

# museografia

Majalah tentang permuseuman

Vol. XIV No. 1/2019



**"SENTUHAN MILENIAL  
MENYEMARAKKAN  
MUSEUM"**

**Perang Bebek  
di Museum:  
MENGAPA  
MUSEUM KITA  
PERLU HUMOR?**





### Penyusun dan Penulis Majalah

#### Diterbitkan Oleh:

Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman  
Direktorat Jenderal Kebudayaan  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

#### Penanggungjawab:

Direktur Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman

#### Tim Redaksi:

Desse Yussubrasta  
M. Natsir Ridwan  
Yuni Astuti Ibrahim  
Sri Patmiarsih  
Dedah Rufaedah

#### Perwajahan:

Ibnu Malik

#### Alamat Redaksi:

Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman  
Kompleks Kemdikbud Gd. E, Lantai 11  
Jl. Jenderal Sudirman, Senayan  
Jakarta 10270  
Telp/Fax (021) 5725531, 5725512  
Email: cagarbudayadanmuseum@gmail.com

**Foto Cover:** Biola W.R. Supratman



Tulisan dalam majalah ini dapat dikutip atau disiarkan dengan menyebutkan pengarang dan sumbernya, serta mengirimkan nomor bukti pemuatan kepada redaksi.



# musseografika



# Biola Pertama Pengiring Lagu Kebangsaan Indonesia Raya



Perjalanan bangsa Indonesia tidak lepas dari moment mengharukan ketika merah putih sang saka dikibarkan dengan iringan lagu kebangsaan Indonesia Raya karya Wage Rudolf Supratman.

Momen itu tidak lepas dari peran sebuah benda bersejarah, yakni Biola. Biola yang didapatkan Supratman kecil dari Willem van Eldik, kakak iparnya yang berdarah Belanda. Kiprah Biola W.R. Supratman digaungkan pertama kali ketika Kongres Pemuda II pada 28 Oktober 1928 yang saat ini diperingati sebagai Hari Sumpah Pemuda.

Biola ini telah ditetapkan sebagai Cagar Budaya Peringkat Nasional pada tahun 2013 dengan Nomor Inv. 0002/07 dan memiliki Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 247/M/2013 tertanggal 27 Desember 2013.

Saat ini, biola bersejarah ini disimpan di Museum Sumpah Pemuda setelah disumbangkan oleh Roekijem Suprtjah selaku kakak W.R. Supratman. Pernah mengalami konservasi pada tahun 1995 di Solo, tidak mengurangi kesakralan Biola ini.

# Pengantar Redaksi

## **Pengantar 2019**

### **Kaum muda. Anak milenial. Jaman now.**

Sepertinya istilah-istilah tersebut berulang kali akan disebut di dalam buletin Museografia edisi 2019 ini. Istilah tersebut mewakili datu generasi anak muda yang lahir dan tumbuh di era Revolusi Industri 4.0 yang dicirikan dengan kecepatan akses informasi melalui jaringan nirkabel atau internet. Para generasi milenial ini rata-rata familiar dengan limpahan teknologi informasi melalui social media berwujud blog atau weblog, Instagram, Facebook, Youtube, Twitter, dan lainnya. Segala macam aplikasi tersebut seakan menjadi bagian hidup anak muda zaman now. Generasi muda tersebut kini menjadi sasaran manajemen museum untuk melaksanakan fungsi utamanya yakni melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Mengajak generasi muda dengan pola pikir yang berbeda dengan generasi sebelumnya membutuhkan inovasi tersendiri di dalam pengelolaan museumnya, baik itu tata pameran hingga konsep-konsep museum yang akan diusung.

Tantangan inilah yang harus disediakan dalam pameran ini, bagaimana menarik kaum milenial, memberikan pengetahuan dan kesenangan buat mereka. Mengkomunikasikan koleksi museum menjadi sesuatu yang relevan dengan mereka.

Konsep museum tradisional yang kurang diminati generasi muda sekarang adalah kesan yang diberikan museum itu sendiri. Bermula dari bangunan kuno yang kusam hingga koleksi yang statis dari tahun ke tahun dengan informasi label yang tidak pernah diganti. Konsep semacam ini layaknya menempatkan suatu obyek di almari keajaiban (cabinets of curiosities) dengan tanpa respon balik dari pengunjung.

