging revisit intentions. Therefore, the implementation of Virtual 360° and VR features has strong potential as effective educational and promotional media and supports the digital transformation of the Museum of Fine Arts and Ceramics in the modern era.

**Keywords:** Digital Innovation, Virtual Reality, Virtual 360

---

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

---

### PENDAHULUAN

Museum merupakan salah satu destinasi wisata edukatif yang banyak dikunjungi wisatawan karena menyimpan berbagai koleksi bersejarah (Irawan dkk., 2022). Koleksi yang terdapat di museum dapat berupa artefak yang memiliki nilai budaya tinggi dan penting bagi pelestarian warisan bangsa (Mohamad dkk., 2024). Tempat wisata seperti museum juga berperan sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan dan informasi yang lebih luas (Putri, 2024). Berdasarkan data dari situs referensi.data.kemdikbud.go.id, Indonesia memiliki 442 museum yang tersebar di berbagai provinsi. Provinsi DKI Jakarta sendiri memiliki 63 museum, salah satunya adalah Museum Seni Rupa dan

Keramik (MSRK) yang berlokasi di Jakarta Barat (Djanes, 2025). Museum ini menampilkan berbagai karya seni rupa dan keramik dari berbagai daerah di Indonesia, sehingga memiliki nilai historis dan edukatif yang tinggi. Namun, di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan pergeseran perilaku masyarakat menuju era digital, museum konvensional menghadapi tantangan baru. Generasi muda sebagai kelompok pengunjung potensial kini cenderung lebih tertarik pada pengalaman visual yang interaktif dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, museum perlu beradaptasi agar tetap relevan dan mampu menarik minat pengunjung.

Meskipun memiliki peran penting dalam edukasi dan pelestarian budaya, MSRK seperti banyak museum lainnya menghadapi hambatan dalam menghadirkan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan menarik. Salah satu isu utama yang dihadapi adalah preservasi artefak. Koleksi seni rupa dan keramik sangat sensitif terhadap sentuhan, kelembapan, serta paparan cahaya berlebih, sehingga sebagian besar ditempatkan di balik kaca pelindung dengan jarak pandang terbatas. Akibatnya, pengunjung kesulitan mengamati detail-detail penting seperti tekstur, goresan kuas, maupun kualitas glasir keramik. Padahal, apresiasi seni yang baik memerlukan interaksi visual yang lebih dekat dan mendalam. Upaya digitalisasi museum memang telah dilakukan dalam bentuk dokumentasi foto, video, atau katalog digital. Namun, media dua dimensi (2D) yang digunakan seringkali kurang mampu memberikan rasa kehadiran (*sense of presence*) dan keterlibatan (*engagement*) yang nyata. Pengalaman tersebut masih terasa pasif dan tidak mampu menggantikan sensasi berinteraksi langsung dengan objek seni.

Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi Virtual Reality (VR) dan fitur video 360° menjadi alternatif yang menjanjikan. Virtual Reality (VR) merupakan teknologi yang memungkinkan pengguna merasakan dan berinteraksi di dalam lingkungan virtual yang dibuat secara digital seolah-olah berada di dunia nyata (Azmi dkk., 2024). Dengan bantuan perangkat seperti headset atau kacamata VR, pengguna dapat menjelajahi ruang tiga dimensi dan merasakan pengalaman yang imersif (*immersive experience*) (Rozak dkk., 2025). Sementara itu, fitur video 360° adalah teknologi perekaman yang menangkap gambar dari seluruh arah (horizontal dan vertikal) sehingga menciptakan tampilan menyeluruh dari suatu ruang (Fitriyah, 2023). Melalui video 360°, pengguna dapat memutar pandangan ke segala arah dan merasakan sensasi seperti sedang berada langsung di tempat tersebut. Kedua teknologi ini berpotensi besar untuk diterapkan dalam pengelolaan museum modern karena mampu menghadirkan pengalaman visual dan interaktif yang menyerupai kunjungan nyata.

