

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Permasalahan

Museum Ranggawarsita memiliki arsip foto koleksi yang dikelola sejak tahun 2003 dengan jumlah mencapai kurang lebih 13.000 foto, mencakup berbagai periode sejarah sesuai cakupan koleksi museum yang berkaitan dengan peninggalan sejak masa prasejarah. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa museum memiliki bahan informasi visual yang sangat besar untuk dikembangkan menjadi materi publikasi digital. Namun demikian, hasil observasi terhadap akun *Instagram* resmi @museumranggawarsita menunjukkan bahwa pemanfaatan arsip foto sebagai konten edukatif belum dilakukan secara optimal. Unggahan yang mendominasi *feeds* museum sebagian besar berupa pengumuman layanan, ucapan hari besar, dokumentasi kegiatan, dan promosi pameran, sementara konten yang secara khusus mengolah arsip foto menjadi narasi video pendek edukatif masih belum terlihat dominan di antara unggahan tersebut.

Kesenjangan antara jumlah arsip foto yang dimiliki museum dengan intensitas pemanfaatannya sebagai konten edukatif tersebut diperkuat oleh hasil survei pendahuluan terhadap 101 responden. Pertama, sebanyak 57,4% responden pernah mengunjungi Museum Ranggawarsita, sedangkan 42,6% lainnya belum pernah berkunjung, sehingga masih terdapat kelompok audiens yang belum terjangkau secara langsung oleh informasi museum. Kedua, sebanyak 63,4% responden menyatakan tidak mengikuti akun *Instagram* Museum Ranggawarsita, yang menunjukkan bahwa keterjangkauan publikasi digital museum melalui media sosial masih perlu diperkuat meskipun museum telah dikenal sebagai destinasi edukasi dan budaya. Ketiga, sebanyak 54,5% responden bahkan tidak mengetahui bahwa Museum Ranggawarsita memiliki dokumentasi atau arsip foto kegiatan dan koleksi. Ketiga temuan tersebut secara bersama-sama menegaskan bahwa persoalan yang dihadapi museum bukan terletak pada ketiadaan bahan, karena arsip foto tersedia dalam jumlah besar, melainkan pada belum optimalnya pemanfaatan arsip tersebut sebagai materi publikasi digital yang terstruktur dan berkelanjutan. Kondisi ini menjadi pembenaran atas relevansi proyek tugas akhir ini untuk dijalankan.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, tugas akhir ini diarahkan pada pemanfaatan arsip foto Museum Ranggawarsita sebagai dasar produksi konten *Instagram Reels*. Sepuluh koleksi dari Pameran ABHIRAMA 2026 diolah menjadi 10 video berdurasi 60 detik yang terbagi ke dalam dua format penyajian, yaitu format Kuis Interaktif dan format Edukasi & Pengetahuan Umum, kemudian dipublikasikan secara bertahap melalui akun resmi @museumranggawarsita. Uraian pada bagian selanjutnya menjelaskan proses pelaksanaan karya tersebut mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, eksekusi, evaluasi, hingga hambatan yang dihadapi selama proses produksi berlangsung.

4.2 Praproduksi

Tahap praproduksi atau perencanaan merupakan tahap awal dalam proses penciptaan karya yang bertujuan untuk memastikan bahwa materi, konsep, dan naskah yang akan diproduksi telah sesuai dengan data resmi museum sebelum memasuki tahap produksi. Tahap ini mencakup empat kegiatan utama, yaitu kurasi arsip foto, koordinasi dengan konservator, perancangan konsep dua format final, serta penyusunan naskah dan *Standard Sequence Guide* (SSG).

1. Proses Kurasi Arsip Foto

Proses kurasi dilakukan untuk memilih 10 koleksi yang akan diangkat menjadi konten dari materi Pameran ABHIRAMA 2026 yang mengusung tema ketahanan pangan. Pemilihan koleksi didasarkan pada tiga kriteria utama, yaitu kelengkapan keterangan koleksi (nama, fungsi, asal, periode, dan makna yang tercantum dalam label resmi museum), kualitas visual arsip foto (kejernihan gambar dan keterbacaan detail objek), serta relevansi dengan tema ketahanan pangan yang diusung pameran. Berdasarkan ketiga kriteria tersebut, terpilih sepuluh objek koleksi, yaitu Ani-ani, Kapak Papua, Buli-buli, Pipisan dan anak pipisan, Pasu, Kapak Batu, Gilingan jagung, Kendil Susu, Arca Dua Muka, dan Loro-Blonyo. Penulis menyampaikan bahwa tidak seluruh koleksi dipaksakan berkaitan langsung dengan tema ketahanan pangan; setiap koleksi tetap dijelaskan berdasarkan fungsi,

konteks, dan makna yang tercantum dalam keterangan resmi museum agar informasi yang disampaikan tetap akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

2. Koordinasi dengan Konservator

Koordinasi dilakukan dengan Yudha Herprima Istandibrata selaku konservator Museum Ranggawarsita untuk memperoleh persetujuan penggunaan koleksi serta permintaan *softfile* arsip foto dari sepuluh objek yang telah dikurasi. Koordinasi ini juga digunakan untuk menyepakati ruang lingkup karya, batasan materi arsip yang dapat digunakan, alur persetujuan naskah, akun publikasi yang digunakan, serta pihak yang bertanggung jawab melakukan verifikasi informasi sebelum video diproduksi. Melalui koordinasi ini, penulis memperoleh kepastian bahwa seluruh arsip foto yang digunakan berasal dari sumber resmi museum dan telah mendapatkan izin penggunaan untuk keperluan publikasi digital.