Kini gerakan yang sedang trend di kalangan museum dunia adalah konsep new museology yang didorong oleh para seniman dan komunitas pada pameran-pameran temporer dengan membuat pameran lebih demokratis, terlepas dari elitism dan konsumerisme. Konsep new museology ini lebih cenderung untuk mengemukakan isu-isu keseharian sehingga berorientasi luas terhadap publik salah satunya adalah ditunjukkan dengan partisipasi aktif masyarakat. Hal tersebut juga didukung dengan konsep yang lebih modern, ruang-ruang, obyek, tema, dan narasi ditata sedemikian rupa dalam aturan yang baku dan kaku mengikut sistem tertentu, dinaungi arsitektur solid yang mengakumulasi hubungan antara pengetahuan dan kekuasaan.

Semua isu terkait dengan generasi milenial dan museum diberikan contoh kongkret di dalam Buletin Museografia edisi tahun 2019 ini. Semoga tulisan-tulisan yang disajikan dapat memberi inspirasi kepada museum-museum di Indonesia untuk mengembangkan ide-ide yang bersifat kekinian sehingga museum dapat kembali menemukan tugas utamanya : melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat.

Redaksi



# DAFTAR ISI

01

Milenial Memberi Hidup  
pada Museum  
**Djulianto Susantio**

07

Culture Discovery Boxes:  
Kotak jadi Museum  
**Valentina Beatrix Sondag**

13

Open Cultural Data di  
Museum Indonesia  
**Ayu Dipta Kirana**

19

Perang Bebek di Museum :  
Kenapa Museum kita perlu humor?  
**Hilman Handoni**

31

Dari "Itik Pulang Petang" ke Museum  
Deli Serdang  
**Museum Deli Serdang**

37

Terapkan konsep Museum, Pameran  
Digandrungi Milenial  
**Anggi Purnamasari**

49

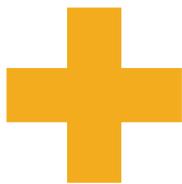
Pameran Hari Museum Indonesia  
"Beda Rupa Banyak Cerita"  
**Archangela Yudi Aprianingrum**

55

Hasil Standarisasi Museum 2018  
**Direktorat Pelestarian Cagar Budaya &  
Permuseuman**

61

Sketsa Museum  
**Salam**



Djulianto Susantio

Arkeolog, Penulis, Pegiat Komunitas

# SENTUHAN MILENIAL MENYEMARAKKAN MUSEUM

Ketika menjadi pemateri dalam Lokakarya Kepenulisan Populer untuk Masyarakat Umum di Museum Kebangkitan Nasional pada Sabtu, 20 Juli 2019, saya bertanya kepada para peserta, "Siapakah yang masih membaca koran?" Ternyata tidak satu pun yang mengacungkan jari. Saya juga bertanya, "Siapakah yang pernah mengunjungi Museum Kebangkitan Nasional?" Jawaban mereka bervariasi, antara 'baru kali ini' dan 'sudah dua kali'. Pertanyaan berikut, "Kalau mengunjungi museum, apa yang kamu lakukan?" Memotret menjadi jawaban utama. Selanjutnya foto-foto tersebut di-posting di media sosial. Begitulah jawaban dari 12 blogger muda yang mengikuti lokakarya kepenulisan.

Sebelumnya Museum Kebangkitan Nasional, juga bekerja sama dengan Kelompok Pemerhati Budaya dan Museum Indonesia (KPBMI), menyelenggarakan Lokakarya Kepemanduan Museum untuk Masyarakat Umum. Para peserta kegiatan terdiri atas generasi muda, seperti pramuka, pelajar SMK Pariwisata, mahasiswa, dan pemilik travel.

Sejak beberapa tahun lalu memang media sosial mulai menjadi tren di kalangan anak-anak muda generasi milenial. Dunia digital sudah tertanam dalam kehidupan mereka. Boleh dibilang semua anak muda memiliki ponsel. Para generasi milenial ini rata-rata familiar dengan blog atau weblog, Instagram, Facebook, Youtube, Twitter, dan lainnya. Segala macam aplikasi tersebut seakan menjadi bagian hidup anak muda

zaman now. Untuk itulah, melalui tren tersebut pihak-pihak terkait harus mampu mengajak generasi milenial mencintai museum yang ada di Indonesia.

