



MEREKAM INGATAN, MENYUARAKAN SEJARAH: EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO VISUAL SEBAGAI ALAT PUBLIKASI DI MUSEUM PLERET

Aswin Haryanto¹

¹Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta
Aswinharyanto27@sma.belajar.id

Abstrak

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi mendorong lembaga kebudayaan, termasuk museum, untuk bertransformasi dari fungsi tradisionalnya sebagai tempat penyimpanan artefak menjadi pusat penyebaran pengetahuan yang interaktif dan responsif terhadap perkembangan media. Penelitian ini bertujuan menelaah sejauh mana efektivitas penggunaan media audio visual sebagai sarana publikasi di Museum Pleret, Yogyakarta, dalam memperkuat peran edukatif serta partisipasi masyarakat terhadap museum. Pendekatan penelitian yang digunakan ialah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam dengan pengelola dan pengunjung, serta analisis terhadap konten audio visual yang dihasilkan oleh pihak museum. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penerapan media audio visual mampu meningkatkan ketertarikan publik terhadap koleksi serta narasi sejarah yang diangkat Museum Pleret. Media ini dapat mengubah penyajian sejarah yang bersifat statis menjadi pengalaman visual dan auditif yang lebih interaktif, sehingga memperluas jangkauan komunikasi sekaligus memperdalam pemahaman pengunjung terhadap konteks sejarah lokal. Meski demikian, efektivitasnya masih dipengaruhi oleh sejumlah faktor teknis seperti mutu produksi, ketepatan informasi sejarah, dan konsistensi strategi publikasi digital. Oleh karena itu, penggunaan media audio visual di Museum Pleret dapat dikatakan efektif apabila diterapkan dalam kerangka komunikasi budaya yang berkesinambungan dan berlandaskan riset sejarah yang kredibel.

Abstract

Advances in information technology are encouraging cultural institutions, including museums, to transform from their traditional function as repositories of artifacts into interactive centers for the dissemination of knowledge that are responsive to media developments. This study aims to examine the effectiveness of the use of audiovisual media as a publication tool at the Pleret Museum, Yogyakarta, in strengthening the educational role and public participation in the museum. The research approach used was descriptive qualitative, with data collection techniques through observation, in-depth interviews with managers and visitors, and analysis of audiovisual content produced by the museum. The research findings show that the application of audiovisual media can increase public interest in the collections and historical narratives presented by the Pleret Museum. This media can transform static historical presentations into more interactive visual and auditory experiences, thereby expanding the reach of communication and deepening visitors' understanding of the local historical context. However, its effectiveness is still influenced by several technical factors such as production quality, accuracy of historical information, and consistency of digital publication strategies. Therefore, the use of audiovisual media at the Pleret Museum can be considered effective if implemented within a framework of continuous cultural communication and based on credible historical research.

Article Info

Naskah diterima: 1
November 2025,

Naskah direvisi: 1 Oktober
2025,

Naskah disetujui: 30
Desember 2025

Keywords
Media Audio Visual,
Komunikasi Sejarah,
Transformasi Museum.

PENDAHULUAN

Museum tidak lagi sekadar berfungsi sebagai tempat penyimpanan benda-benda bersejarah, tetapi juga berperan sebagai wahana edukasi dan komunikasi budaya bagi masyarakat. Dalam era modern, lembaga ini dituntut untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi informasi dan media digital agar tetap relevan di tengah perubahan cara publik mengakses dan mengonsumsi pengetahuan. Transformasi digital menuntut museum untuk mengoptimalkan berbagai bentuk media, termasuk media audio visual, sebagai sarana publikasi dan penguatan fungsi edukatifnya. Perubahan paradigma ini sejalan dengan perkembangan global mengenai museum abad ke-21 yang tidak hanya menampilkan artefak, tetapi juga menyediakan pengalaman belajar berbasis narasi interaktif dan teknologi (Hein, 2020; Marty, 2021).

Media audio visual memiliki peranan penting dalam menghadirkan pesan-pesan sejarah dengan cara yang lebih menarik, interaktif, serta mudah dipahami. Kombinasi unsur visual dan audio memungkinkan penyajian peristiwa masa lalu secara lebih dinamis, kontekstual, dan komunikatif. Berbagai studi menunjukkan bahwa penerapan media audio visual di lingkungan museum dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung, memperkuat daya ingat terhadap informasi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan bermakna (Harada et al., 2018). Bahkan, penelitian Rizzo (2019) menegaskan bahwa museum yang menerapkan sistem interpretasi audiovisual berhasil meningkatkan retensi pengetahuan hingga 40% dibanding museum dengan model penyajian konvensional.