Untuk menjawab tantangan antara konservasi artefak dan aksesibilitas informasi, penelitian ini mengusulkan pemanfaatan teknologi video 360 derajat dan Virtual Reality (VR) sebagai solusi inovatif. Fitur video 360 memungkinkan pengunjung menikmati tur virtual dengan tampilan imersif yang menyerupai pengalaman berada di dalam ruang pameran sebenarnya, sementara VR dapat menghadirkan interaksi yang lebih mendalam, seperti memutar objek tiga dimensi, memperbesar detail karya seni, hingga menjelajahi ruang pameran sekolah secara langsung hadir disana semuanya tanpa risiko merusak koleksi asli. Inovasi digital berbasis VR dan 360° ini juga sejalan dengan tren global dalam bidang museum digital (*digital museum experience*), dimana institusi budaya di berbagai negara mulai memanfaatkan teknologi imersif untuk memperluas jangkauan edukasi dan pariwisata budaya. Dengan adanya teknologi ini, museum dapat diakses oleh siapa pun, kapan pun, dan dari manapun, tanpa batasan geografis. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan purwarupa aplikasi tur virtual di Museum Seni Rupa dan Keramik dengan mengintegrasikan fitur video 360 derajat untuk realisme visual serta teknologi Virtual Reality (VR) untuk menghadirkan interaksi imersif. Inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman edukatif dan apresiasi pengunjung terhadap karya seni rupa dan keramik secara lebih detail, interaktif, dan aman, sekaligus memperkuat peran museum dalam transformasi digital di era modern.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian observasional dengan pendekatan kuantitatif dan model cross-sectional, yaitu pengumpulan data dilakukan pada satu waktu tertentu untuk memperoleh gambaran persepsi dan kebutuhan pengunjung terhadap penerapan inovasi digital berupa fitur Virtual 360° dan Virtual Reality (VR). Pendekatan kuantitatif dipilih karena

memungkinkan pengukuran respon pengunjung secara terstruktur melalui instrumen kuesioner, sedangkan observasi dilakukan untuk menggambarkan kondisi aktual Museum Seni Rupa dan Keramik terkait fasilitas, tata ruang, serta kesiapan penerapan teknologi digital.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 28 November 2025 di Museum Seni Rupa dan Keramik yang berlokasi di kawasan Kota Tua Jakarta. Subjek penelitian melibatkan pengunjung museum dan pengelola museum, dengan jumlah responden sebanyak 50 orang yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Kriteria responden meliputi usia minimal 12 tahun, pernah berkunjung ke museum, mengetahui inovasi digital seperti Virtual 360° dan VR, serta bersedia mengisi kuesioner. Pengelola museum dilibatkan sebagai informan untuk memberikan gambaran mengenai kondisi museum, kendala, serta rencana pengembangan inovasi digital.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara informal dengan pengelola museum, dan penyebaran kuesioner menggunakan skala Likert. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung jumlah dan persentase jawaban responden pada setiap item pertanyaan. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan uraian deskriptif untuk menggambarkan persepsi, tingkat kebutuhan, serta efektivitas penerapan fitur Virtual 360° dan Virtual Reality (VR) dalam meningkatkan pengalaman edukatif pengunjung di Museum Seni Rupa dan Keramik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner mengenai minat dan persepsi responden terhadap penggunaan teknologi Fitur 360 dan Virtual Reality (VR) di Museum seni rupa dan keramik. Responden berasal dari rentang usia 12 tahun keatas dan data ini dikumpulkan melalui Google From.

Tabel 1. Karakteristik Responden

| Variabel      | Kategori          | n  | (%) |
|---------------|-------------------|----|-----|
| Jenis Kelamin | Laki-laki         | 24 | 48  |
|               | Perempuan         | 26 | 52  |
| Usia (tahun)  | 12–15             | 3  | 6   |
|               | 15–20             | 36 | 27  |
|               | 20–30             | 5  | 10  |
|               | 30–40             | 2  | 4   |
|               | 40–50             | 4  | 8   |
|               | Pelajar/Mahasiswa | 37 | 74  |
| Pekerjaan     | Karyawan          | 10 | 20  |
|               | Ibu rumah tangga  | 3  | 6   |

Berdasarkan tabel 1 mengenai karakteristik responden, dapat diketahui oleh banyak nya jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 50 orang. Dari jenis kelamin, responden didominasi oleh perempuan sebanyak 26 orang (52%), sedangkan responden laki - laki berjumlah 24 orang (48%).

