

Peningkatan Kompetensi SDM Museum Keris Nusantara (MKN) dalam Pembuatan Konten Narasi Digital Benda Koleksi Museum

**Albertus Yuwono*, Bayu Murti, Ardianna Nuraeni, Nur Saptaningsih,
Anita Rusjayanti, dan Paramita Hapsari**

D-3 Bahasa Inggris, Sekolah Vokasi, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

*al.yuwono@staff.uns.ac.id

Abstrak: Museum Keris Nusantara (MKN) yang baru berumur lima tahun perlu meningkatkan performanya sejalan dengan perwujudan visi dan misinya sebagai tempat edukasi pengunjung yang menyenangkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, MKN harus segera berbenah diri dengan menyelesaikan beberapa permasalahan yang sedang dihadapi. Permasalahan tersebut adalah (1) belum tersedianya konten narasi digital benda koleksi museum, dan (2) kompetensi Sumber Daya Manusia (SDM) MKN yang belum mumpuni untuk mengolah dan memproduksi konten narasi digital secara mandiri. Padahal, di era teknologi modern seperti saat ini, konten digital audio-visual berperan signifikan untuk menarik pengunjung. Artikel ini mendeskripsikan bentuk kontribusi Tim Pengabdian *English for Vocational Purposes* Program Studi D-3 Bahasa Inggris, Sekolah Vokasi, Universitas Sebelas Maret (UNS) sebagai solusi bagi MKN. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kompetensi staf MKN agar mereka mampu memproduksi konten digital secara mandiri dengan memanfaatkan fasilitas *LCD Display* yang selama ini dibiarkan mati. Kegiatan pengabdian dilakukan dengan metode pelatihan dan pendampingan pembuatan konten narasi digital benda koleksi museum bagi 15 staf MKN selama 7 bulan. Hasil kegiatan pelatihan dan pendampingan ini berupa sembilan video narasi benda koleksi MKN ber-voice over bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang dihasilkan oleh staf MKN, dan siap ditayangkan di *LCD Display* di setiap lantai MKN.

Kata Kunci: Digital; Konten; Museum; Narasi; Pelatihan

Abstract: *The Keris Nusantara Museum (MKN), established in 2017, needs to improve its performance to accomplish its mission and vision to serve as a fun and learning destination for visitors. To reach its goals, MKN needs to find solutions for the current issues they are facing. They are: (1) the lack of digital narrative content of museum collections, and (2) the lack of MKN staff's competence to produce digital narrative content. Digital audio-visual content definitely plays a big part in drawing visitors in today's modern age of technology. This article describes the contribution of the English for Vocational Purposes Community Service Team of the English Diploma Study Program, Vocational School, Universitas Sebelas Maret (UNS) as a solution for MKN. This community service activity aims to improve the skills of MKN staff to allow them to independently produce digital content with the aid of the LCD Display facility, which has been abandoned since 2017. The activities were carried out through training and assistance in developing digital narrative content for museum collections for 7 months. The products of this training and assistance activity are nine narrative videos of MKN collections with both Indonesian and English voice-over, created by MKN staff, which are ready to be shown on LCD Displays on every MKN floor.*

Keywords: *Content; Digital; Museum; Narration; Training*

Received: 18 September 2022 **Accepted:** 14 Desember 2022 **Published:** 25 Desember 2022
DOI : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6416>

How to cite: Yuwono, A., Murti, B., Nuraeni, A., Saptaningsih, N., Rusjayanti, A., & Hapsari, P. (2022). Peningkatan kompetensi sdm museum keris nusantara (mkn) dalam pembuatan konten narasi digital benda koleksi museum. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1582-1591.

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil konferensi *International Council of Museums (ICOM)* di Praha pada 24 Agustus 2022, museum didefinisikan sebagai sebuah lembaga yang bersifat non-profit dan tetap yang melayani masyarakat dalam penelitian, pengumpulan, pelestarian, penginterpretasian, dan pameran warisan benda dan tak benda. Museum dibuka bagi masyarakat umum, mudah diakses, bersifat inklusif, menampung keberagaman, dan beroperasi secara berkesinambungan. Dalam menjalankan perannya, museum berkomunikasi secara etis dan profesional. Dengan keterlibatan masyarakat, museum menawarkan beragam pengalaman dalam bidang pendidikan, rekreasi, refleksi, dan transfer ilmu pengetahuan. Sementara itu, definisi museum berdasarkan *Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015* adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Museum juga memiliki peranan yang luas bagi masyarakat, baik dalam bidang kebudayaan (Asmara, 2019), pariwisata (Junaid, 2018), pendidikan (Matitaputy, 2007), dan ekonomi (Brida, et al., 2012).