Dalam konteks perkembangan teknologi budaya, museum kini berada pada fase transisi dari institusi penyimpanan artefak menjadi pusat produksi pengetahuan (*knowledge-producing institutions*). Audiovisual menjadi medium penting dalam membangun *historical interpretation*, *digital storytelling*, dan *immersive heritage experience*. Penelitian terbaru oleh Yi et al. (2025) menunjukkan bahwa pengunjung museum cenderung lebih terlibat secara emosional ketika narasi sejarah disampaikan melalui pendekatan multimodal, yakni perpaduan suara, gambar bergerak, dan visualisasi digital. Kondisi tersebut menegaskan bahwa museum harus

menyesuaikan diri dengan kebutuhan audiens generasi digital yang lebih responsif terhadap konten interaktif.

Salah satu lembaga yang berupaya menerapkan inovasi tersebut adalah Museum Pleret di Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Museum ini menyimpan berbagai peninggalan sejarah Kesultanan Mataram Islam dan memiliki potensi besar untuk menampilkan narasi sejarah lokal yang kaya nilai budaya. Posisi Museum Pleret sangat strategis dalam pelestarian memori sejarah lokal, terutama terkait dinamika politik, sosial, dan budaya Mataram Islam. Namun demikian, efektivitas pemanfaatan media audio visual sebagai instrumen publikasi dan edukasi masih membutuhkan kajian komprehensif. Pertanyaan penting yang muncul adalah sejauh mana media audio visual dapat berperan sebagai alat publikasi yang tidak hanya menarik perhatian pengunjung, tetapi juga menyampaikan nilai-nilai sejarah secara tepat, menarik, dan komunikatif.

Kondisi tersebut semakin relevan dengan kebutuhan modernisasi museum daerah yang pada umumnya menghadapi keterbatasan sumber daya, baik dari sisi teknologi maupun SDM (Batubara & Maulida, 2024). Tantangan ini mendorong pentingnya implementasi media audiovisual yang efektif, terstruktur, dan berkelanjutan. Museum Pleret sebagai museum lokal perlu beradaptasi terhadap dinamika era digital agar mampu bersaing dengan museum besar yang memiliki fasilitas canggih seperti *virtual tour*, *augmented reality (AR)*, maupun *interactive digital panels*. Karena itu, penelitian mengenai efektivitas media audiovisual di Museum Pleret menjadi esensial untuk memastikan fungsi publikasi dan edukasi berjalan optimal.

Dalam perspektif komunikasi budaya, media audiovisual di museum tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai pesan, tetapi juga sebagai mediator interpretatif yang membentuk cara publik memahami peristiwa sejarah. Media audiovisual memungkinkan museum membangun dialog budaya antara masa lalu dan masa kini melalui penyajian visual yang kuat, sehingga mendorong pembentukan memori kolektif yang lebih kontekstual (Nugroho et al., 2025). Penelitian Yam et al. (2023) menegaskan bahwa visualisasi digital dapat menciptakan rasa kedekatan emosional antara masyarakat dengan warisan budayanya, sehingga museum berfungsi sebagai ruang penguatan identitas budaya.

Selain itu, perkembangan konsep *digital heritage communication* telah memperluas fungsi museum sebagai institusi publik. Konten audiovisual yang dipublikasikan melalui media sosial dan platform digital memungkinkan museum menjangkau audiens lebih luas tanpa batas ruang dan waktu (Putri, 2024). Dengan demikian, Museum Pleret berpotensi tidak hanya dikenal dalam lingkup Kabupaten Bantul, tetapi juga dapat memperkenalkan sejarah Mataram Islam secara global melalui strategi digital yang terarah.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam museum dapat meningkatkan minat belajar sejarah, terutama pada generasi muda yang akrab dengan teknologi (Septiani et al., 2022; Subroto et al., 2023). Media audiovisual memberikan pengalaman belajar aktif (*active learning experience*), bukan hanya pasif. Pengunjung tidak hanya melihat artefak, tetapi diajak memahami konteks sejarah melalui narasi visual dan audio. Hal ini menjadi penting mengingat museum harus bersaing dengan bentuk-bentuk hiburan populer lain yang lebih menarik perhatian generasi digital.