## Kompetisi

Sejak satu-dua tahun terakhir ini generasi milenial selalu menjadi pembicaraan hangat di kalangan insan permuseuman. Peringatan Hari Museum Indonesia pernah mengusung tema generasi milenial. Begitu pun sayembara atau kompetisi yang diselenggarakan oleh berbagai museum atau instansi terkait. Mereka kerap melibatkan generasi milenial. Diharapkan melalui lomba, para generasi milenial mampu memopulerkan museum. Selanjutnya kawula muda era masa kini itu memahami museum seluas-luasnya. Museum sendiri sebagai lembaga pelestarian memiliki berbagai fungsi, seperti destinasi pariwisata dan pendidikan karakter.

Umumnya tema kompetisi atau lomba bersifat 'anak gaul' atau kekinian. Kata gue, pengen, kuy, woles, atau kepo sering mewarnai isi lomba. Dari berbagai kompetisi



ini, pihak museum berharap dapat menjangkit aspirasi dan masukan dari para peserta. Mereka diiming-imingi hadiah yang lumayan besar. Melalui masukan dari mereka, museum bisa berbenah dan mempercantik diri. Bukan tidak mungkin nantinya animo masyarakat untuk mengunjungi museum semakin bertambah.

Biasanya berbagai lomba yang diadakan berupa selfie atau swafoto di antara koleksi museum. Ada lagi menulis puisi, menulis esei, melukis, dan jelajah museum. Bahkan berupa vlog, media yang semakin populer setelah Presiden Joko Widodo sering mengunggah

vlog di internet. Vlog berasal dari kata video dan blog, jadi menggunakan media berupa teks, audio, dan video.

Kalau museum mau maju, sebenarnya bukan hanya generasi milenial yang dituntut. Pihak museum juga harus berbenah secara fisik dan nonfisik, termasuk meningkatkan promosi. Selama ini memang museum telah melakukan usaha dengan berbagai kegiatan seperti pameran keliling, pameran bersama, museum goes to school atau campus, night at the museum, dan museum on the street (biasanya pada kegiatan hari bebas kendaraan bermotor).

## Komunitas

Sejak lama di Indonesia telah tumbuh berbagai komunitas yang mengusung tema sejarah, arkeologi, atau budaya. Sebagian besar komunitas digawangi oleh anak-anak muda, baik lulusan baru maupun mahasiswa. Kegiatan mereka sering berlangsung di museum. Beberapa komunitas sudah mampu merangkul berbagai kalangan untuk berpartisipasi di dalam museum, terutama lewat program CSR perusahaan.

Sebagai ruang publik, museum terbuka bagi siapa saja untuk melakukan kegiatan di sana, kecuali tentunya kegiatan politik dan sejenisnya. Museum-museum milik pemerintah menyediakan ruangan secara gratis.

Sejak 2017, misalnya, Kelompok Pemerhati Budaya dan Museum Indonesia (KPBMi) telah melakukan beberapa kegiatan di Museum Nasional dan Museum Basoeki Abdullah, dua museum milik pemerintah pusat. Juga di Museum Sejarah Jakarta dan Museum Seni Rupa dan Keramik, milik Dinas Pariwisata dan

Kebudayaan DKI Jakarta. Beberapa kegiatan itu antara lain Sinau Prasasti, Sinau Keramik, Diskusi Budaya/Buku, dan Blusukan. Sasaran kegiatan adalah generasi milenial. Selain itu ada kegiatan sosial bertajuk Belajar, Bermain, Berbagi dengan mengunjungi panti asuhan dan mengajak anak-anak tidak mampu untuk berkunjung ke museum. Beberapa kegiatan itu didukung oleh Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman. Jadi masyarakat hadir, pemerintah pun hadir. Gotong royong yang perlu dipertahankan terus karena bermanfaat besar dan berbiaya murah meriah



## “Game Online”

Generasi milenial selalu keranjingan game online. Museum harus bisa memanfaatkan kecenderungan seperti ini. Pada 2016 lalu dunia pernah dihebohkan dengan game Pokemon Go. Bentuk permainannya harus berburu monster virtual, yang beberapa di antaranya berada di dalam museum. Dampaknya, beberapa museum pernah ramai didatangi mereka karena merupakan ‘tempat persembunyian’ sang monster. Ketika itu Menkominfo Rudiantara meminta perburuan monster itu diarahkan ke tempat wisata, seperti Kota Tua atau museum untuk meningkatkan daya tarik.