Seiring berjalannya waktu, jumlah museum di Indonesia pun semakin bertambah. Sayangnya, peningkatan jumlah museum ini tidak diimbangi dengan peningkatan kunjungan masyarakat ke museum. Meskipun memiliki peran signifikan dalam pembangunan karakter bangsa, museum masih jarang dikunjungi, baik sebagai wahana rekreasi maupun

sebagai wahana edukasi (Sugiarti & Gunawan, 2020). Keprihatinan ini tentunya menggugah para pecinta museum yang berusaha keras meningkatkan jumlah kunjungan masyarakat ke museum. Hendrik (2020) dari Pusat Penelitian Kebijakan, Balitbang, dan Perbukuan, Kemendikbud melakukan survei terhadap 50 orang yang belum pernah mengunjungi museum seumur hidupnya. Hasil temuannya, sebagian besar responden menyatakan bahwa 1) mereka tidak punya waktu mengunjungi museum, 2) mereka lebih memilih aktivitas lain daripada mengunjungi museum, dan 3) rumah mereka jauh dari lokasi museum. Dalam penelitiannya, Febrianti (2017) mengungkapkan pendapat yang serupa bahwa museum dipandang kuno, statis, dan membosankan.

Menyikapi fenomena ini, pengelola museum perlu melakukan sebuah inovasi agar masyarakat memiliki keinginan yang kuat untuk berkunjung ke museum. Salah satu solusi yang bisa dilakukan adalah dengan membuat konten narasi digital museum, yaitu sebuah presentasi yang menggabungkan teknik narasi dan kemajuan teknologi digital tentang museum. Penggunaan teknik narasi sudah terbukti menjadi sebuah teknik komunikasi yang kuat untuk menarik minat pengunjung museum dan mengeksplorasi berbagai jenis pembelajaran dan partisipasi (Ross et al, 2013). Konten narasi digital adalah sebuah presentasi multimedia yang menggabungkan berbagai elemen digital dengan cerita (narasi). Elemen yang digunakan bisa berupa teks, gambar, audio,

dan video untuk mendeskripsikan informasi tertentu (Gregory-Signes, 2010). Narasi yang digunakan dalam konten digital biasanya hanya berdurasi beberapa menit, yang berfungsi untuk menceritakan seseorang, kejadian atau peristiwa masa lampau, ataupun menyampaikan informasi (Robin, 2006). Penggunaan konten narasi digital di museum dapat dimanfaatkan untuk memberikan informasi kepada pengunjung di museum dan dijadikan materi promosi yang disematkan pada situs web dan kanal informasi dan media promosi museum (Febrianti, 2017). Lebih lanjut, Sitepu & Atiqah (2022) juga berpendapat bahwa digitalisasi dapat mempermudah dan menyajikan informasi serta pengetahuan dengan lebih menarik. Dengan pemanfaatan media digital, seperti aplikasi, *augmented reality*, dan berbagai media interaktif, akan meningkatkan kesan wisatawan terhadap museum (Sitepu & Atiqah, 2022).

Dijck, Poell, & Waal (2013; 2018) menyatakan bahwa budaya digital telah mengelilingi masyarakat kita, dan mengalami perkembangan yang pesat. Era digital telah merambah berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali museum. Konten narasi yang dihasilkan staf MKN merupakan salah satu bentuk upaya digitalisasi museum. Di tengah kemajuan zaman ini, MKN harus mampu memenuhi tujuannya sebagai tempat pembelajaran sejarah yang menyenangkan dengan mengadopsi kecanggihan teknologi. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Lewis (2004) bahwa teknologi dan museum haruslah berjalan beriringan. Museum merupakan sumber informasi sejarah dan budaya yang signifikan bagi generasi masa depan. Oleh karena itu, penggunaan teknologi di museum sangatlah penting untuk mengorganisasi dan menyebarkan benda koleksi museum kepada masyarakat luas.