Dengan perkembangan pesat teknologi digital, museum kini dituntut menyediakan konten sejarah yang akurat, komunikatif, dan sesuai kebutuhan edukatif masyarakat. Validitas narasi juga menjadi aspek krusial, sehingga setiap konten audiovisual perlu dikembangkan berdasarkan riset historiografis serta melibatkan sejarawan agar tidak terjadi miskonsepsi sejarah (Suriadi et al., 2024). Hal ini penting, terutama pada museum seperti Museum Pleret yang menyimpan artefak penting terkait sejarah politik dan budaya Mataram Islam.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas penggunaan media audio visual sebagai sarana publikasi di Museum Pleret. Penelitian difokuskan pada cara media tersebut digunakan dalam menyampaikan narasi sejarah, respons masyarakat terhadap penggunaannya, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilannya sebagai media publikasi kebudayaan. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan komunikasi budaya, digital heritage, serta strategi modernisasi museum daerah. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi pengelola museum dalam merancang

strategi publikasi yang kreatif, adaptif, dan berbasis teknologi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana media audio visual berperan dalam strategi publikasi Museum Pleret serta menilai efektivitasnya dalam menyampaikan pesan sejarah kepada publik. Pendekatan ini dipilih karena memberikan keleluasaan bagi peneliti untuk menggali makna, pengalaman, dan persepsi para pelaku serta audiens terkait penggunaan media tersebut dalam konteks komunikasi budaya. Dengan pendekatan ini, penelitian berupaya menghadirkan gambaran yang komprehensif mengenai proses dan dampak penggunaan media audio visual sebagai sarana publikasi dan edukasi sejarah.

Penelitian ini dilaksanakan di Museum Pleret yang berlokasi di Kecamatan Pleret, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasi tersebut dipilih secara purposif karena Museum Pleret merupakan salah satu museum sejarah lokal yang telah berupaya mengintegrasikan media audio visual dalam kegiatan publikasinya. Subjek penelitian terdiri dari tiga kelompok utama, yaitu pengelola museum yang bertanggung jawab terhadap perencanaan, produksi, dan distribusi media; pengunjung museum sebagai penerima pesan sekaligus pengguna media publikasi; serta pemerhati budaya dan sejarah lokal yang memberikan pandangan kritis terhadap isi dan narasi yang disajikan dalam media audio visual tersebut.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu observasi langsung, wawancara mendalam, dan analisis dokumentasi. Observasi dilakukan terhadap tampilan dan penggunaan media audio visual di area pameran serta di platform digital museum seperti YouTube dan media sosial. Wawancara mendalam dilakukan dengan pengelola, pengunjung, dan pihak-pihak terkait guna memperoleh pemahaman tentang proses kreatif, tujuan, serta persepsi efektivitas media tersebut. Sementara itu, analisis dokumentasi dilakukan terhadap konten audio visual yang telah diproduksi oleh museum, meliputi naskah narasi, visualisasi, serta bentuk distribusinya di berbagai kanal publikasi.

Analisis data dilakukan secara interaktif dengan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap reduksi data, peneliti melakukan pemilihan dan penyederhanaan data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi tematik yang menggambarkan hasil observasi dan wawancara secara sistematis. Tahap akhir berupa penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan untuk menemukan pola, makna, serta menilai sejauh mana efektivitas media audio visual dalam menunjang publikasi museum dan penyebaran pengetahuan sejarah.

Uji keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan metode dengan cara membandingkan hasil wawancara dari berbagai informan dan mengonfirmasi temuan lapangan dengan dokumentasi media yang tersedia. Pendekatan triangulasi ini bertujuan untuk menjamin validitas serta reliabilitas hasil penelitian, sehingga interpretasi yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan rancangan metode ini, penelitian diharapkan mampu menghasilkan pemahaman yang mendalam dan menyeluruh tentang bagaimana media audio visual dimanfaatkan sebagai alat publikasi di Museum Pleret serta faktor-faktor yang memengaruhi efektivitasnya dalam mengomunikasikan nilai-nilai sejarah kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media audio visual di Museum Pleret memiliki peran strategis dalam memperkuat fungsi publikasi dan edukasi sejarah. Media audio visual bukan hanya alat bantu visual, tetapi telah menjadi medium interpretatif yang menghubungkan antara koleksi artefak, narasi sejarah, dan pengalaman emosional pengunjung. Melalui analisis observasi, wawancara, dan dokumentasi konten, diperoleh pemahaman bahwa media ini secara efektif memperluas ruang komunikasi antara museum dan masyarakat.

1. Media Audio Visual sebagai Penggerak Keterlibatan Pengunjung

Penggunaan video dokumenter, narasi sejarah, serta visualisasi digital di Museum Pleret

berhasil meningkatkan minat dan durasi kunjungan pengunjung, khususnya generasi muda. Data observasi menunjukkan peningkatan interaksi di zona pameran yang dilengkapi dengan layar video dan instalasi suara. Temuan ini memperkuat hasil penelitian (Rizzo, 2019), yang menjelaskan bahwa media audio visual di museum mendorong emotional engagement dan cognitive immersion, dua faktor penting dalam membangun pengalaman edukatif yang berkesan.