3. Perancangan Konsep dan Pembagian Format

Berdasarkan hasil kurasi dan koordinasi tersebut, sepuluh objek koleksi selanjutnya dikelompokkan ke dalam dua format penyajian final, yaitu format Kuis Interaktif dan format Edukasi & Pengetahuan Umum. Format Kuis Interaktif mengajak audiens menebak nama, fungsi, atau gambar koleksi melalui pola pertanyaan, petunjuk, dan jawaban yang disampaikan melalui teks tayang di layar tanpa *voice over*. Format Edukasi & Pengetahuan Umum menyampaikan informasi koleksi secara naratif melalui *voice over*. Pembagian format tersebut dilakukan untuk menjaga variasi penyajian sekaligus menyesuaikan karakter setiap koleksi dengan cara penyampaian yang paling sesuai, sebagaimana telah dirancang pada Tabel 3.1 Konsep Isi Karya. Rincian pembagian objek koleksi berdasarkan format final disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 1 Pembagian Objek Koleksi berdasarkan Format

No.	Video	Objek Koleksi	Format
1.	Video 1	Ani-ani	Kuis Interaktif: Tebak Nama Benda
2.	Video 2	Kapak Papua	Kuis Interaktif: Tebak Fungsi Benda

No.	Video	Objek Koleksi	Format
3.	Video 3	Buli-buli	Kuis Interaktif: Tebak Nama Benda
4.	Video 4	Pipisan dan Anak Pipisan	Kuis Interaktif: Tebak Fungsi Benda
5.	Video 5	Pasu	Edukasi & Pengetahuan Umum
6.	Video 6	Kapak Batu	Kuis Interaktif: Tebak Gambar
7.	Video 7	Gilingan jagung	Edukasi & Pengetahuan Umum
8.	Video 8	Kendil Susu	Kuis Interaktif: Tebak Gambar
9.	Video 9	Arca Dua Muka	Edukasi & Pengetahuan Umum
10.	Video 10	Loro-Blonyo	Edukasi & Pengetahuan Umum

Berdasarkan tabel tersebut, dari sepuluh video yang diproduksi, enam video (Video 1, 2, 3, 4, 6, dan 8) menggunakan format Kuis Interaktif, sedangkan empat video (Video 5, 7, 9, dan 10) menggunakan format Edukasi & Pengetahuan Umum. Pembagian ini konsisten dengan rancangan awal pada Tabel 3.1 dan menjadi dasar penentuan kebutuhan produksi pada tahap selanjutnya, terutama terkait kebutuhan perekaman *voice over* dan penyusunan teks kuis.

4. Penyusunan Naskah dan *Standard Sequence Guide* (SSG)

Setelah konsep dan pembagian format ditetapkan, penulis menyusun naskah dan *Standard Sequence Guide* (SSG) awal sebagai pedoman teknis produksi untuk setiap video, sebagaimana disajikan pada Tabel 3.2 hingga Tabel 3.11. SSG memuat urutan visual, teks layar, narasi, audio, dan durasi pada setiap bagian video agar total durasi tidak melebihi 60 detik. Naskah disusun dengan struktur pembuka, isi, dan penutup, dengan batasan informasi yang digunakan hanya bersumber dari label koleksi, hasil wawancara, dan keterangan resmi pihak museum. Naskah awal ini kemudian menjadi acuan bagi penulis sebelum memasuki tahap produksi dan menjadi dasar bagi proses validasi bersama narasumber museum pada tahap pascaproduksi.

4.3 Produksi

Tahap produksi dilakukan setelah naskah dan SSG memperoleh persetujuan awal. Karena karya ini menggunakan arsip foto, proses produksi tidak memerlukan pengambilan gambar dengan talent, melainkan berfokus pada penyiapan aset visual, perekaman voice over, penyusunan teks kuis, dan pemilihan elemen audio pendukung.

1. Penyiapan Aset Visual

Aset visual berupa arsip foto disiapkan dalam resolusi 1080×1920 piksel (rasio 9:16) dengan *frame rate* 30 fps agar sesuai dengan standar tampilan *Instagram Reels*. Seluruh aset dikelompokkan berdasarkan nomor video, sehingga proses penyuntingan pada tahap berikutnya dapat dilakukan secara lebih terstruktur dan tidak tertukar antar objek koleksi.

2. Perekaman *Voice Over*

Perekaman *voice over* dilakukan khusus untuk empat video yang menggunakan format Edukasi & Pengetahuan Umum, yaitu Video 5 (Pasu), Video 7 (Gilingan Jagung), Video 9 (Arca Dua Muka), dan Video 10 (Loro-Blonyo). Narasi *voice over* disusun berdasarkan naskah yang telah diverifikasi kesesuaiannya dengan keterangan resmi museum, dengan artikulasi yang jelas dan intonasi yang disesuaikan dengan konsep tiap video, sesuai dengan durasi 60 detik yang telah ditetapkan.

3. Penyusunan Teks Kuis *On-Screen*

Untuk enam video yang menggunakan format Kuis Interaktif, yaitu Video 1 (Ani-ani), Video 2 (Kapak Papua), Video 3 (Buli-buli), Video 4 (Pipisan dan anak pipisan), Video 6 (Kapak Batu), dan Video 8 (Kendil Susu), penulis menyusun teks kuis tayang di layar (*on-screen text*) yang memuat pertanyaan, petunjuk, dan jawaban tanpa menggunakan *voice over*. Penyusunan teks ini dilakukan agar pesan tetap dapat dipahami audiens meskipun konten ditonton tanpa suara, sesuai dengan karakter konsumsi konten *Instagram Reels* pada umumnya.

4. Pemilihan Musik Latar dan Efek Suara

Musik latar dan efek suara dipilih dari pustaka *Canva Premium* yang tersedia secara legal untuk digunakan dalam publikasi. Pemilihan musik disesuaikan dengan karakter masing-masing format; musik dengan tempo yang lebih dinamis dipilih untuk format Kuis Interaktif guna mendukung suasana tebak-tebakan, sedangkan musik dengan tempo yang lebih tenang dipilih untuk format Edukasi & Pengetahuan Umum agar tidak mengganggu kejelasan *voice over*.

4.4 Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi mencakup proses penyuntingan, validasi bersama narasumber museum, revisi, finalisasi, hingga publikasi sepuluh video melalui akun Instagram resmi Museum Ranggawarsita.

1. Proses Penyuntingan di *Canva Premium*

Penyuntingan seluruh video dilakukan menggunakan aplikasi *Canva Premium* berlangganan. Proses ini mencakup pemotongan durasi, pengaturan urutan visual, pemberian animasi pada foto arsip agar tampak lebih dinamis, sinkronisasi *voice over* dan teks kuis dengan visual, penambahan *subtitle*, penyeimbangan volume audio, pemberian transisi antar-*scene*, hingga proses ekspor akhir dalam format MP4 berresolusi 1080 × 1920 *piksel*.