Dari segi usia, sebagian besar responden berada pada rentang usia 15-20 tahun yaitu sebanyak 36 orang (27%), yaitu merupakan kelompok usia terbanyak. Selanjutnya, responden dengan usia 20-30 tahun berjumlah 5 orang (10%), usia 40-50 tahun berjumlah 4 orang (8%), usia 12-25 tahun berjumlah 3 orang (6%), dan kelompok usia paling sedikit adalah 30-40 tahun dengan jumlah 2 orang (4%).

Berdasarkan pekerjaan, mayoritas responden merupakan pelajar/mahasiswa sebanyak 37 orang (74%), lalu ada karyawan sebanyak 10 orang (20%), dan ibu rumah tangga sebanyak 3 orang (6%). Data ini menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini didominasi oleh perempuan, berusia remaja hingga dewasa muda, serta sebagian besar berstatus sebagai pelajar atau mahasiswa.

Tabel 2. Hasil Rata-rata Pertanyaan Kuesioner

| No | Pertanyaan                                                                       | Kategori Jawaban   | n  | (%)  |
|----|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------|----|------|
| 1  | Mengetahui fitur Virtual 360° dan VR                                             | Ya                 | 47 | 95,9 |
|    |                                                                                  | Tidak              | 2  | 4,1  |
| 2  | Persetujuan penambahan fitur Virtual 360° dan VR di Museum Seni Rupa dan Keramik | Setuju             | 49 | 100  |
|    |                                                                                  | Tidak setuju       | 0  | 0    |
| 3  | Manfaat fitur Virtual 360° dan VR dalam memahami sejarah dan budaya              | Membantu           | 32 | 65,3 |
|    |                                                                                  | Sangat membantu    | 17 | 34,7 |
|    |                                                                                  | Tidak membantu     | 0  | 0    |
| 4  | Preferensi metode memperoleh informasi di museum                                 | Metode tradisional | 9  | 18,4 |
|    |                                                                                  | Fitur 360° dan VR  | 36 | 73,5 |
| 5  | Kemudahan penggunaan fitur 360° dan VR saat berkunjung                           | Memudahkan         | 49 | 100  |
|    |                                                                                  | Menyulitkan        | 0  | 0    |
| 6  | Kemudahan memperoleh informasi dengan fitur 360° dan VR                          | Ya                 | 48 | 98   |
|    |                                                                                  | Tidak              | 1  | 2    |
| 7  | Peningkatan pemahaman detail visual koleksi keramik melalui tur 360°             | Sangat besar       | 22 | 44,9 |
|    |                                                                                  | Besar              | 23 | 46,9 |
|    |                                                                                  | Biasa saja         | 4  | 8,2  |
|    |                                                                                  | Sangat biasa       | 0  | 0    |
| 8  | Peningkatan keterlibatan (engagement) melalui penggunaan VR                      | Ya                 | 44 | 89,8 |
|    |                                                                                  | Tidak              | 5  | 10,2 |
| 9  | Peningkatan minat berkunjung kembali atau merekomendasikan museum                | Ya                 | 48 | 98   |
|    |                                                                                  | Tidak              | 1  | 2    |
| 10 | Efektivitas fitur 360° dan VR dalam penyampaian informasi edukatif               | Efektif            | 34 | 69,4 |
|    |                                                                                  | Sangat efektif     | 15 | 30,6 |
|    |                                                                                  | Tidak efektif      | 0  | 0    |

Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 95,9% responden menyatakan sudah mengetahui fitur Virtual 360° dan VR, sedangkan 4,1% belum mengetahuinya. Seluruh responden (100%) setuju apabila Museum Seni Rupa dan Keramik menambahkan fitur Virtual 360° dan VR. Hal ini menunjukkan bahwa pengunjung memiliki minat yang sangat tinggi terhadap penggunaan teknologi digital di museum.