Jelas, menarik milenial ke museum, harus dilakukan dengan cara mengikuti perkembangan tren anak muda. Tren anak muda berganti dengan sangat cepat. Oleh karena itu, museum harus sigap untuk memanfaatkan tren tersebut dalam rangka menarik generasi muda mengunjungi museum.

Sebenarnya kalau ingin generasi milenial memasuki museum, adakan semacam konser musik di dalam gedung museum. Mereka pasti berbondong-bondong ke sana. Namun masalahnya, makna utama museum akan hilang. Mereka justru tidak lagi melihat koleksi, melainkan langsung ke ruang pertunjukan. Dari segi kuantitas, pengunjung museum memang akan banyak. Sebaliknya dari segi kualitas, hanya sedikit yang akan melihat-lihat koleksi museum.

## Kartu Milenial

Sebenarnya sudah terpikirkan sejak lama, komunitas akan membuat kartu milenial yang bersifat multifungsi. Kartu itu bisa digunakan untuk bayar tol dan naik angkutan umum (kereta api, TransJakarta, MRT, dan LRT), sekaligus tanda pengenal untuk memasuki museum-museum di Jakarta. Kartu itu akan dijual kepada generasi milenial dan masyarakat umum.

Setiap tahun, kartu akan berganti warna dan tertulis tahun berjalan. Jangka waktu berlakunya kartu satu tahun. Hasil penjualan kartu akan digunakan oleh komunitas untuk melakukan aktivitas. Ini mengingatkan komunitas harus mencari dana sendiri.

Untuk maksud ini tentu saja harus bekerja sama dengan pihak terkait. Sebagai langkah pertama, bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang memiliki beberapa museum, yakni Museum Nasional, Museum Kebangkitan Nasional, Museum Sumpah Pemuda, Museum Perumusan Naskah Proklamasi, dan Museum Basoeki Abdullah. Kelima museum itu mengenakan tiket masuk Rp2.000, kecuali Museum Nasional Rp5.000. Satu lagi milik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah Galeri Nasional Indonesia, tapi tidak mengenakan tiket masuk.

Kerja sama juga perlu dilakukan dengan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan DKI Jakarta, yang memiliki Museum Sejarah Nasional, Museum Sejarah Jakarta, Museum Wayang, Museum Seni Rupa dan Keramik, Museum Bahari, Museum Tekstil, dan Museum M.H. Thamrin.





Bila ingin berkunjung ke museum-museum di atas, pengunjung cukup memperlihatkan kartu milenial saja. Jadi ada dua keuntungan, yakni komunitas memperoleh dana kegiatan dan masyarakat bisa mengunjungi museum sepuasnya

## Sasaran

Sejauh ini pengunjung museum terdiri atas berbagai kalangan, yakni peneliti dan non-peneliti. Termasuk non-peneliti adalah masyarakat awam. Umumnya kalangan peneliti bisa mendatangi sebuah museum sampai berkali-kali. Sebaliknya kalangan non-peneliti paling-paling tidak lebih dari satu kali. Tidak heran kemudian timbul semacam olok-olok bahwa seumur hidup, orang hanya dua kali mengunjungi museum. Pertama, ketika masih sekolah dan kedua, ketika mengantar anak.

‘Olok-olok’ demikian jelas menggambarkan orang masih belum berminat mendatangi museum. Lihat saja sampai sekarang pun generasi milenial masih memandang museum dengan sebelah mata. Mereka lebih suka mengunjungi kafe, mal, tempat kuliner, bioskop, pantai, dan gunung daripada ke museum.

Pasti ada yang salah dengan pengelolaan museum. Generasi milenial di era gawai (gadget) memiliki karakteristik serba kekinian. Mereka ingin serba cepat, serba media sosial, dan serba narsis. Untuk itu museum harus memperhatikan faktor visual, antara lain menyediakan banyak spot foto. Semakin banyak spot foto yang instagrammable, semakin menariklah museum itu.

Sekarang pertanyaan kita, apa tujuan utama masyarakat mengunjungi museum, apakah sekadar foto-foto lalu mem-posting di media sosial semacam Instagram? Bukankah ‘jantung’ sebuah museum adalah koleksi dan informasi. Spot foto ibarat ‘bagian tubuh’

yang lain. Tanpa ‘jantung’ makhluk hidup akan mati. Sebaliknya masih bisa bertahan hidup tanpa bagian tubuh lain seperti tangan atau kaki.