Menghadapi era digital yang semakin berkembang, MKN melengkapi dirinya dengan berbagai fasilitas modern yang ditujukan untuk kenyamanan pengunjung museum. Tak hanya ruangan ber-*air conditioner* (AC), MKN juga dilengkapi dengan LCD *Display* di setiap lantai. Sayangnya, fasilitas ini belum dimanfaatkan secara maksimal. LCD *Display* di MKN dibiarkan tidak menyala karena MKN belum memiliki konten digital yang relevan. Padahal, pengelola museum dapat menggunakan kecanggihan teknologi multimedia guna menambah pengetahuan pengunjung. (Alwi & McKay, 2015). Mayer (2001) mendefinisikan multimedia sebagai sebuah kombinasi dari beberapa jenis media, seperti teks, gambar, suara, dan video, yang kemudian diintegrasikan ke dalam satu kanal untuk menyampaikan pesan tertentu kepada audiens. Salah satu LCD *Display* di MKN yang tidak difungsikan secara maksimal karena MKN belum memiliki konten narasi digital ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 LCD *Display* di Sebuah Sudut Ruangan MKN yang dibiarkan Mati

Terdapat dua penyebab utama fenomena ini. Pertama, SDM MKN belum mampu memproduksi konten narasi digital karena keterbatasan kompetensi staf museum. Kedua, MKN belum membentuk divisi khusus yang bertugas memproduksi konten digital untuk kepentingan promosi MKN.

Berdasarkan dua permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan

khusus untuk meningkatkan SDM para staf MKN melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan konten digital agar mereka mampu memproduksi konten digital secara mandiri dengan memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia. Untuk mengatasi permasalahan yang dialami MKN, salah satu solusi yang dapat diambil adalah mengadakan kegiatan pelatihan bagi staf MKN. Pelatihan difokuskan pada pembuatan konten digital agar staf MKN mampu memproduksi konten digital secara mandiri di masa depan dengan tujuan meningkatkan kunjungan masyarakat ke MKN. Pengelola museum harus mampu menumbuhkan minat masyarakat untuk berkunjung ke museum dengan mengidentifikasi kebutuhan pengunjung. Kotler & Armstrong (2008) berpendapat bahwa museum harus mampu memberikan nilai lebih kepada pengunjung agar mereka merasa puas setelah mengunjungi museum, dan tidak merasa rugi atas waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan untuk mengunjungi museum (*the benefits should exceed the cost*).

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu pelatihan dan pendampingan. Pelatihan diikuti oleh 15 peserta dan dilaksanakan selama tiga hari, yaitu pada tanggal 22, 23, dan 29 Maret 2022 di MKN, sedangkan kegiatan pendampingan dilaksanakan secara daring selama tujuh bulan.

Tim Pengabdian telah menyusun serangkaian materi pembuatan konten narasi digital bagi peserta, yang meliputi: 1) Prinsip Pembuatan Naskah Digital (Carroll, 2010) 2) Prinsip Penulisan Naskah Digital (Carroll, 2010), 3) Seni Menulis Konten Narasi (B/ndl Studios, 2021), 4) Penanda Kebahasaan Naskah Digital (Carroll, 2010), dan 5) Teknik Dasar *Voice-Over (VO)* (Alburger, 2011).

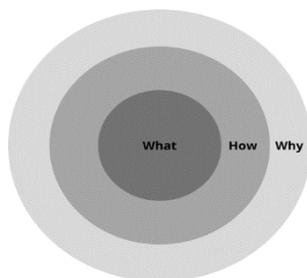
Seluruh materi disampaikan berdasarkan *timeline* pembuatan naskah digital agar peserta mudah memahami dan menyerap materi yang disampaikan. Pelatihan dilaksanakan dengan metode *case-study* dan *project-based learning* agar peserta dapat langsung mempraktikkan teori yang disampaikan.

Pelatihan hari pertama, peserta diberikan materi Prinsip Pembuatan dan Penulisan Naskah Digital yang disarikan dari buku *Writing for Digital Media* karya Carroll (2010). Peserta diajak untuk mengenal lebih dalam karakteristik naskah narasi digital dan diberikan kesempatan untuk menulis naskah digital secara berpasangan. Kemudian, peserta diberikan kesempatan untuk mempresentasikan naskah yang dibuat kepada Tim Pengabdian guna mendapatkan umpan balik, seperti yang disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2 Kegiatan Pelatihan Staf MKN

Pelatihan hari kedua dilanjutkan dengan pendalaman materi pada hari pertama, yaitu penyampaian materi Penanda Kebahasaan Naskah Narasi Digital, yang disarikan juga dari Carroll (2010). Selanjutnya, peserta diajak untuk menyusun ide atau gagasan konten lewat materi Seni Menulis Konten Narasi dengan pendekatan *The Bullseye Framework (What-How-Why)* (B/ndl Studios, 2021) yang tercermin pada Gambar 3.