Sebagian besar responden, yaitu 65,3%, menyatakan bahwa fitur tersebut membantu, sementara 34,7% lainnya menilai fitur ini sangat membantu. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi Virtual 360 dan VR dapat membantu pengunjung dalam memahami sejarah dan budaya secara lebih mudah dengan pembelajaran yang lebih menarik. Tidak ada responden yang menyatakan tidak membantu. Selain itu, 73,5% responden lebih memilih mendapatkan informasi melalui fitur 360° dan VR dibandingkan metode tradisional, sementara 18,4% masih memilih metode tradisional.

Seluruh responden (100%) menyatakan bahwa fitur 360° dan VR akan memudahkan kunjungan ke museum. Sebanyak 98% responden juga merasa fitur tersebut memudahkan mereka dalam mengetahui informasi di Museum Seni Rupa dan Keramik.

Pemahaman mengenai visual koleksi keramik, sebanyak 46,9% responden menilai fitur tur 360° memberikan peningkatan yang besar dan 44,9% menilai sangat besar, sementara 8,2% menilai biasa saja. Penggunaan VR juga dinilai dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung, dengan 89,8% responden menyatakan setuju dan 10,2% menyatakan tidak.

Sebanyak 98,8% responden menyatakan bahwa fitur Virtual 360° dan VR dapat meningkatkan minat untuk kembali berkunjung atau merekomendasikan Museum Keramik kepada orang lain. Selain itu, 69,4% responden menilai fitur 360° dan VR efektif dan 30,6% menilai sangat efektif dalam menyampaikan informasi edukatif dibandingkan metode tradisional.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan inovasi digital berupa fitur Virtual 360° dan Virtual Reality (VR) di Museum Seni Rupa dan Keramik memperoleh respons yang sangat positif dari pengunjung. Tingginya tingkat penerimaan ini tidak terlepas dari karakteristik responden yang didominasi oleh pelajar dan mahasiswa dengan rentang usia remaja hingga dewasa muda. Kelompok usia ini dikenal sebagai generasi yang akrab dengan teknologi digital dan cenderung memiliki preferensi terhadap media pembelajaran yang interaktif, visual, dan imersif. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa transformasi digital di museum merupakan strategi yang relevan untuk menjangkau generasi muda sebagai pengunjung potensial utama (Hasanah dkk., 2025).

Tingkat pengetahuan responden terhadap fitur Virtual 360° dan VR yang mencapai 95,9% menunjukkan bahwa teknologi imersif bukan lagi hal yang asing bagi masyarakat, khususnya generasi muda. Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi digital yang semakin masif digunakan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan dan pariwisata. Kesadaran awal yang tinggi ini menjadi modal penting bagi museum dalam mengimplementasikan inovasi digital, karena penerimaan pengguna terhadap teknologi baru sangat dipengaruhi oleh tingkat familiaritas mereka. Dengan kata lain, museum tidak memulai dari nol, melainkan berada pada konteks masyarakat yang relatif siap terhadap adopsi teknologi digital.

Persetujuan seluruh responden (100%) terhadap penambahan fitur Virtual 360° dan VR menunjukkan adanya kebutuhan nyata akan pengalaman kunjungan museum yang lebih inovatif. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode penyajian informasi secara konvensional mulai dianggap kurang optimal dalam memenuhi ekspektasi pengunjung masa kini (Febrianto, 2024). Sebagian besar responden juga lebih memilih memperoleh informasi melalui fitur 360° dan VR dibandingkan metode tradisional. Hal ini memperkuat asumsi bahwa teknologi imersif mampu menawarkan nilai tambah berupa pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan partisipatif dibandingkan media statis seperti teks atau gambar dua dimensi (Sugiharto dkk., 2025).