Kemungkinan besar ada salah persepsi tentang pengertian museum. Museum selalu dihubungkan dengan barang-barang dari masa lalu. Seyogyanya perlu ditekankan bahwa museum selalu dinamis. Di dalam museum tersimpan perjalanan sejarah suatu koleksi.

Contoh yang mudah diingat Museum Telekomunikasi. Selain memamerkan telepon-telepon jadul, misalnya telepon engkol, telepon putar, dan telepon tekan, Museum Telekomunikasi harus memamerkan telepon dari masa kini, seperti telepon seluler yang tadinya cuma bisa telepon dan pesan singkat (SMS), dilengkapi telepon pintar yang memiliki berbagai fungsi. Dengan begitu, perjalanan sejarah alat komunikasi yang disebut telepon menjadi jelas. Dari berbentuk tradisional hingga berfungsi canggih ada di dalam museum.

## Kebudayaan

Selain generasi milenial, perlu diperhatikan pula peran pemerintah daerah. Umumnya banyak pemkab dan Pemkot hanya membuat museum demi menampung anggaran kebudayaan yang tersedia dalam APBD. Maklum, museum-museum tersebut berada di bawah Dinas Kebudayaan, Dinas Pendidikan, Dinas Pemuda dan Olahraga, atau dinas lain.

Sejak 2018, satu tahun setelah disahkannya UU Pemajuan Kebudayaan 2017, berbagai kendala dana untuk museum-museum kecil, mulai diperhatikan lebih serius oleh pemerintah pusat. Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, menyediakan Dana Alokasi Khusus (DAK) bidang kebudayaan untuk meningkatkan kualitas museum milik Pemkab.



Namun adanya bantuan dana bukan berarti pengelolaan museum bisa berjalan mulus. Masih ada kendala lain berupa jenjang atau mutasi jabatan, terutama untuk museum-museum yang dikelola pemerintah. Bukan tidak mungkin seorang kepala museum atau staf museum yang sudah mantap mengelola museum selama bertahun-tahun akan berpindah jabatan yang tidak sesuai dengan pendidikannya. Sebagai misal, pernah ada seorang kepala museum yang berpendidikan S-2 Museologi dimutasi ke bagian Satpol PP dan Dinas Perdagangan. Bukankah ini membuang-buang anggaran pendidikan? Untuk itulah perlu pertimbangan yang bijak dari dinas terkait, Pemprov/pemkab/pemkot, atau bahkan Kementerian Dalam Negeri sebagai atasan Pemprov.



Kita harapkan juga ada sosok pimpinan, baik kepala daerah maupun kepala dinas terkait, yang peduli museum. Gubernur DI Yogyakarta, Sri Sultan Hamengkubuwono X dan Walikota Surabaya, Tri Rismaharini, misalnya, dikenal peduli museum. Sri Sultan mendorong pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran di luar ruang dan sekolah. Sementara Risma ingin menjadikan Surabaya sebagai Kota Seribu Museum. Entah bagaimana kalau keduanya tidak lagi menjabat.

Hasil penelitian di beberapa negara menunjukkan museum masih dianggap sumber informasi sejarah dan budaya yang lebih dapat diandalkan dibanding buku, guru, atau kesaksian pribadi. Ada informasi dan ada benda, itulah kelebihan museum dibandingkan cuma melihat lewat internet.

Asosiasi Museum Indonesia (AMI) telah membentuk sejumlah AMI daerah atau AMIDA. Komunitas-komunitas museum pun banyak muncul di beberapa kota. Sudah saatnya ada sinergi untuk memajukan museum. Harus ada program terarah untuk menarik generasi milenial.

Membicarakan museum tak ubahnya soal kecerdasan dan kepedulian kepada generasi masa kini dan generasi masa mendatang. Museum bukan hanya menjadi bagian dari pemerintah atau pemilik/pengelola museum. Tetapi juga menjadi tanggung jawab kita bersama. Sinergi yang kuat akan mengangkat nama sekaligus kualitas museum

Valentina BS

# CULTURE DISCOVERY BOXES: KOTAK JADI MUSEUM



*“Layaknya Indiana Jones menemukan harta karun, anak-anak Korea Selatan berpetualang, bermain, mengeksplor berbagai benda budaya khas dari berbagai negara yang ada di program Culture Discovery Boxes. Sekali waktu mereka menjadi saudagar Uzbekistan, lain waktu mereka membuat wayang kulit Indonesia atau menari tarian tradisional dari Filipina”*

Kutipan diatas menggambarkan kegembiraan anak-anak di Korea Selatan ketika mengikuti kelas Multikultural di The National Folk Museum Of Korea. Mereka asyik bermain sambil belajar mengenai budaya negara lain dengan media Culture Discovery Boxes.