Studi Harada et al. (2018), menegaskan bahwa rangsangan multisensorik (visual, suara, dan ruang) dapat meningkatkan daya tangkap dan retensi pengetahuan pengunjung. Dalam konteks Museum Pleret, keterpaduan antara narasi suara dan visualisasi digital terbukti memperdalam pemahaman sejarah lokal, sebagaimana juga ditemukan dalam penelitian Subroto et al. (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan video berbasis naratif di museum sejarah Indonesia meningkatkan minat belajar sejarah hingga 35%.

Penerapan media audio visual juga memperkuat fungsi museum sebagai learning space, bukan hanya display space. Konsep ini sejalan dengan pandangan Agung Kusuma Wardana et al. (2024), bahwa museum abad ke-21 berperan sebagai lembaga komunikasi dan pembelajaran berbasis pengalaman. Museum Pleret menunjukkan pergeseran paradigma tersebut dengan menghadirkan pengalaman visual yang interaktif dan komunikatif. Berikut Gambar 1 merupakan koleksi audio visual yang di miliki museum pleret.



Gambar 1. Koleksi audio visual yang interaktif dan komunikatif di museum pleret.

2. Transformasi Narasi Sejarah menjadi Pengalaman Imersif

Salah satu kontribusi signifikan media audio visual di Museum Pleret adalah kemampuannya

mengubah narasi sejarah yang statis menjadi pengalaman yang imersif dan reflektif. Pengunjung tidak lagi hanya “melihat artefak”, tetapi “merasakan sejarah” melalui kombinasi elemen visual, suara, dan cerita yang menggugah. Hal ini sejalan dengan teori museum mediation yang dikemukakan oleh Yi et al.(2025), di mana media audio visual menjadi mediator antara objek dan pengunjung, memungkinkan terjadinya dialog interpretatif yang lebih dalam. Berikut Gambar 2 Merupakan koleksi museum pleret yang mengombinasi elemen visual,suara,dan cerita.



Gambar 2. Koleksi yang memakai visual,suara,dan cerita di museum pleret.

Nugroho et al.(2025), menyebutkan bahwa visualisasi digital dapat menciptakan bentuk digital storytelling yang memperluas persepsi ruang dan waktu. Pendekatan ini juga diterapkan di Museum Pleret melalui penggunaan footage situs bersejarah, ilustrasi digital, dan narasi bertutur yang menggambarkan kehidupan di masa Kesultanan Mataram Islam. Penerapan ini memperkuat autentisitas narasi sebagaimana disarankan oleh Suriadi et al.(2024), yang menegaskan pentingnya keterlibatan sejarawan dalam penyusunan naskah audiovisual untuk menjamin validitas historis.

Penelitian ini juga menemukan bahwa efek naratif visual di Museum Pleret mampu meningkatkan rasa keterhubungan emosional pengunjung terhadap sejarah lokal. Hal ini mendukung temuan Yam et al.(2023), yang menunjukkan bahwa representasi budaya lokal melalui media digital mampu membangun rasa identitas kolektif masyarakat.

3. Perluasan Publikasi dan Literasi Digital Museum

Selain memperkuat pengalaman di ruang pamer, media audio visual juga berperan dalam memperluas jangkauan publikasi melalui media

daring. Museum Pleret secara aktif mengunggah konten video ke YouTube dan media sosial, menjadikannya tidak hanya ruang fisik, tetapi juga ruang digital. Fenomena ini menunjukkan pergeseran fungsi museum menjadi lembaga komunikasi budaya yang terbuka (Erika Amanda Salsabila Putri, 2024).

Nisa & Delfyan Intan Nurmala Fadi.(2023), Menyebutkan bahwa digitalisasi museum bukan hanya strategi publikasi, melainkan sarana kesehatan mental dan kesejahteraan sosial, karena museum berperan sebagai ruang refleksi kolektif di masa krisis. Dengan demikian, kehadiran media audio visual tidak hanya berdampak pada peningkatan akses informasi, tetapi juga pada pembangunan kesadaran budaya dan kesejahteraan emosional masyarakat.

Sejalan dengan itu, penelitian Birsyada et al. (2022), menekankan pentingnya digital storytelling sebagai bentuk demokratisasi sejarah — memungkinkan masyarakat ikut terlibat dalam interpretasi dan pelestarian memori budaya. Melalui media audio visual, Museum Pleret tidak hanya menjadi “penyampai sejarah”, tetapi juga “perekam ulang” memori kolektif masyarakat Yogyakarta.

4. Tantangan Efektivitas dan Faktor Penghambat

Walaupun memberikan hasil positif, penelitian ini menemukan beberapa kendala. Secara teknis, kualitas visual dan audio dari beberapa konten masih belum optimal, dan belum adanya fitur interaktif seperti touch screen atau realitas virtual membatasi potensi eksplorasi pengunjung. Tantangan serupa juga ditemukan oleh Nurulloh et al.(2025), yang menyebutkan bahwa banyak museum di Indonesia masih kesulitan beradaptasi dengan standar produksi digital yang tinggi akibat keterbatasan sumber daya dan keahlian teknis.