Dari aspek edukatif, mayoritas responden menilai bahwa fitur Virtual 360° dan VR membantu hingga sangat membantu dalam memahami sejarah dan budaya yang ditampilkan di museum. Tidak adanya responden yang menyatakan bahwa fitur ini tidak membantu menunjukkan bahwa teknologi imersif memiliki potensi kuat sebagai media edukasi. Kemampuan teknologi 360° dan VR dalam menghadirkan visualisasi ruang dan objek secara menyeluruh memungkinkan pengunjung memahami konteks sejarah dan nilai budaya koleksi secara lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan konsep *experiential learning* di mana pembelajaran menjadi lebih efektif ketika individu terlibat langsung dalam pengalaman yang menyerupai kondisi nyata (Pinasti, 2023).

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa fitur Virtual 360° dan VR dinilai sangat memudahkan pengunjung dalam proses kunjungan dan memperoleh informasi. Kemudahan ini mencakup akses visual yang lebih luas, kemampuan mengamati detail koleksi tanpa batasan jarak atau kaca pelindung, serta penyajian informasi yang lebih sistematis dan menarik. Dalam konteks konservasi museum, temuan ini menjadi penting karena teknologi imersif mampu menjembatani kebutuhan pengunjung akan akses informasi dengan kebutuhan museum untuk melindungi koleksi dari kerusakan fisik.

Peningkatan pemahaman detail visual koleksi keramik yang dinilai besar hingga sangat besar oleh sebagian besar responden menunjukkan keunggulan fitur tur 360° dalam menyajikan objek seni. Koleksi keramik yang umumnya memiliki detail halus, tekstur, dan motif tertentu sulit diapresiasi secara maksimal melalui pengamatan langsung yang terbatas. Dengan teknologi 360°, pengunjung dapat mengamati objek dari berbagai sudut pandang, sehingga proses apresiasi seni menjadi lebih optimal. Hal ini menegaskan bahwa teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi dapat meningkatkan kualitas pengalaman estetis pengunjung.

Selain itu, penggunaan VR dinilai mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*) pengunjung secara signifikan. Tingginya tingkat keterlibatan ini menunjukkan bahwa pengalaman imersif yang dihadirkan oleh VR mampu menarik perhatian pengunjung lebih lama dan mendorong interaksi yang lebih aktif. Keterlibatan yang tinggi merupakan indikator penting dalam pengalaman wisata edukatif, karena berkaitan langsung dengan kepuasan pengunjung serta efektivitas penyampaian informasi. Dengan demikian, VR berpotensi mengubah pola kunjungan museum dari yang bersifat pasif menjadi lebih aktif dan eksploratif.

Dampak positif lainnya terlihat pada peningkatan minat pengunjung untuk berkunjung kembali atau merekomendasikan museum kepada orang lain. Hampir seluruh responden menyatakan bahwa keberadaan fitur Virtual 360° dan VR dapat mendorong niat kunjungan ulang. Temuan ini menunjukkan bahwa inovasi digital tidak hanya berfungsi sebagai media edukasi, tetapi juga sebagai strategi promosi yang efektif (Suandita dkk., 2025). Pengalaman yang unik dan berbeda dari museum konvensional berpotensi menciptakan kesan mendalam, sehingga meningkatkan loyalitas pengunjung dan memperluas jangkauan promosi melalui rekomendasi dari mulut ke mulut.