2. Validasi kepada Narasumber Museum

Setiap video yang telah melalui tahap penyuntingan tidak langsung dipublikasikan, tetapi terlebih dahulu dikirimkan kepada dua narasumber Museum Ranggawarsita, yaitu Yudha Herprima Istandibrata selaku konservator dan Yanuar Pradhipta selaku Humas, untuk memperoleh validasi. Validasi dari konservator berfokus pada kesesuaian informasi koleksi, penggunaan istilah, dan kelayakan visual arsip foto yang ditampilkan, sedangkan validasi dari Humas berfokus pada kesesuaian gaya komunikasi dan kelayakan konten untuk dipublikasikan melalui akun resmi museum.

3. Revisi berdasarkan Masukan Museum

Apabila ditemukan kekeliruan informasi atau catatan revisi dari pihak museum, penulis melakukan perbaikan pada naskah, *voice over*, teks kuis, maupun hasil penyuntingan sebelum video dinyatakan final. Proses revisi ini berlangsung berulang pada sebagian video, khususnya pada video dengan format Edukasi & Pengetahuan Umum yang memuat narasi *voice over* lebih panjang, sehingga membutuhkan ketelitian tambahan dalam memastikan kesesuaian narasi dengan keterangan resmi museum sebelum dinyatakan siap unggah.

4. Realisasi Publikasi

Sepuluh video dipublikasikan melalui akun *Instagram* resmi @museumranggawarsita pada rentang 26 Agustus hingga 8 September 2026. Berbeda dengan rencana awal pada Tabel 3.13 dan Tabel 3.14 yang menargetkan publikasi satu video per hari secara berturut-turut, realisasi publikasi dilakukan secara bertahap sesuai kesiapan tiap video setelah melalui proses validasi dan revisi. Perbandingan antara jadwal publikasi yang direncanakan dengan realisasi aktual disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 2 Realisasi Publikasi 10 Video *Instagram Reels*

No.	Objek Koleksi	Format	Tanggal Publikasi Aktual
1.	Ani-ani	Kuis Interaktif: Tebak Nama Benda	26 Agustus 2026
2.	Kapak Papua	Kuis Interaktif: Tebak Fungsi Benda	27 Agustus 2026
3.	Buli-buli	Kuis Interaktif: Tebak Nama Benda	28 Agustus 2026
4.	Pipisan dan anak pipisan	Kuis Interaktif: Tebak Fungsi Benda	1 September 2026
5.	Pasu	Edukasi & Pengetahuan Umum	7 September 2026

No.	Objek Koleksi	Format	Tanggal Publikasi Aktual
6.	Kapak Batu	Kuis Interaktif: Tebak Gambar	7 September 2026
7.	Gilingan jagung	Edukasi & Pengetahuan Umum	7 September 2026
8.	Kendil Susu	Kuis Interaktif: Tebak Gambar	7 September 2026
9.	Arca Dua Muka	Edukasi & Pengetahuan Umum	8 September 2026
10.	Loro-Blonyo	Edukasi & Pengetahuan Umum	8 September 2026

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa tiga video pertama (Video 1–3) berhasil dipublikasikan sesuai jadwal harian sebagaimana direncanakan pada 26–28 Agustus 2026. Publikasi kemudian sempat tertunda hingga 1 September 2026 untuk Video 4, dan mengalami jeda yang lebih panjang sebelum akhirnya empat video (Video 5–8) dipublikasikan pada tanggal yang sama, yaitu 7 September 2026, disusul dua video terakhir (Video 9 dan 10) pada 8 September 2026. Pergeseran jadwal tersebut sebagian besar disebabkan oleh proses validasi dan revisi bersama pihak museum yang membutuhkan waktu tambahan, terutama pada video dengan format Edukasi & Pengetahuan Umum yang memuat narasi *voice over* sehingga memerlukan pemeriksaan yang lebih menyeluruh dibandingkan video format Kuis Interaktif yang hanya menggunakan teks tayang di layar.

Faktor lain yang turut memengaruhi pergeseran jadwal adalah proses persetujuan (*ACC*) dari pihak museum yang melibatkan dua tahap, yaitu pemeriksaan oleh Yanuar Pradhipta selaku Humas yang merangkap sebagai arsiparis museum, kemudian diteruskan kepada atasannya untuk mendapatkan persetujuan akhir. Proses ini membutuhkan waktu sekitar 2–3 hari, terutama pada periode ketika yang bersangkutan tengah menjalankan tugas dinas di luar kantor, sehingga turut memperlambat jadwal publikasi beberapa video. Meskipun demikian, pergeseran jadwal tersebut tidak mengubah substansi luaran karya, karena seluruh sepuluh video tetap

berhasil melalui proses validasi dan dipublikasikan secara lengkap sebelum periode evaluasi dilaksanakan, sebagai bukti bahwa proyek benar-benar diwujudkan sesuai rencana meskipun jadwalnya bergeser.

4.5 Hambatan

Meskipun sepuluh video berhasil diselesaikan dan dipublikasikan secara lengkap, pelaksanaan karya ini tidak lepas dari beberapa hambatan, baik yang bersifat teknis maupun non-teknis.

1. Hambatan Jadwal Produksi

Hambatan utama yang dihadapi dalam pelaksanaan karya ini adalah pergeseran jadwal publikasi secara keseluruhan dari rencana awal yang menargetkan publikasi satu video per hari secara berturut-turut (Tabel 3.13 dan Tabel 3.14) menjadi realisasi bertahap hingga 8 September 2026 (Tabel 4.2). Pergeseran ini terutama disebabkan oleh dua faktor. Pertama, proses validasi dan revisi bersama pihak museum membutuhkan waktu tambahan, khususnya pada video berformat Edukasi & Pengetahuan Umum yang memuat narasi *voice over*, karena proses produksinya melibatkan tahapan tambahan berupa perekaman suara, penyelarasan durasi narasi dengan visual, serta pemeriksaan kesesuaian narasi dengan keterangan resmi museum yang lebih menyeluruh dibandingkan video format Kuis Interaktif.