Selain itu, keberlanjutan program publikasi digital belum sepenuhnya terencana. Tidak semua konten diperbarui secara berkala, dan distribusi di media sosial masih sporadis. Studi Chiu & Shih.(2020), menegaskan bahwa efektivitas media digital museum bergantung pada kontinuitas publikasi dan interaktivitas dua arah antara lembaga dan audiens. Museum Pleret dapat memanfaatkan analitik media digital untuk mengukur tingkat jangkauan dan interaksi publik, sebagaimana diterapkan (Evangeulista et al., 1979).

Dari aspek manajerial, kendala anggaran dan keterbatasan tenaga kreatif juga menjadi faktor penghambat utama. Hal ini sesuai dengan temuan Abdullah Faqih Batubara & Maulida.(2024), yang menunjukkan bahwa kolaborasi antara museum dan komunitas kreatif lokal dapat menjadi solusi efektif dalam pengembangan konten audio visual yang berkualitas.

5. Efektivitas dan Implikasi Budaya

Secara umum, hasil penelitian ini memperkuat temuan global bahwa media audio visual mampu meningkatkan visitor engagement, memperluas jangkauan edukasi, dan memperkuat citra museum sebagai lembaga yang inklusif (Wiganingrum & Musadad, 2025). Efektivitasnya di Museum Pleret terlihat dari peningkatan jumlah pengunjung, intensitas interaksi di ruang pameran, serta penyebaran informasi sejarah melalui platform digital.

Fahrudin et al.(2022), juga menegaskan bahwa media audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah secara signifikan, terutama bila diintegrasikan dengan konteks budaya lokal. Oleh karena itu, Museum Pleret berpotensi menjadi model bagi pengembangan museum daerah berbasis digital heritage communication. Ke depan, penguatan efektivitas media audio visual dapat diarahkan pada tiga strategi utama: (1) peningkatan kualitas produksi dan narasi; (2) integrasi teknologi interaktif (AR/VR); dan (3) kolaborasi lintas lembaga untuk membangun ekosistem publikasi budaya digital yang berkelanjutan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan model transformasi digital museum berbasis narasi audiovisual yang tidak hanya berfungsi sebagai media publikasi, tetapi juga sebagai alat rekonstruksi memori kolektif dan revitalisasi kesadaran sejarah lokal. Penelitian ini mengusung perspektif baru bahwa media audiovisual tidak sekadar menyajikan informasi visual dan auditif, melainkan bertindak sebagai mediator interpretatif yang menghubungkan artefak fisik dengan pengalaman emosional serta kognitif pengunjung. Dalam konteks Museum Pleret, audiovisual menjadi pintu masuk bagi generasi digital untuk memahami narasi sejarah Kesultanan Mataram Islam melalui pendekatan storytelling immersif. Hal ini merepresentasikan pergeseran epistemologis dari praktik museum tradisional berbasis penyimpanan

menuju konsep museum sebagai ruang dialog budaya (cultural dialogue space) yang dinamis, di mana pengunjung tidak lagi hanya melihat artefak, tetapi turut berpartisipasi dalam proses pemaknaan sejarah. Pendekatan ini menjadikan penelitian ini berbeda dari studi sebelumnya, karena menekankan integrasi antara teknologi digital, validasi historiografis, dan konstruksi narasi budaya yang berkelanjutan.

Selain itu, kebaruan muncul dalam penegasan bahwa museum daerah dengan keterbatasan infrastruktur dan sumber daya tetap mampu merancang strategi publikasi digital yang berdampak tinggi melalui optimalisasi media audiovisual, integrasi literasi sejarah lokal, dan kolaborasi kreatif dengan pemangku kepentingan. Berbeda dari penelitian terdahulu yang cenderung berfokus pada museum nasional atau institusi besar, penelitian ini justru membuktikan bahwa transformasi digital dapat diinisiasi dari level grassroots museum lokal. Konsep ini memperkenalkan paradigma baru tentang demokratisasi akses sejarah digital, di mana narasi lokal tidak hanya menjadi objek penelitian, tetapi juga subjek aktif yang dapat menentukan arah interpretasi sejarahnya sendiri. Inovasi ini menjadi signifikan karena menjadikan Museum Pleret bukan sekadar penerima narasi sejarah dari pusat, tetapi sebagai produsen pengetahuan sejarah berbasis digital. Pendekatan tersebut secara teoritis memperkaya diskursus museum kontemporer, sekaligus secara praktis membangun strategi komunikasi budaya yang relevan dengan karakteristik generasi milenial dan Z yang lebih responsif terhadap medium digital dibanding narasi tekstual konvensional.