Gambar 3 *The Bullseye Framework* (B/ndl Studios, 2021)

The Bullseye Framework dimulai dengan ‘*what*’, yaitu menentukan materi konten yang ingin dibuat. Sebuah konten yang baik diciptakan melalui persiapan yang matang agar mampu memenuhi tujuan pembuatnya (*creator*). Pada tahap inilah, peserta diajak untuk melakukan *brainstorming* topik konten videonya. Mereka kemudian diarahkan untuk memilih topik yang berkaitan dengan benda koleksi museum di MKN.

Tahap selanjutnya adalah ‘*how*’. Pada tahap ini, peserta diajak untuk menentukan cara yang tepat untuk menyampaikan tujuan pembuatan konten. Tahap ‘*how*’ meliputi pemilihan ide yang tepat, pemilihan *footage* video yang mendukung, pemilihan musik latar yang sesuai, dan lain-lain.

Tahap terakhir dalam proses ini adalah ‘*why*’. Tim Pengabdian mengajak peserta untuk mencari alasan di balik pemilihan ide, *footage* video, musik latar, dan naskah narasi yang akan digunakan dalam konten.

Sebelum peserta mulai membuat konten narasinya masing-masing, Tim Pengabdian memberikan materi Teknik Dasar *Voice-Over* sebagai materi terakhir pelatihan, yang disampaikan oleh Albert Yuwono, seorang dosen, praktisi *public speaking*, dan *freelance voice-over artist* untuk salah satu program TV kabel Sea Today News. Materi ini diberikan sebagai pelengkap konten narasi untuk menambah pemahaman pengunjung museum ketika konten narasi diputar di *LCD Display*.

Setelah semua materi disampaikan pada hari pertama dan kedua, Tim Pengabdian memberikan tugas terstruktur kepada peserta. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok dan mereka diberikan tugas untuk membuat konten narasi digital benda koleksi museum. Peserta diberikan waktu satu minggu untuk mengonsep konten narasinya, melakukan pengambilan *footage* video, dan menambahkan *voice-over* berbahasa Indonesia dalam konten mereka.

Seminggu kemudian, tepatnya pada pelatihan hari ketiga, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil karyanya di depan Tim Pengabdian dan kelompok lain. Tim Pengabdian memberikan umpan balik pada setiap konten yang dihasilkan dan meminta setiap kelompok untuk merevisi naskah dan videonya. Proses revisi ini dilakukan pada tahap pendampingan yang dilakukan secara daring melalui platform *Google Drive*. Revisi naskah dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Contoh Revisi Naskah Peserta

Naskah Peserta sebelum direvisi	Naskah Peserta setelah direvisi
Jejeran ini sendiri dibuat dengan dari bahan pilihan / yang keras namun kilauannya bagus, / berserat indah. // Ada macam-macam bahan pembuatan jejeran, / antara lain: //	<i>Jejeran</i> ini dibuat dari bahan pilihan yang keras, / namun berkilau bagus / dan berserat indah. // Ada beberapa macam <i>jejeran</i> berdasarkan bahan pembuatannya. //

Setelah semua kelompok menyelesaikan konten narasi digitalnya, Tim Pengabdian menerjemahkan naskah peserta ke dalam bahasa Inggris untuk keperluan *voice-over* konten peserta dalam bahasa Inggris. Kegiatan ini dilakukan sepenuhnya oleh Tim Pengabdian mengingat keterbatasan SDM MKN dan

waktu. Dengan demikian, hasil akhir kegiatan ini berupa konten narasi digital benda koleksi MKN dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang berjumlah sembilan video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pemerolehan dan peningkatan keterampilan staf MKN dalam memproduksi konten narasi digital benda koleksi museum, yang diwujudkan dalam sembilan video berbahasa Indonesia dan bahasa Inggris, yang siap ditayangkan di LCD *Display* MKN. Hasil kegiatan ini sekaligus menjawab permasalahan mitra pengabdian (MKN), yaitu belum adanya konten narasi yang layak putar di LCD *Display* MKN. Ke depannya, staf MKN sudah mampu memproduksi konten narasi digital secara mandiri untuk MKN. Mereka kini sudah memiliki kemampuan untuk memilah konten yang relevan untuk disajikan kepada para pengunjung museum.