Kedua, proses persetujuan (ACC) dari pihak museum melibatkan dua tahap pemeriksaan, yaitu oleh Yanuar Pradhipta selaku Humas yang merangkap sebagai arsiparis, kemudian diteruskan kepada atasannya untuk mendapatkan persetujuan akhir, yang membutuhkan waktu sekitar 2–3 hari, terutama pada periode ketika yang bersangkutan tengah menjalankan tugas dinas di luar kantor. Kedua faktor tersebut berdampak secara kumulatif sepanjang periode produksi, sehingga jadwal publikasi bergeser secara bertahap mulai dari Video 4 hingga seluruh sepuluh video akhirnya tuntas dipublikasikan pada 8 September 2026. Untuk mengatasi hambatan ini, penulis memprioritaskan penyelesaian video dengan format Kuis Interaktif terlebih dahulu, sehingga proses publikasi tetap dapat berjalan secara

bertahap sembari menyelesaikan proses validasi pada video format Edukasi & Pengetahuan Umum yang membutuhkan waktu lebih lama.

2. Hambatan Lain

Hambatan lain yang dihadapi adalah beban kerja yang sepenuhnya dikerjakan secara mandiri oleh penulis, mulai dari riset dan penulisan naskah, perekaman *voice over* hingga proses *editing* untuk seluruh sepuluh video, tanpa dukungan tim produksi. Kondisi ini menyebabkan waktu pengerjaan per video menjadi lebih panjang dari perkiraan awal, karena setiap tahapan harus diselesaikan secara berurutan oleh satu orang, sehingga turut berkontribusi terhadap pergeseran jadwal publikasi sebagaimana diuraikan pada subbab 4.4.

4.6 Analisis *Story Telling*

Sebagaimana diuraikan pada Bab II, *storytelling* visual dipahami sebagai penyampaian pesan melalui rangkaian visual yang disusun dengan alur naratif tertentu, dengan gambar, teks, dan suara digunakan untuk membangun cerita, menjelaskan konteks, dan memperkuat makna pesan. Pada video pendek, pendekatan ini berperan menentukan pembuka yang menarik, isi utama, dan penutup yang mengarahkan audiens pada pemahaman tertentu. Berdasarkan uraian tersebut, penerapan *storytelling* pada sepuluh video dianalisis melalui empat aspek, yaitu alur naratif, perpaduan unsur visual, teks, dan audio, kontekstualisasi arsip foto, serta penutup video. Analisis disusun berdasarkan *Standard Sequence Guide* (Tabel 3.2 hingga Tabel 3.11) dan video yang telah dipublikasikan.

Tabel 4. 3 Alur *Storytelling* pada 10 Video

No.	Objek Koleksi	Format	Pembuka	Isi	Penutup
1.	Ani-ani	Kuis Interaktif	Pertanyaan pilihan ganda tentang nama benda (0–7")	Petunjuk bentuk dan fungsi, hitung mundur, foto arsip dan jawaban (7–48")	Ajakan (<i>call to action</i>) dan logo museum (48–60")

No.	Objek Koleksi	Format	Pembuka	Isi	Penutup
2.	Kapak Papua	Kuis Interaktif	Pertanyaan pilihan ganda tentang fungsi (0–7")	<i>Fun fact</i> , hitung mundur, foto arsip dan jawaban (7–48")	Ajakan dan logo museum
3.	Buli-buli	Kuis Interaktif	Pertanyaan pilihan ganda tentang nama benda (0–7")	Petunjuk periode, bahan, dan bentuk, hitung mundur, foto arsip dan jawaban	Ajakan dan logo museum
4.	Pipisan dan Anak Pipisan	Kuis Interaktif	Pertanyaan pilihan ganda tentang fungsi (0–7")	<i>Fun fact</i> fungsi, hitung mundur, foto arsip dan jawaban	Ajakan dan logo museum
5.	Pasu	Edukasi & Pengetahuan Umum	Pertanyaan pemantik "Tahukah kamu" tentang wadah air suci (0–7")	Perkenalan koleksi (7–22"), konteks masa Hindu-Buddha dan peran dalam upacara (22–48")	Kalimat penutup, ajakan, dan logo museum
6.	Kapak Batu	Kuis Interaktif	Pertanyaan tebak koleksi dari tiga pilihan (0–7")	Tiga siluet ditampilkan berurutan, hitung mundur, foto arsip dan keterangan asal koleksi	Ajakan dan logo museum

No.	Objek Koleksi	Format	Pembuka	Isi	Penutup
7.	Gilingan Jagung	Edukasi & Pengetahuan Umum	Pertanyaan pemantik tentang cara memipil jagung (0–7")	Pengenalan inovasi mekanis (7–24"), cara kerja mesin (24–50")	Pesan penutup tentang ketahanan pangan (50–60")
8.	Kendil Susu	Kuis Interaktif	Pertanyaan tebak koleksi dari tiga pilihan (0–7")	Tiga siluet, hitung mundur, foto arsip dan keterangan koleksi	Ajakan dan logo museum
9.	Arca Dua Muka	Edukasi & Pengetahuan Umum	Pertanyaan pemantik tentang dua muka arca (0–7")	Identitas dan asal koleksi (7–24"), makna penghormatan leluhur (24–48")	Kalimat penutup, ajakan, dan logo museum
10.	Loro-Blonyo	Edukasi & Pengetahuan Umum	Pertanyaan pemantik tentang patung berpasangan (0–6")	Identitas dan makna simbolik (6–24"), fungsi dan makna sosial (24–48")	Kalimat penutup, ajakan, dan logo museum

Dari sisi alur naratif, seluruh video mengikuti empat segmen yang sama, yaitu pembuka (*eye catcher*), identitas koleksi, isi (fungsi dan makna atau jawaban), dan penutup. Pembuka selalu hadir pada 6 sampai 7 detik pertama dalam bentuk pertanyaan, sehingga rasa ingin tahu dibangun sebelum informasi utama disampaikan. Pada format Kuis Interaktif, alur ini bekerja sebagai teka-teki. Pertanyaan diajukan, petunjuk diberikan secara bertahap, hitung mundur menunda pengungkapan, lalu jawaban dan foto arsip ditampilkan sebagai puncak alur. Arsip

foto pada format ini muncul sebagai "hadiah" di akhir teka-teki, bukan di awal video. Pola ini menempatkan audiens sebagai peserta yang diajak menebak, sejalan dengan karakter interaktif *Instagram* pada Bab II. Data pada Tabel 4.3 menunjukkan bahwa video format Kuis memperoleh rata-rata komentar yang lebih tinggi (12,5 berbanding 10,5), dan analisis komentar memperlihatkan audiens menuliskan jawaban tebakan pada kolom komentar, terutama pada Video 6. Kecenderungan ini sejalan dengan rancangan alur, tetapi belum dapat dinyatakan sebagai akibat langsung dari alur tersebut.