Salah satu dari tantangan yang dihadapi oleh museum masa kini adalah pembelajaran mengenai budaya multikultural bagi generasi masa kini. Kemudahan akses dan teknologi semakin mempersempit jarak dan waktu sehingga memudahkan pertemuan dan



interaksi dengan berbagai masyarakat dari latar belakang budaya yang berbeda. Seperti pepatah mengatakan “tak kenal maka tak sayang”, dengan adanya perbedaan nilai-nilai budaya seringkali menimbulkan benih-benih kesalahpahaman dan konflik di dalam masyarakat.

Istilah multikultural sering dipakai untuk menggambarkan kehidupan suatu bangsa atau negara yang masyarakatnya terdiri dari beraneka ragam suku bangsa dan budaya seperti Indonesia. Namun demikian, masyarakat multikultural berbeda dengan masyarakat majemuk (masyarakat plural). Kedua konsep ini sama-sama menggambarkan keanekaragaman sosial dan kebudayaan. Akan tetapi, apabila istilah multikultural dan plural ditambahi akhiran -isme maka pengertiannya akan berbeda. Pluralisme berarti pemahaman atau cara pandang keanekaragaman yang menekankan pada entitas perbedaan setiap masyarakat satu sama lain dan kurang memperhatikan interaksinya, sedangkan multikulturalisme adalah pemahaman dan cara pandang yang menekankan interaksi dengan memperhatikan keberadaan setiap

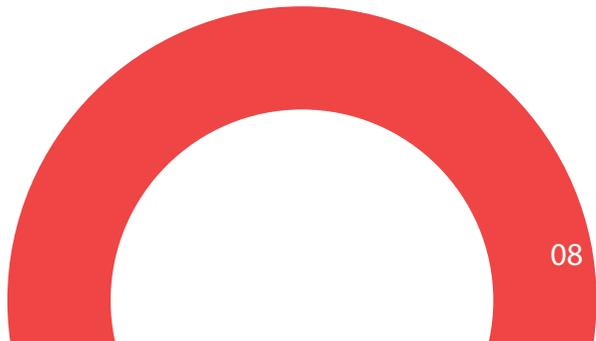


Gambar 1. Sesi Perkenalan Budaya Uzbekistan menggunakan media Culture Discovery Boxes di The National Folk Museum Of Korea

kebudayaan yang memiliki hak-hak yang setara (Saifuddin, 2006:4) dalam (Bayumurti 2019: 29)

Indonesia seringkali dikategorikan sebagai negara multikultural. Namun demikian, kajian mengenai sejauh mana pengetahuan anak-anak Indonesia mengenai suku-suku bangsa di Indonesia dan bangsa-bangsa lain di dunia masih belum pernah dilaksanakan. Apalagi sebagian besar pengetahuan mengenai warna- warni kehidupan dari berbagai suku bangsa di Indonesia hanya terbatas pada pembelajaran di sekolah. Untuk itu, museum, masa kini sebagai salah satu institusi budaya memiliki peran penting dalam pembelajaran multikultural. Salah satu museum yang menarik untuk dijadikan contoh praktik pembelajaran multikultural adalah The National Folk Museum of Korea melalui model pembelajaran multikultural yang dilaksanakan divisi museum anak (The Children Museum of Folk Museum Of Korea). Model pembelajaran tersebut menggunakan media Culture Discovery boxes yaitu media ajar yang digunakan untuk program sepulang sekolah (after school program), mengajarkan anak-anak mengenai keanekaragaman budaya.

