

# Pengaruh Pameran Terhadap Sikap Pengunjung: Pameran Koleksi dan Immersive Cinema di Museum Bank Indonesia = The Influence of Exhibitions on Visitors' Attitudes: Collection Exhibitions and Immersive Cinema at Museum Bank Indonesia

Raden Mochammad Chaerul Imam Puraatmadja, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920550036&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Artikel ini membahas perbedaan sikap pengunjung terhadap dua jenis pameran yang berbeda di Museum Bank Indonesia: pameran koleksi dan Immersive Cinema. Saat ini, museum memainkan peran penting yang tidak hanya sebagai tempat penyimpanan artefak nyata tetapi juga sebagai penggabung antara hiburan dan pendidikan bagi pengunjung. Di era modern, kemajuan pesat dalam teknologi, khususnya teknologi imersif, telah secara signifikan mengubah pengalaman di museum. Teknologi imersif mengaburkan batas antara dunia fisik dan virtual yang memungkinkan pengalaman secara lebih mendalam dan menarik. Hipotesis penelitian ini adalah Immersive Cinema memberi pengaruh sikap pengunjung yang lebih tinggi dibandingkan pameran koleksi. Metode penelitian kuantitatif digunakan dengan pendekatan survei komparatif. Museum Bank Indonesia telah memperbarui tata letak pamerannya menjadi tiga klaster utama: Klaster Kelembagaan dan Kebijakan, Klaster Numismatik, dan Klaster Arsitektur Gedung. Hasil analisis mengungkapkan bahwa pengunjung menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap Immersive Cinema dibandingkan dengan pameran koleksi. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa pengunjung lebih menyukai Immersive Cinema dalam unsur teknologi, penyampaian informasi, suasana dan dekorasi, serta pengalaman keseluruhan. Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi interaktif dan imersif secara signifikan meningkatkan sikap pengunjung di lingkungan museum yang menyoroti potensi museum untuk memanfaatkan teknologi tersebut guna menarik dan melibatkan audiens modern.

.....This paper investigates the differing attitudes of visitors towards two distinct exhibition types at Museum Bank Indonesia: the collection exhibition and the Immersive Cinema. Museums today play a crucial role not only as repositories of tangible artifacts but also as destinations that blend entertainment and education for their visitors. In the modern era, rapid advancements in technology, particularly immersive technology, have significantly transformed the museum experience. Immersive technology blurs the boundaries between the physical and virtual worlds, allowing for deeper, more engaging experiences. The research hypothesis is that Immersive Cinema has a higher influence on visitors' attitudes compared to collection exhibitions. A quantitative research method was used with a comparative survey approach. Museum Bank Indonesia has updated its exhibition layout into three main clusters: Klaster Kelembagaan dan Kebijakan, Klaster Numismatik, and Klaster Arsitektur Gedung. The analysis reveals that visitors exhibit a more positive attitude towards the Immersive Cinema compared to the collection exhibition. Further analysis indicated that visitors favored the Immersive Cinema in terms of technology, information delivery, ambiance and decor, and overall experience. These findings suggest that interactive and immersive technologies significantly enhance the visitors' attitude in museum settings, highlighting the potential for museums to leverage such technologies to attract and engage modern audiences.