Pada format Edukasi & Pengetahuan Umum, alur disusun sebagai narasi pendek. Pertanyaan pemantik "Tahukah kamu" mengawali video, koleksi diperkenalkan, kemudian konteks sejarah dan maknanya dijelaskan, dan video diakhiri kalimat penutup yang merangkum makna koleksi, misalnya "Sepasang patung, sejuta harapan untuk keharmonisan keluarga" pada Video 10. Di sini narasi berfungsi menghubungkan arsip foto dengan latar belakang dan nilai edukatifnya, sebagaimana dinyatakan pada Bab II bahwa foto yang berdiri sendiri belum tentu menjelaskan konteks dan nilai sejarahnya. Contohnya penjelasan masa Hindu-Buddha abad ke-11 hingga ke-14 pada Pasu, makna Dewi Sri dan Raden Sadana pada Loro-Blonyo, serta simbol penghormatan leluhur pada Arca Dua Muka. Komentar audiens pada Video 5 dan Video 9 berupa apresiasi disertai pemahaman makna koleksi sejalan dengan rancangan ini, dan format Edukasi memperoleh rata-rata *views* dan *saves* yang sedikit lebih tinggi, meskipun selisihnya kecil dan belum dapat dipastikan penyebabnya.

Dari sisi perpaduan unsur visual, teks, dan audio, seluruh video memakai identitas visual bergaya *scrapbook* dengan latar peta atau kertas kuno bernuansa *earth tone*, kolase ornamen museum, dan teks yang muncul bertahap dengan efek *typewriter*. Pada video format Edukasi, arsip foto ditampilkan dalam bingkai *polaroid* dengan judul koleksi berwarna kuning keemasan, sehingga arsip tampil sebagai pusat cerita dan tidak sekadar latar. Format Kuis menyampaikan cerita melalui teks tayang tanpa *voice over*, sedangkan format Edukasi menambahkan *voice over* untuk menyampaikan narasi. Perpaduan ini sesuai dengan pandangan pada Bab II bahwa media audiovisual dapat mengubah penyajian yang statis

menjadi pengalaman visual dan auditif yang lebih komunikatif (Setiamihardja et al., 2025). Seluruh video ditutup dengan ajakan mengikuti akun dan mengenal koleksi lain serta tampilan logo museum, sehingga alur ditutup dengan arahan tindak lanjut yang sama pada setiap video.

Analisis ini memiliki dua keterbatasan. Pertama, data *Instagram Insights* pada karya tidak memuat retensi per detik atau total waktu tonton, sehingga pengaruh pembuka dan alur terhadap perhatian audiens tidak dapat diukur, dan kaitan dengan data hanya berupa kecenderungan. Kedua, pada format Kuis jawaban baru muncul pada segmen ketiga (setelah detik ke-24), sehingga audiens yang berhenti menonton lebih awal tidak memperoleh jawaban. Secara keseluruhan, *storytelling* diterapkan secara konsisten dalam dua pola, yaitu alur teka-teki pada format Kuis Interaktif dan alur narasi pada format Edukasi & Pengetahuan Umum.

4.7 Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menilai keterlaksanaan dan capaian karya berdasarkan empat aspek, yaitu performa publikasi, konsistensi produksi dan publikasi, pemahaman audiens, serta respons edukatif pada kolom komentar.

1. KPI Performa Publikasi

Performa publikasi diukur melalui data *Instagram Insights* pada masing-masing video, meliputi *views*, *likes*, *comments*, *shares*, dan *saves*, kemudian dibandingkan dengan *baseline* sepuluh *Reels* pembanding yang diperoleh dari Mas Yanuar Pradhipta sebelum periode publikasi karya ini.

Tabel 4. 4 Data Performa *Instagram Insights* 10 Video

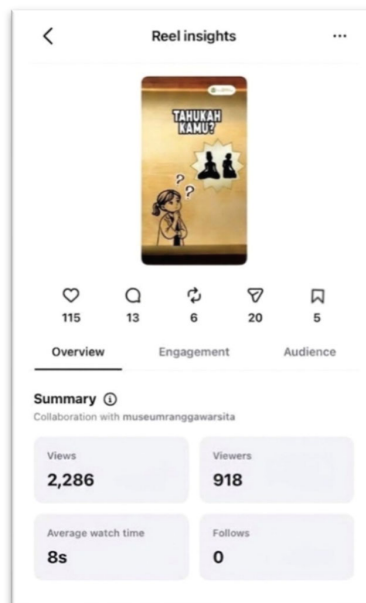
No.	Objek Koleksi	Views	Likes	Comments	Shares	Repost	Saves
1.	Ani-ani	1.219	115	24	22	6	3
2.	Kapak Papua	1.747	66	11	12	7	2
3.	Buli-buli	1.750	105	10	12	6	2

No.	Objek Koleksi	Views	Likes	Comments	Shares	Repost	Saves
4.	Pipisan dan anak pipisan	1.175	68	11	17	6	5
5.	Pasu	1.148	70	9	17	14	3
6.	Kapak Batu	1.874	100	8	18	6	4
7.	Gilingan jagung	1.861	68	9	19	6	1
8.	Kendil Susu	1.831	106	11	19	6	1
9.	Arca Dua Muka	1.821	101	11	18	6	7
10.	Loro-Blonyo	2.198	115	13	20	6	5

Berdasarkan data pada Tabel 4.4, kesepuluh video memperoleh rata-rata 1.662 *views*, 91 *likes*, 12 *comments*, 17 *shares*, dan 3 *saves*. Video dengan performa tayangan tertinggi adalah Video 10 (Loro-Blonyo) dengan 2.198 *views*, sedangkan performa terendah pada Video 4 (Pipisan dan Anak Pipisan) dengan 1.175 *views*. Dari sisi interaksi, Video 1 (Ani-ani) memperoleh *comments* tertinggi (24), sementara Video 2 (Kapak Papua) memperoleh *likes* terendah (66).

