

ABSTRAK

Salah satu museum terbaik di Jakarta adalah Museum Nasional Indonesia atau lebih dikenal dengan museum Gajah. Penataan benda yang dipamerkan banyak yang tidak bisa dinikmati pengunjung secara visual. Beberapa teori mengatakan bahwa penyajian koleksi bisa menggunakan banyak teknik, mulai dari teknik *display* atau penataan konvensional (pengunjung hanya melihat) terhadap benda tersebut. Membahas interaktifitas, tentu ada banyak sekali medianya yang dapat diterapkan pada museum. Hal ini merupakan tantangan terbesar dalam melakukan penataan yang lebih menarik perhatian pengunjung. Penerapan interaktifitas pada museum sendiripun bermacam-macam dan disesuaikan dengan zamannya. Benda yang dipamerkan dengan tujuan untuk dapat menarik pengunjung berinteraksi dengan benda koleksi tersebut. Metode yang digunakan dalam menjawab permasalahan ini adalah dengan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan cara melakukan mengadakan wawancara dengan pihak museum secara *online*. Kemudian data-data denah *layout*, daftar benda koleksi, serta foto-foto koleksi didapat dari pihak museum sebagai data komparasi dilakukan *googling* pada museum yang lain. Data yang di pilih sebatas Gedung A (Gajah) karena adanya pertambahan benda koleksi dan adanya kegiatan transformasi virtual dalam menyajikan cerita sejarah yang terkait dengan benda koleksi. Pengolahan data dilakukan dengan cara melakukan dengan membandingkan data yang ada dengan tambahan data dan dengan teori yang berhubungan dengan penataan interaktifitas antara benda dengan pengunjung sehingga didapatkan kesimpulan berupa penataan interaktifitas benda yang optimal.

Kata Kunci: *Display, Media Interaktif, Benda Koleksi, Komunikasi, Meningkatkan*

ABSTRACT

One of the best museums in Jakarta is National Museum of Indonesia or better known as the Elephant museum. The arrangement of objects on display are many that visitors cannot enjoy visually. Some theories say that the presentation of the collection can use many techniques, ranging from display techniques or conventional arrangement (visitors only see) the object. Discussing interactivity, of course there are lots of media that can be applied to museums. This is the biggest challenge in making arrangements that are more attractive to visitors. The application of interactivity in the museum itself varies and is adapted to the times. Objects are exhibited with the aim of attracting visitors to interact with the collectibles. The method used in answering this problem is descriptive qualitative research method by conducting online interviews with the museum. Then the data on layout plans, lists of collectibles and photos of collections were obtained from the museum as comparative data by googling at other museums. The data selected is limited to Building A (Elephant) because of the increase in collection objects and virtual transformation activities in presenting historical stories related to collection objects. Data processing is done by comparing existing data with additional data and with theories related to the arrangement of interactivity between objects and visitors so that conclusions are obtained in the form of optimal arrangement of object interactivity.

Keywords: *Display, Interactive Media, Objects Collection, Communication, Improve.*