Pelatihan dan Pendampingan

Peserta diarahkan agar membuat konten narasi dengan menerapkan setiap tahap pembuatan konten secara berurutan, berdasarkan materi yang telah disampaikan oleh Tim Pengabdian saat pelatihan berlangsung. Peserta diminta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh pengunjung museum agar pesan di dalam konten dapat tersampaikan dengan baik. Bahasa merupakan

komponen utama dalam keberhasilan komunikasi. Ketepatan berbahasa akan berpengaruh terhadap bagaimana informasi diterima oleh masyarakat (Kansong, 2021). Lebih lanjut, Kansong menambahkan bahwa penggunaan kata dan bahasa dalam konten media digital akan menentukan tingkat diseminasi informasi yang disampaikan kepada masyarakat. Oleh karena itu, pengemasan konten media digital harus kreatif dan memuat padanan bahasa yang tepat.

Pada tahap pendampingan secara daring, peserta mengonsultasikan naskah, *footage* video, pemilihan musik latar, dan *voice-over* kepada Tim Pengabdian. *Voice-over* (VO) merupakan bagian yang disampaikan secara lisan dari sebuah iklan, program, atau pengumuman yang dapat didengar tetapi orang yang mengucapkannya tidak dapat dilihat. *Voice-over* dapat berupa materi audio untuk presentasi penjualan, video instruksi, cuplikan film, atau bahkan narasi dokumenter (Alburger, 2011).

Selanjutnya, Tim Pengabdian memberikan saran perbaikan sebagai umpan balik terhadap draf konten para peserta, berdasarkan lima aspek konten narasi digital, yaitu 1) Prinsip Pembuatan Naskah Digital, 2) Prinsip Penulisan Naskah Digital, 3) Seni Menulis Konten Narasi, 4) Penanda Kebahasaan Naskah Digital, dan 5) Teknik Dasar *Voice-Over*. Saran tim pengabdian terdapat di Tabel 2.

Tabel 2 Umpan Balik Tim Pengabdian

Konten	Umpan Balik
<i>Jejeran Keris</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Teori <i>the Bullseye Framework</i> sudah diterapkan dengan baik dalam video – Pengambilan <i>footage</i> video sudah bagus – Musik latar video terlalu mengagetkan – Cek penggunaan huruf kapital pada naskah – Beberapa informasi dari VO tidak dituliskan pada naskah – Volume audio konten tidak stabil – Perlu penambahan <i>footage</i> video sebagai penutup konten.

Konten	Umpan Balik
Sesaji dalam Perkerisan	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Footage</i> video perlu diperkaya, jangan terlalu banyak mengulang <i>footage</i> yang sama karena akan menimbulkan kebosanan penonton – VO terlalu cepat dan tidak sinkron dengan tampilan visual konten – Beberapa diksi tidak cocok karena menimbulkan kesan tidak ramah – Tidak ada <i>closing</i> konten yang jelas – Ratio <i>footage</i> video harus sama, jangan mencampur <i>portrait</i> dan <i>landscape</i> dalam konten yang sama karena akan menimbulkan ketidaknyamanan penonton
Pamor Keris	<ul style="list-style-type: none"> – Penerapan teori <i>The Bullseye Framework</i> sudah tepat – Kualitas video terlalu gelap, harus dibuat lebih terang – Volume VO kurang stabil, kadang terdengar sudah pas, kadang sayup-sayup – <i>Timing</i> kemunculan VO tidak sinkron dengan <i>footage</i> video – Tidak ada bagian pembuka di naskah konten, langsung bagian isi. Sebaiknya diberikan pembuka
Tanggung Keris	<ul style="list-style-type: none"> – Volume VO tidak stabil, penggunaan <i>smiling voice</i> kurang terasa – Penerapan teori <i>the Bullseye Framework</i> sudah baik – Musik latar terlalu keras yang mengakibatkan VO kurang terdengar jelas – Penggunaan <i>caption</i> di konten video menutupi tampilan visual sehingga mengganggu kenyamanan penonton – <i>Footage</i> video perlu diperkaya agar penonton tidak bosan
Pengakuan Keris Indonesia oleh UNESCO	<ul style="list-style-type: none"> – Penerapan teori <i>the Bullseye Framework</i> sudah tepat – Tampilan konten sudah proporsional – Pemilihan musik latar lebih diperhatikan agar sinkron dengan kecepatan VO
Pembuatan Keris	<ul style="list-style-type: none"> – Teori <i>the Bullseye Framework</i> sudah diterapkan dengan baik – <i>Editing</i> video perlu diperhatikan lagi, terutama ketika bagian <i>zoom in footage</i> video (dibuat lebih <i>smooth</i>) – Mayoritas kalimat dalam naskah terlalu panjang. Lebih baik dipotong-potong menjadi kalimat yang lebih pendek agar penonton lebih mudah mencerna pesan utama.
Pesona Museum di Solo	<ul style="list-style-type: none"> – VO dan tampilan video tidak sinkron sehingga kurang bisa dinikmati oleh penonton – Intonasi VO dibuat lebih bervariasi agar tidak menimbulkan kebosanan – Akronim lebih baik diucapkan secara lengkap, misalnya RRI lebih baik diucapkan Radio Republik Indonesia dalam VO – Mayoritas <i>footage</i> video terlalu cepat sehingga menimbulkan ketidaknyamanan penonton. Sebaiknya <i>speed</i> video dilambatkan
Asal Usul Warangka dan Penyebarannya	<ul style="list-style-type: none"> – Tambahkan <i>caption</i> '<i>Courtesy of Youtube</i>' jika <i>footage</i> video mengambil dari <i>Youtube</i> – VO tidak sinkron dengan tampilan video – Penerapan teori <i>the Bullseye Framework</i> sudah bagus