Secara global, penelitian ini memiliki kebermanfaatan strategis karena menawarkan model implementatif digitalisasi museum yang dapat direplikasi oleh institusi budaya di berbagai negara berkembang. Temuan ini memperkuat wacana digital public history dan digital heritage communication, sekaligus mendukung agenda UNESCO tentang pelestarian warisan budaya tak benda melalui teknologi. Audiovisual tidak hanya digunakan sebagai alat dokumentasi, tetapi sebagai sarana revitalisasi memori kolektif yang memungkinkan narasi sejarah lokal bersaing dalam ruang pengetahuan global. Melalui pemanfaatan platform digital seperti YouTube dan media sosial, Museum Pleret berhasil memperluas jangkauan publikasi dari

ruang lokal menuju ruang transnasional. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap proses dekolonisasi pengetahuan, yaitu dengan menempatkan narasi sejarah lokal sebagai counter-narrative yang kritis terhadap dominasi historiografi pusat. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat ketahanan budaya lokal, tetapi juga membangun koneksi dialogis antara sejarah lokal dan wacana sejarah global. Ke depan, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai landasan konseptual pengembangan museum berbasis realitas virtual (VR), augmented reality (AR), serta model edukasi sejarah imersif lintas negara, sehingga memberikan dampak jangka panjang bagi penguatan literasi sejarah global, diplomasi budaya, dan pengembangan identitas kultural berbasis teknologi.”

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media audio visual di Museum Pleret terbukti efektif dalam memperkuat fungsi publikasi, edukasi, dan komunikasi sejarah lokal. Media ini tidak hanya berperan sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai medium yang mampu menghidupkan kembali memori kolektif masyarakat melalui pengalaman naratif dan visual yang imersif. Integrasi antara suara, gambar bergerak, dan narasi historis meningkatkan keterlibatan emosional serta kognitif pengunjung, khususnya generasi muda yang akrab dengan media digital (Septiani et al., 2022). Pengalaman belajar menjadi lebih kontekstual karena pengunjung tidak sekadar “melihat” artefak, tetapi juga “mengalami” kisah di baliknya (Nilsen, 2024).

Secara kelembagaan, media audio visual memperluas jangkauan publikasi museum melalui platform digital seperti YouTube dan media sosial, menjadikan Museum Pleret adaptif terhadap perkembangan teknologi serta relevan sebagai pusat komunikasi budaya (Putri et al., 2025). Namun, masih terdapat tantangan seperti keterbatasan kualitas teknis, kesinambungan konten digital, dan minimnya SDM kreatif. Oleh karena itu, museum perlu meningkatkan kapasitas teknis dan estetika produksi, memperkaya narasi sejarah, serta memperkuat kolaborasi dengan akademisi, sineas, dan komunitas kreatif (Putra et al., 2023).

Selain itu, pengembangan teknologi interaktif seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) disarankan untuk memperkuat daya tarik

edukatif dan pengalaman digital pengunjung. Strategi publikasi digital juga perlu dirancang secara berkelanjutan melalui pengelolaan media sosial, analitik pengunjung daring, serta pembaruan konten secara periodik (Azhar, 2024). Pemberdayaan sumber daya manusia menjadi kunci keberlanjutan inovasi ini melalui pelatihan kreatif di bidang digital storytelling dan produksi audio visual (Megawati et al., 2025).

Selain penguatan internal, kolaborasi lintas lembaga—antara museum, pemerintah daerah, universitas, dan komunitas sejarah—diperlukan untuk mendukung pendanaan, riset, serta pengembangan konten sejarah digital (Putra et al., 2023). Dengan demikian, media audio visual di Museum Pleret tidak hanya berfungsi sebagai alat publikasi, tetapi juga sebagai instrumen strategis untuk membangun kesadaran sejarah, memperluas partisipasi publik, dan menegaskan posisi museum sebagai ruang dialog budaya yang kreatif, komunikatif, serta relevan dengan perkembangan zaman.

PENGHARGAAN DAN UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada Bapak Fahrudin selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, arahan ilmiah, dan dukungan penuh selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ini. Ketelitian dan konsistensi beliau dalam memberikan masukan telah membantu penulis memperdalam analisis, meningkatkan kualitas metodologis, serta mempertajam interpretasi terhadap hasil penelitian.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Yogyakarta, yang telah memberikan fondasi keilmuan, dorongan intelektual, dan inspirasi dalam memahami kajian sejarah, komunikasi budaya, serta peran teknologi dalam pembelajaran modern. Penghargaan yang tulus penulis sampaikan kepada pengelola Museum Pleret, terutama tim kreatif dan informan lapangan, atas keterbukaan, kesempatan observasi, dan dukungan dalam proses pengumpulan data.