Jika dibandingkan antar-format, keempat video berformat Edukasi & Pengetahuan Umum (Video 5, 7, 9, 10) menunjukkan rata-rata *views* yang sedikit lebih tinggi (rata-rata 1.757 *views*) dibandingkan keenam video berformat Kuis Interaktif (rata-rata 1.599 *views*), serta unggul pada rata-rata *saves* (4,0 berbanding 2,8). Sebaliknya, format Kuis Interaktif

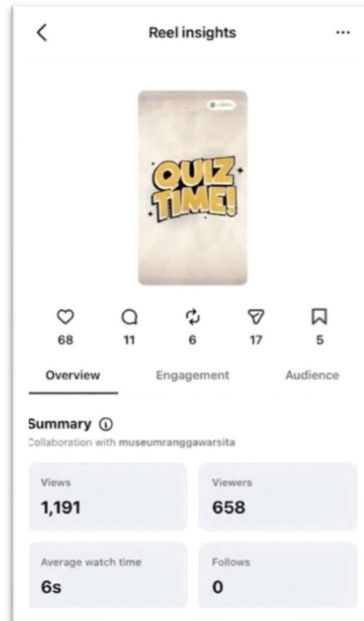
menghasilkan rata-rata *comments* yang sedikit lebih tinggi (12,5 berbanding 10,5), sejalan dengan sifat format ini yang mengundang audiens untuk menjawab pertanyaan kuis melalui kolom komentar. Kecenderungan ini konsisten dengan temuan pada evaluasi respons edukatif di subbab 4.6, yaitu banyaknya komentar berisi jawaban tebakan pada video format Kuis Interaktif.



Gambar 4. 1 *Instagram Insights* Video 10 (Loro-Blonyo)

(<https://www.instagram.com/museumranggawarsita>)

Analisis Gambar 4.1 Menunjukkan performa tayangan dan jangkauan tertinggi yang dicapai oleh Video 10 (Loro-Blonyo) dengan total 2.198 *views*, yang merefleksikan tingginya minat audiens terhadap topik koleksi tersebut.



Gambar 4. 2 *Instagram Insights* Video 4 (Pipisan dan Anak Pipisan)
(<https://www.instagram.com/museumranggawarsita>)

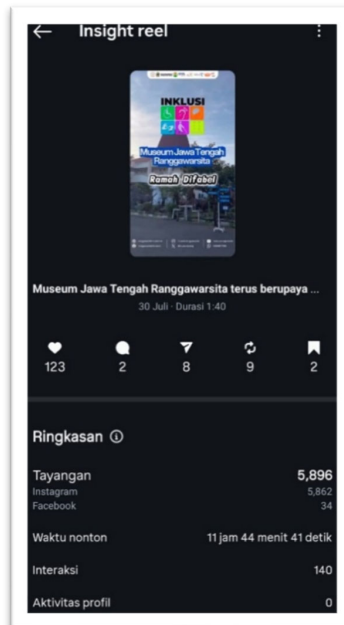
Analisis Gambar 4.2 Menampilkan rincian metrik pada Video 4 (Pipisan dan Anak Pipisan) yang mencatatkan angka terendah dalam penayangan, memberikan bahan evaluasi terkait efektivitas penyajian topik. Perbandingan performa dilakukan terhadap sepuluh *Reels* pembandingan yang diperoleh dari Yanuar Pradhipta selaku Humas Museum Ranggawarsita sebagai data *baseline*, yaitu unggahan resmi akun @museumranggawarsita sebelum periode publikasi karya ini yang berisi konten dokumentasi kegiatan, isu museum, dan pengumuman, bukan konten edukatif berbasis arsip foto. Data *baseline* tersebut disajikan pada Tabel 4.4.

Tabel 4. 5 Data Baseline 10 Instagram Reels Pembanding

No	Judul Reels	Tanggal Unggah	Durasi	Views	Total Waktu Tonton	Likes	Comments	Shares
1.	Inklusi / Ramah Difabel	30 Juli	1:40	5.896	11j 44m 41d	123	2	8
2.	Seberapa Penasaran Kamu?	26 April	1:00	4.541	6j 22m 21d	102	3	11
3.	Pasar Raya 2026 #3	24 Juli	2:03	3.896	9j 24m 40d	77	3	10
4.	Sejarah Perintisan Museum	4 Februari	0:28	3.607	4j 59m 28d	46	0	1
5.	Merawat Warisan Menjaga Masa Depan	4 Juni	1:04	3.463	5j 13m 37d	98	0	5
6.	Festival Kebudayaan Jawa Tengah (FKJT)	14 Juli	1:15	3.337	5j 19m 47d	89	2	5
7.	Pesepeda Iran Berkunjung ke Museum	24 Juni	0:27	3.227	5j 38m 59d	78	2	1
8.	Pameran Nasional Pusaka Nusantara	24 Juli	0:55	2.978	3j 48m 56d	62	5	4
9.	Gerakan Jateng Asri (Ramadan)	27 Februari	1:52	2.751	14j 32m 07d	45	3	6
10.	Jumat Bersih di Museum Ranggawarsita	27 Maret	0:49	2.404	6j 38m 26d	45	0	2

Berdasarkan Tabel 4.5, kesepuluh *Reels baseline* memperoleh rata-rata 3.610 *views*, 76,5 *likes*, 2,0 *comments*, dan 5,3 *shares*. Data *repost*, dan *saves* tidak tersedia pada *baseline* sehingga kedua aspek tersebut tidak dapat diperbandingkan. Jika rata-rata performa sepuluh video karya ini pada Tabel 4.3 (1.662 *views*, 91 *likes*, 12 *comments*, dan 17 *shares*) dibandingkan dengan rata-rata *baseline* pada Tabel 4.4, terlihat bahwa video karya ini memperoleh rata-rata *views* yang lebih rendah daripada *baseline*, yaitu sekitar 46% dari rata-rata *views baseline*. Sebaliknya, pada seluruh aspek interaksi audiens, video karya ini konsisten berada di atas *baseline*: rata-rata *likes* lebih tinggi (91 berbanding 76,5), rata-rata *comments* jauh lebih tinggi (12 berbanding 2,0, atau sekitar enam kali lipat), dan rata-rata *shares* juga lebih tinggi (17 berbanding 5,3, atau lebih dari tiga kali lipat).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa performa publikasi sepuluh video karya ini berada di bawah *baseline* pada aspek jangkauan tayangan (*views*), tetapi berada di atas *baseline* pada seluruh aspek interaksi (*likes*, *comments*, dan *shares*). Kecenderungan ini mengindikasikan bahwa meskipun video edukatif berbasis arsip foto belum menjangkau audiens sebanyak konten dokumentasi kegiatan atau pengumuman yang menjadi *baseline*, format Kuis Interaktif dan Edukasi & Pengetahuan Umum yang digunakan pada karya ini berhasil mendorong keterlibatan audiens yang jauh lebih intensif per unggahan, sejalan dengan tujuan karya sebagai konten edukatif dan bukan sekadar konten dengan target jangkauan maksimal.