Secara keseluruhan, efektivitas fitur Virtual 360° dan VR dalam penyampaian informasi edukatif dinilai efektif hingga sangat efektif oleh seluruh responden. Hal ini menegaskan bahwa teknologi imersif mampu menjawab tantangan utama museum modern, yaitu menyajikan informasi yang informatif, menarik, dan mudah dipahami tanpa mengorbankan aspek konservasi koleksi. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti jumlah responden yang terbatas dan rendahnya jumlah pengunjung lokal, temuan yang dihasilkan tetap memberikan gambaran kuat mengenai potensi pengembangan teknologi Virtual 360° dan VR sebagai bagian dari transformasi digital Museum Seni Rupa dan Keramik di era modern.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yang pertama ada banyak responden yang menolak saat kami ingin meminta tolong mengisi kuesioner, yang kedua pengunjung di Museum seni rupa dan keramik sangat sedikit peminatnya kebanyakan orang asing. Meskipun demikian, penelitian ini tetap memberikan gambaran awal yang cukup kuat mengenai pengembangan Fitur 360 dan VR di Museum seni rupa dan keramik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan inovasi digital berupa fitur Virtual 360° dan Virtual Reality (VR) di Museum Seni Rupa dan Keramik memperoleh respon yang sangat positif dari pengunjung. Sebagian besar responden menyatakan bahwa fitur tersebut memudahkan dalam memahami informasi, meningkatkan keterlibatan, serta memberikan pengalaman visual yang lebih mendalam terhadap koleksi seni rupa dan keramik dibandingkan metode konvensional. Pemanfaatan teknologi Virtual 360° dan VR juga dinilai efektif dalam menyampaikan informasi edukatif, meningkatkan minat berkunjung kembali, serta berpotensi menjadi solusi dalam mengatasi keterbatasan akses dan konservasi koleksi museum. Dengan demikian, inovasi digital berbasis teknologi imersif ini memiliki peluang besar untuk dikembangkan sebagai media edukasi dan promosi yang mendukung transformasi digital Museum Seni Rupa dan Keramik di era modern.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, M. N., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12, 211–226. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.9746>
- Djanes, M. N. (2025). Top 10 Provinsi dengan Jumlah Museum Terbanyak. <http://indonesiabaik.id/infografis/top-10-provinsi-dengan-jumlah-museum-terbanyak>
- Febrianto, A. S. (2024). Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pemesanan Tiket di Taman Hiburan Pantai Kenjeran | JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. 7(8), 8055–8062. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5644>
- Fitriyah, Y. (2023). Virtual Hospital Video 360 Sebagai Media Interaktif-Promotif di Rumah Sakit Pratama Kota Yogyakarta. *Journal of Information Systems for Public Health*, 8(1), 32–45. <https://doi.org/10.22146/jisph.72042>
- Hasanah, E. L., Majdina, A. N., & Enzelluthfiah, L. (2025). Heritage yang Terlupakan Analisis Tantangan Museum Warisan Budaya di Era Museum Interaktif dan Digital. *Nazharat: Jurnal Kebudayaan*, 31(1), 42–56.
- Irawan, H., Santosa, Y. B. P., & Hidayat, A. (2022). Museum Gedung Pegadaian Sukabumi Sebagai Sarana Wisata Edukasi Sejarah. *Jurnal Artefak*, 9(2), 103–112. <https://doi.org/10.25157/ja.v9i2.8381>

- Mohamad, S., Hasan, R., & Wantu, A. (2024). Optimalisasi Peran Museum sebagai Sumber Pelestarian Budaya dalam Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah. *Sosidog Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 197–202. <https://doi.org/10.37905/sjppm.v1i3.147>
- Pinasti, A. N. (2023). Experiential Learning dan Daur Belajar sebagai Metode Belajar Berbasis Pengalaman. *Media Informasi*, 32(2), 204–213. <https://doi.org/10.22146/mi.v32i2.7561>
- Putri, E. A. S. (2024). The Role of Museums in Historical Publications. *Satmata: Journal of Historical Education Studies*, 1(4), 193–198. <https://doi.org/10.61677/satmata.v2i2.272>
- Rozak, R., 'Abdul, Tahyudin, I., Tikaningsih, A., Saefullah, U., Prasetya, S. C., & Alam, Y. N. (2025). Integrasi Virtual Reality dan Sistem Treadmill untuk Meningkatkan Pengalaman Wisatawan: Studi Kasus Destinasi Wisata Balekambang. *Technom*, 24(1), 117. <https://doi.org/10.62411/tc.v24i1.11886>
- Suandita, A., Maharani, A. R. P., & Kholik, A. (2025). Edu-Marketing: “Inovasi Promosi Sekolah melalui Konten Edukatif di Media Sosial.” *Karimah Tauhid*, 4(9), 6940–6949. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i9.20624>
- Sugiharto, S., Rahmadi, M. T., Sidauruk, T., & Anjakusumawati, E. S. (2025). Virtual Tour 360° dalam Pembelajaran Geografi dan Pengembangan Pariwisata: Inovasi Teknologi untuk Eksplorasi Destinasi. *CV Eureka Media Aksara*.