Terima kasih kepada para responden, pengunjung museum, serta pemerhati sejarah lokal yang telah

memberikan waktu dan kontribusi opini sehingga penelitian ini memperoleh sudut pandang empiris yang komprehensif. Penulis juga menghaturkan apresiasi kepada rekan-rekan mahasiswa dan komunitas akademik Pendidikan Sejarah atas diskusi kritis, pertukaran ide, serta motivasi selama proses penyusunan artikel.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyempurnaan naskah, baik melalui masukan metodologis maupun teknis penyusunan, meskipun tidak dapat disebutkan satu per satu. Penulis berharap kerja sama ini dapat menjadi awal dari kolaborasi ilmiah yang berkelanjutan dalam pengembangan kajian sejarah, museum, dan inovasi media digital berbasis edukasi.

Rasa terima kasih yang mendalam juga penulis sampaikan kepada keluarga tercinta atas doa, dukungan moral, dan semangat yang diberikan secara ikhlas, yang menjadi kekuatan utama bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Tidak lupa, apresiasi ditujukan kepada sahabat dan seluruh pihak yang selalu memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama proses perumusan gagasan hingga finalisasi artikel.

Sebagai penutup, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat nyata, baik secara teoritis maupun praktis, bagi pengembangan studi sejarah dan strategi publikasi budaya berbasis media audio visual. Semoga segala bantuan dan kerja sama yang diberikan menjadi amal jariyah serta membawa kebaikan bagi seluruh pihak yang terlibat. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya ini masih jauh dari sempurna, sehingga terbuka untuk kritik dan saran guna perbaikan dan pengembangan penelitian berikutnya.

Selain pihak-pihak yang telah disebutkan sebelumnya, penulis juga menyampaikan apresiasi kepada institusi pendidikan serta lingkungan akademik yang telah menyediakan fasilitas dan atmosfer belajar yang kondusif selama proses penelitian berlangsung. Dukungan administratif, penyediaan akses literatur, serta kesempatan mengikuti berbagai kegiatan akademik turut memperluas wawasan penulis dalam memahami dinamika perkembangan teknologi informasi dan penerapannya dalam kajian sejarah. Penulis juga merasa beruntung dapat berdialog dengan berbagai narasumber yang kompeten di bidang sejarah dan

media digital, yang secara tidak langsung turut memperkaya sudut pandang dalam artikel ini.

Penulis berharap bahwa kolaborasi, keterbukaan informasi, dan semangat berbagi ilmu yang telah terjalin selama pelaksanaan penelitian ini dapat terus dipertahankan dan dikembangkan pada penelitian-penelitian berikutnya. Harapan besar disampaikan agar studi ini dapat menjadi rujukan awal bagi peneliti lain, praktisi museum, maupun pemangku kebijakan dalam mengembangkan strategi publikasi sejarah yang lebih kreatif, adaptif, dan berbasis riset. Apabila di masa mendatang penelitian ini dapat dikembangkan dalam skala lebih luas melalui program pengabdian masyarakat, kerja sama antar lembaga, atau inovasi media pembelajaran sejarah, maka hal tersebut akan menjadi kebanggaan tersendiri bagi penulis.

REFERENSI

- Abdullah Faqih Batubara, & Maulida, M. (2024). PERAN MUSEUM DALAM PELESTARIAN SEJARAH DAN BUDAYA MASYARAKAT. *Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 6(2), 41–50.
- Agung Kusuma Wardana, Handayani, D. S., Kaunang, R. R., & Setijadi, N. N. (2024). Peranan Ict Dan Digital Media Dalam Edukasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS)*, 4(2), 450–457. <https://doi.org/https://doi.org/10.47233/jkomdi.s.v4i2.1693>
- Azhar, N. M. (2024). Strategi Pemasaran Digital untuk Pengembangan Merek Berkelanjutan. *Management Studies and Business Journal (PRODUCTIVITY)*, 1(1), 164–173. <https://doi.org/https://doi.org/10.62207>
- Birsyada, M. I., Gularso, D., & Fairuzabadi, M. (2022). Strategi Pengembangan Pembelajaran Sejarah Masa Pendudukan Jepang di Indonesia Berbasis Diorama Museum Di Sekolah. *DIAKRONIKA*, 22(1), 2620–9446. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol22-iss1/272>
- Chiu, C.-Y. A., & Shih, D.-T. L. (2020). *Cultural*

SAJARATUN: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah
e-ISSN: 2809-8293 | <https://doi.org/10.37478/sajaratun.v9i2>
*Engagement and Interactive Communication :
A Study on the Implementation of New Media
on Museum 's Digital Interpretations* (Vol. 1).
Springer International Publishing.
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-49913-6>

Erika Amanda Salsabila Putri. (2024). THE ROLE OF MUSEUMS IN HISTORICAL PUBLICATIONS Erika. *Satmata: Journal of Historical Education Studies*, 1(4), 193–198. <https://doi.org/https://doi.org/10.61677/satmata.v2i2.272>

Evangeulista, G., Agustin, A., Pramana, G., Putra, E., Pramesti, T., Madiistriyatno, H., Manajemen, M. M., Jakarta, U. P., Manajemen, D. M., & Jakarta, U. P. (1979). Strategi umkm dalam menghadapi digitalisasi. *JURNAL KAJIAN EKONOMI DAN BISNIS*, 16(1), 33–42.