Gambar 4. 3 *Instagram Insights Reels Baseline "Inklusi/Ramah Difabel"*
(<https://www.instagram.com/museumrangawarsita>)

Analisis Gambar 4.3 Menggambarkan rincian data analitik dari *Reels* pembandingan (*baseline*) tertinggi, yang memperlihatkan tingginya angka *views* pada konten non-edukasi (pengumuman/kegiatan) sebagai bahan komparasi objektif.

2. KPI Konsistensi Produksi dan Publikasi

Konsistensi produksi dinilai melalui *checklist* ketercapaian sepuluh video yang selesai, lolos verifikasi, dan mendapat persetujuan museum sebelum publikasi, sebagaimana ditetapkan pada Tabel 3.15. Berdasarkan realisasi pada Tabel 4.2, seluruh sepuluh video berhasil diselesaikan, memperoleh validasi dari konservator dan Humas museum, serta dipublikasikan melalui akun resmi @museumrangawarsita, meskipun tanggal publikasi mengalami pergeseran dari jadwal satu video per hari yang direncanakan semula. Dengan demikian, indikator ketercapaian produksi dapat dinyatakan tercapai sepenuhnya, sedangkan indikator konsistensi jadwal publikasi tercapai dengan catatan berupa penyesuaian waktu sebagaimana telah diuraikan pada subbab 4.4.

3. Evaluasi Pemahaman Audiens

Evaluasi pemahaman audiens dilakukan melalui kuesioner singkat yang disebarakan kepada responden setelah menonton sampel konten, sesuai dengan teknik evaluasi pada subbab 3.8.1. Pertanyaan kuesioner disusun berdasarkan informasi yang benar-benar muncul dalam video, seperti fungsi ani-ani, kegunaan pipisan, makna Loro-Blonyo, atau makna Arca Dua Muka.

Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner Evaluasi Pemahaman Audiens

No.	Pertanyaan/Pernyataan	Jumlah Tanggapan	Hasil Utama
1.	Status <i>follow</i> akun @museumranggawarsita sebelum menonton	n = 101	Ya 29,7%; Tidak 70,3%
2.	Ketepatan tebakan pada video format Kuis Interaktif (self-cek terhadap jawaban di akhir video)	n = 102	Semua benar 15,7%; Sebagian besar benar 52,9%; Sebagian kecil benar 27,5%; Tidak ada yang benar 3,9%
3.	Informasi koleksi tersampaikan dengan jelas meskipun video berdurasi singkat (skala 1-5)	n = 101	Setuju + Sangat Setuju (skor 4-5): 86,1%
4.	Pengetahuan tentang koleksi Museum Ranggawarsita bertambah (skala 1-5)	n = 101	Setuju + Sangat Setuju (skor 4-5): 86,1%
5.	Minat mem- <i>follow</i> akun dan/atau berkunjung langsung setelah menonton	n = 102	Ya 83,3%; Mungkin 13,7%; Tidak 3,0%



Gambar 4. 4 Hasil Kuesioner Ketepatan Menjawab Kuis pada Video Format Kuis Interaktif

(Sumber: Hasil pengolahan data survei oleh penulis, 2026)

Kuesioner disebarakan setelah responden menonton sampel video dan memperoleh 101–102 tanggapan (jumlah tanggapan bervariasi tipis antar pertanyaan karena sifat pengisian formulir daring). Hasil lengkap disajikan pada Tabel 4.5, dan pembahasannya dimulai dari aspek pemahaman terhadap isi kuis..

Analisis Gambar 4.4 menampilkan diagram persentase ketepatan responden dalam menjawab tebakan pada video format Kuis Interaktif. Sebanyak 15,7% responden menjawab benar seluruh tebakan dan 52,9% menjawab benar pada sebagian besar tebakan, sehingga secara kumulatif 68,6% responden mampu menjawab benar pada sebagian besar atau seluruh pertanyaan kuis, sementara 27,5% hanya menjawab benar pada sebagian kecil dan 3,9% tidak ada yang benar. Dengan proporsi tersebut, indikator pemahaman audiens pada Tabel 3.15 yang menetapkan target "mayoritas responden mampu menjawab pertanyaan pokok mengenai koleksi" dapat dinyatakan tercapai, karena proporsinya telah melampaui separuh jumlah responden. Selain diuji melalui ketepatan menjawab, pemahaman audiens juga ditinjau dari persepsi mereka sendiri terhadap kejelasan informasi yang disampaikan.



Gambar 4. 5 Hasil Kuesioner Kejelasan Informasi Koleksi Meskipun Video Berdurasi Singkat

(Sumber: Hasil pengolahan data survei oleh penulis, 2026)

Analisis Gambar 4.5 memvisualisasikan distribusi penilaian responden terhadap pernyataan bahwa informasi koleksi tersampaikan dengan jelas meskipun video berdurasi singkat. Proporsi responden yang memilih setuju atau sangat setuju (skor 4–5 pada skala Likert 1–5) mencapai 86,1%, mengindikasikan bahwa durasi singkat tidak dirasakan menghambat penyampaian informasi oleh mayoritas responden. Persepsi terhadap kejelasan ini kemudian dibandingkan dengan persepsi responden terhadap penambahan pengetahuan mereka setelah menonton.