Konten	Umpun Balik
	– Perlu ditambahkan penutup di bagian akhir konten
Keris dan Bagian-Bagiannya	– VO terlalu flat dan lemah, tingkatkan lagi <i>power</i> -nya. Intonasi dibuat lebih variatif
	– Musik latar kurang cocok dengan isi video

Setelah membaca umpan balik dari Tim Pengabdian, peserta pun mulai merevisi konten narasinya sambil tetap berkonsultasi secara daring. Terdapat sembilan konten narasi digital yang dihasilkan di akhir masa pendampingan. Tangkapan layar salah satu konten narasi digital yang dihasilkan oleh peserta dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Konten Narasi Digital *Jejeran Keris*

Konten ini membahas tentang gagang atau *jejeran* keris yang ditinjau dari aspek material pembuatan dan persebarannya di Indonesia. Konten ini akan ditampilkan di *LCD Display* yang bersebelahan dengan koleksi *jejeran* keris MKN, seperti yang terlihat di Gambar 5.



Gambar 5 Benda koleksi MKN yang Bersebelahan dengan *LCD Display*

Begitu pula dengan konten narasi digital lain, konten tersebut akan diputar di *LCD Display* MKN sesuai dengan pemetaan benda koleksi MKN. Penggunaan kanal audio dan visual secara simultan dalam konten narasi digital memiliki peran penting untuk memberikan penjelasan yang lebih mendalam kepada pengunjung museum tentang benda koleksi. Teknologi digital yang digunakan secara efisien mampu menjadi sebuah alat yang signifikan bagi museum untuk mewujudkan misi dan visinya untuk memenuhi rasa ingin tahu para pengunjung museum lewat upaya konservasi, pemberdayaan, dan pengembangan benda koleksi museum (Malmö Museer dalam Taher, 2020).

Namun, tak bisa dimungkiri, pembaruan isi konten di MKN perlu dilakukan secara berkala dengan adanya perubahan koleksi benda koleksi museum ataupun faktor penyebab lainnya. Kegiatan pemerolehan dan peningkatan keterampilan ini merupakan salah satu strategi yang bertujuan membekali staf MKN agar mereka lebih siap memproduksi konten narasi digital yang sesuai dengan perkembangan benda koleksi museum.

SIMPULAN

Peningkatan SDM MKN dalam pembuatan konten narasi digital yang dilaksanakan lewat program pelatihan dan pendampingan terbukti membawa hasil yang positif. Para staf yang awalnya tidak tahu cara membuat konten kini sudah mampu memproduksi konten narasi yang layak ditampilkan di *LCD Display* MKN. Mereka mampu membuat naskah narasi,

menyuntingnya, menarasikan naskah tersebut ke dalam bentuk suara (*voice-over*) yang baik, dan menyajikannya dalam bentuk video yang apik. Terdapat sembilan video narasi benda koleksi MKN yang dihasilkan oleh para staf MKN. Video *voice over* tersebut diharapkan dapat menarik lebih banyak pengunjung ketika mereka mempelajari dan menikmati koleksi MKN. Pembuatan konten ini tidak lepas dari program digitalisasi museum yang mulai digalakkan tak hanya oleh museum-museum di Indonesia, tetapi juga oleh banyak museum di seluruh dunia.