Fahrudin, Jana, P., Setiawan, J., Rochmat, S., & Aman, R. D. A. Y. (2022). Student Perception of Online Learning Media Platform During the Covid-19 Pandemic. *Journal of Education Technology*, 6(1), 126–132. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.23887/jet.v6i1.42738>

Harada, T., Hideyoshi, Y., & Jean, C. (2018). MULTI-SENSORY TRANSFORMATION APPROACH. *INTERNATIONAL DESIGN CONFERENCE*, 2221–2228. <https://doi.org/10.21278/idc.2018.0150>

Megawati, F., Agustina, S., Mandarani, V., & Fadillah, E. T. (2025). Penguatan keterampilan guru melalui digital storytelling dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 6(10), 809–820. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v6i3.23450>

Nilsen, A. P. (2024). Faces and Voices of Real People: Connecting and Learning in a History Museum Exhibit. *Visitor Studies*, 27(1), 76–107. <https://doi.org/10.1080/10645578.2023.2289799>

Nisa, A. N. K., & Delfyan Intan Nurmala Fadi, P. O. G. (2023). Experiencing Museum: Eksplorasi Digital Free Tourism di Museum Ullen Sentalu,

Yogyakarta. *Jurnal Nasional Pariwisata*, 13(2), 180–194.

Nugroho, A. Y., Priyanto, S. H., Hendratono, T., Herryani, H., & Pradapa, F. (2025). Digital transformation of the cultural heritage of the mataram kingdom. *Multidisciplinary Indonesian Center Jurnal*, 2(3), 3284–3294. <https://doi.org/https://doi.org/10.62567/micjo.v2i3.946>

Nurulloh, A., Septyandi, C. B., & Chendraningrum, D. (2025). ANALYSIS OF VISITOR SATISFACTION AT OURCHETYPE INTERACTIVE EXHIBITION. *Kepariwisataan*, 24(1), 8–23. <https://doi.org/10.52352/jpar.v24i1.1513>

Putra, D. D., Bahtiar, F. S., Rifqi, A. N., & Mardiyanto, V. (2023). Jurnal Pustaka Ilmiah Preservasi Digital Warisan Budaya : Sebuah Ulasan. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 9(2), 85–95. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.20961/jpi.v9i2.77398> Preservasi

Putri, A. G., Widya, A., Panamuan, & Blandina, F. (2025). Dampak Globalisasi Terhadap Kebudayaan Lokal pada Era Modernisasi. *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 2(3), 3–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.62238/jupsi.v2i3.129>

Rizzo, A. (2019). *Museums as Disseminators of Niche Knowledge : Universality in Accessibility for All*. 2(2).

Septiani, A., Sejarah, P. S., Budaya, F. I., & Barat, J. (2022). Sejarah Visual : Perspektif Baru Penulisan Sejarah. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 5(2), 86–100.

Subroto, D. E., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital : Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(07), 473–480.

Suriadi, A., Akhyar, M., & S, L. A. (2024). The Sultanate of Palembang Based on Digital

Storytelling As a Learning Media of Local History in Palembang. *KnE Social Sciences*, 2024, 74–82.
<https://doi.org/10.18502/kss.v9i2.14836>

Wiganingrum, A., & Musadad, A. A. (2025). Virtual Tour Museum Kars Indonesia Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Sejarah. *Artefak*, 12(1), 129–136.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/ja.v12i1.13210> Virtual

Yam, J. H., Islam, U., Yusuf, S., & Indonesia, T. (2023). JURNAL EMPIRE Refleksi Penelitian Metode Campuran (Mixed Method). *JURNAL EMPIRE Refleksi Penelitian Metode Campuran*, 12(March), 1–12.
<https://doi.org/10.33592/empire.v2i2.3310>

Yi, K., Zhou, H., Liu, Y., & Wu, Y. (2025). Affective Empathic Interaction in Museum Narrative : Interactive Response Between History and Tourists ' Culture. *Sagepub.Com/Home/Sgo*, June, 1–23.
<https://doi.org/10.1177/21582440251336653>