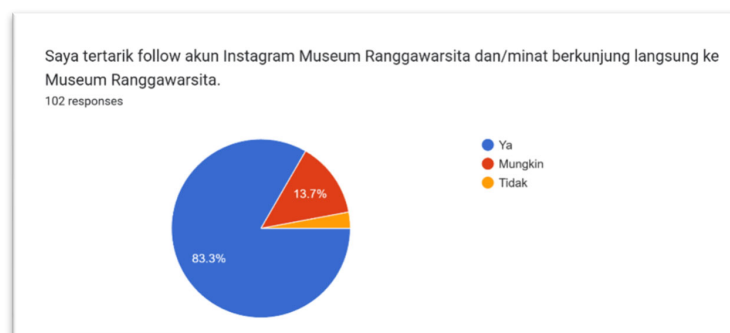


Gambar 4. 6 Hasil Kuesioner: Pertambahan Pengetahuan tentang Koleksi Museum Ranggawarsita

(Sumber: Hasil pengolahan data survei oleh penulis, 2026)

Analisis Gambar 4.6 memperlihatkan distribusi penilaian responden terhadap pernyataan bahwa pengetahuan mereka tentang koleksi Museum

Ranggawarsita bertambah setelah menonton video. Proporsi responden yang menyatakan setuju atau sangat setuju pada aspek ini juga tercatat 86,1%. Sejalan dengan hasil pada Gambar 4.5, temuan ini menunjukkan bahwa persepsi responden terhadap kejelasan informasi dan penambahan pengetahuan berada pada kecenderungan yang sama. Setelah aspek pemahaman dan persepsi diuraikan, pembahasan dilanjutkan pada aspek minat tindak lanjut responden terhadap museum.



Gambar 4. 7 Hasil Kuesioner Minat Follow Akun dan/atau Berkunjung Langsung Setelah Menonton

(Sumber: Hasil pengolahan data survei oleh penulis, 2026)

Analisis Gambar 4.7 menampilkan proporsi minat responden untuk mem-follow akun dan/atau berkunjung langsung ke museum setelah menonton. Sebanyak 83,3% responden menyatakan berminat dan 13,7% menyatakan mungkin, sehingga secara kumulatif 97,0% responden menunjukkan sikap positif terhadap potensi tindak lanjut. Untuk memahami sejauh mana minat ini berpotensi menjangkau audiens baru, data tersebut ditinjau kembali berdasarkan status kepengikutan akun responden sebelum menonton.



Gambar 4. 8 Hasil Kuesioner Status Follow Akun Instagram Sebelum Menonton

(Sumber: Hasil pengolahan data survei oleh penulis, 2026)

Analisis Gambar 4.8 memberikan gambaran status follow responden sebelum menonton video. Sebanyak 70,3% responden belum mengikuti akun Instagram @museumranggawarsita, sejalan dengan temuan survei pendahuluan bahwa mayoritas calon audiens belum menjadi pengikut akun tersebut. Dengan mempertemukan data pada Gambar 4.7 dan Gambar 4.8, dapat dilihat bahwa mayoritas responden yang menyatakan berminat mem-follow atau berkunjung tersebut sebelumnya belum mengikuti akun museum, sehingga konten ini berpotensi menjangkau audiens baru. Secara keseluruhan, hasil kuesioner pada Tabel 4.5 menunjukkan bahwa responden dapat memahami isi kuis, menilai informasi koleksi tersampaikan dengan jelas, merasakan pertambahan pengetahuan, dan menyatakan minat tindak lanjut terhadap museum, meskipun hasil ini bersifat persepsi responden dan belum dapat dijadikan bukti sebab-akibat langsung dari video terhadap pemahaman atau kunjungan nyata.

4. Evaluasi Respons Edukatif

Evaluasi respons edukatif dilakukan melalui analisis isi komentar pada setiap unggahan untuk melihat kemunculan komentar, jawaban, atau respons yang berkaitan dengan isi koleksi dan informasi video, sesuai indikator respons edukatif pada Tabel 3.15. Berdasarkan penelusuran kolom komentar, respons edukatif yang muncul dapat dikelompokkan ke dalam tiga pola, dimulai dari pola partisipasi menjawab kuis.



Gambar 4. 5 Komentar Edukatif pada Video Kapak Batu

(<https://www.instagram.com/museumranggawarsita>)

Analisis Gambar 4.9 menampilkan tangkapan layar komentar audiens pada Video 6 (Kapak Batu) dengan format Kuis Interaktif. Sejumlah audiens menuliskan jawaban secara langsung di kolom komentar, misalnya "c. kapak batu" dan "kapakk batuuuu", yang menunjukkan pola pertama, yaitu partisipasi aktif menjawab kuis. Pola kedua terlihat pada video berformat Edukasi & Pengetahuan Umum, berupa komentar apresiasi disertai pemahaman terhadap makna koleksi..



Gambar 4. 6 Komentar Edukatif pada Video Pasu
(<https://www.instagram.com/museumranggawarsita>)

Analisis Gambar 4.10 menyajikan contoh komentar pada Video 5 (Pasu), seperti "bentuk pasu nya unik banget" dan "kadang yang sederhana justru punya cerita yang paling dalam, keren banget sih ini". Pola serupa juga ditemukan pada video dengan koleksi lain yang memiliki makna simbolis.



Gambar 4. 7 Komentar Edukatif pada Video Arca Dua Muka
(<https://www.instagram.com/museumranggawarsita>)

Analisis Gambar 4.11 menunjukkan komentar pada Video 9 (Arca Dua Muka), seperti "ternyata artinya dalam banget ya, keren banget leluhur

kita punya simbol penghormatan yang indah seperti ini". Komentar pada Gambar 4.10 dan Gambar 4.11 ini mengindikasikan bahwa sebagian audiens tidak hanya menonton, tetapi juga memahami makna koleksi yang disampaikan dalam video. Selain partisipasi dan apresiasi, ditemukan pula pola ketiga berupa dorongan untuk mengetahui atau mengunjungi koleksi secara langsung, tercermin dari komentar seperti "jadi penasaran pgn liat langsung pameran aslinya" dan "jadi pengen langsung main ke Museum Ranggawarsita buat liat fisik kapak batunya langsung". Ketiga pola respons tersebut secara bersama-sama mengindikasikan bahwa sebagian audiens terlibat secara edukatif dengan konten Instagram Reels berbasis arsip foto, meskipun jumlah komentar yang mencerminkan pola ini relatif kecil dibandingkan total interaksi pada Tabel 4.3, sehingga tidak mewakili keseluruhan audiens.