Selain untuk menambah daya tarik dan pemahaman pengunjung museum, kegiatan pembuatan konten berbasis elektronik ini juga menjadi salah satu upaya preservasi budaya keris lewat media digital. Pelaksanaan program ini diharapkan dapat meningkatkan angka kunjungan masyarakat ke MKN sehingga upaya pelestarian budaya keris sebagai salah satu identitas bangsa dapat dilakukan secara lebih mantap, konsisten, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alburger, J. (2011). *The art of voice acting: The craft and business of performing for voiceover*. Elsevier Inc.
- Alwi, A. & McKay, E. (2015). Experiencing museum learning through multimedia instructions. *Jurnal Teknologi (Sciences & Engineering)*, 77(29), 103-109.
- Asmara, D. (2019). Peran museum dalam pembelajaran sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 2(1), 10-20.
- B/ndl Studios E-Learning. (2021). *Narrative design and format*. Authorized use.
- Brida, Juan Gabriel, Meleddu, M., & Pulina, M. (2012). Factors influencing the intention to revisit a cultural attraction: the case study of the museum of modern and contemporary Art in Rovereto. *Journal of Cultural Heritage*, 13(2), 167-174.
- Carroll, B. (2010). *Writing for digital media*. New York: Routledge.
- Dijck, J. van. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford University Press.
- Dijck, J. van, Poell, T., & Waal, M. de. (2018). *The platform society: Public values in a connective world*. Oxford University Press.
- Febrianti, R. (2017). Performa brosur dan situs web program wisata museum sebagai media promosi destinasi wisata museum. *NIRMANA*, 17(1), 42-52.
- Gregori-Signes, C. (2010). Practical uses of digital storytelling. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/253907387_practical_uses_of_digital_storytelling
- Hendrik, H. (2020). Tidak ada waktu: Studi tentang alasan tidak mengunjungi museum. *Jurnal Kebudayaan*, 15(1), 27-40.
- Junaid, I. (2018). *Museum dalam perspektif pariwisata dan pendidikan*. Politeknik Pariwisata Negeri Makassar
- Kansong, U. (2021, Oktober 20). Dirjen IKP Kominfo: Bahasa Komponen Utama Keberhasilan Komunikasi. Retrieved from <https://infopublik.id/kategori/nasional-sosial-budaya/574366/dirjen-ikp-kominfo-bahasa-komponen-utama-keberhasilan-komunikasi#>
- Kementerian Hukum dan HAM. (2015). *Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum*. Retrieved from <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/5642>
- Kotler, P. & G. Armstrong. (2008). *Prinsip-prinsip Pemasaran* (Edisi 12, Jilid1). Jakarta: Erlangga.

- Lewis, G. (2004). *The Role of Museums and the Professional Code of Ethics*. In P. J. Boylan (Ed.), *Running a museum: A practical handbook*. International Council of Museums, ICOM.
- Matitaputy, J. (2007). Pentingnya museum bagi pelestarian warisan budaya dan pendidikan dalam pembangunan. *Kapata Arkeologi*, 1(1), 38-46.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Robin, B. R. (2006). The educational uses of digital storytelling. Retrieved from <http://www.coe.uh.edu/digitalstorytelling/evaluation.htm>
- Ross, C. et al. (2013). Enhancing museum narratives: tales of things and UCL's grant museum. Retrieved from https://www.academia.edu/35419953/Enhancing_Museum_Narratives_Tales_of_Things_and_UCLs_Grant_Museum
- Sitepu, F. & Atiqah, A. (2022). Pengaruh penerapan konsep digitalisasi di Museum Sonobudoyo Yogyakarta. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 16(1), 1-10.
- Sugiarti, H. (2020). Profil dan persepsi peminat wisata museum nasional sejarah alam indonesia di kota bogor. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 4(2), 111-130.
- Taher, H. (2020). Media technology: Strategic Media Development. Master Thesis. Retrieved from <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1480519/fulltext01.pdf>