Ide model pembelajaran ini lahir dari situasi yang terjadi di masyarakat Korea. Kala itu, masyarakat Korea merupakan masyarakat homogen (satu suku bangsa, satu tradisi dan budaya) yang mengalami transisi menjadi masyarakat yang multikultural, dengan semakin banyaknya 외국인 (wegug-in) atau orang asing yang datang atau tinggal di Korea. Kehadiran masyarakat asing di Korea sedikit banyak telah menghadirkan konflik di dalam masyarakat. Perbedaan budaya yang ada seringkali menimbulkan miskomunikasi dan kesalahan di dalam keseharian mereka sehingga timbul kasus rasisme, perundungan dan lain-lain khususnya di kalangan anak-anak. Lee Eun Mi, kurator dari The National Folk Museum of Korea kemudian memiliki inovasi, dengan menciptakan 다문화꾸러미 (damunkwakkuleomi) yang bila diterjemahkan dalam bahasa Inggris



menjadi Culture Discovery Boxes sebagai salah satu perwujudan peran museum dalam mengatasi isu-isu multikultural. Yi Eun Mi, kurator sekaligus kreator boks ini menyatakan bahwa tujuan dari paket ajar ini agar anak Korea menjadi pribadi yang memiliki kesadaran, pemahaman, sikap toleransi dan menghargai antar kebudayaan sehingga di masa depan, mereka mampu bekerja sama dan hidup berdampingan dengan berbagai bangsa di dunia. Culture Discovery Boxes merupakan contoh praktik terbaik bagaimana suatu museum dapat menjadi museum yang tidak hanya berfokus pada masa lalu tapi juga mampu menjawab tantangan masa kini dan masa depan.

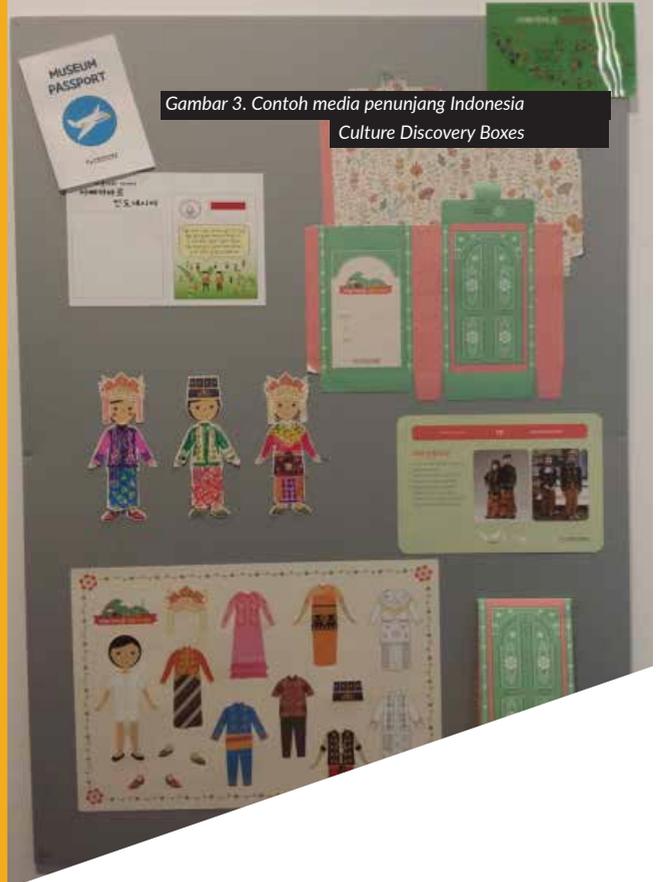
## Indonesia Culture Discovery Boxes

Indonesia Culture Discovery Boxes adalah salah satu dari sembilan boks budaya lainnya (Kamboja, Filipina, Vietnam, Korea, Uzbekistan, India, Cina, Mongolia) yang digunakan sebagai media pembelajaran multikultural. Boks budaya Indonesia dikembangkan pada tahun 2014 dan mulai menjadi sarana pembelajaran multikultural sejak awal tahun 2015 hingga saat ini. Boks ini memiliki tema “아빠까바르 인도네시아 (Apakabar Indonesia) yang bertemakan keanekaragaman yang ada di Indonesia, mulai dari kekayaan alam Indonesia, budaya, agama, suku bangsa dan gambaran kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia.



Gambar 2. Indonesia Culture Discovery Boxes edisi boks berukuran besar.

Dalam proses pembuatan boks ini, setiap set yang dibuat berdasarkan hasil riset dan konsultasi dengan berbagai pihak, seperti kurator Korea, kurator Indonesia, edukator, konsultan dari universitas dan keluarga Korea-Indonesia, pelajar Indonesia serta perusahaan pengembangan desain boks. Desain lemari ini dirancang sedemikian rupa sebagai media bermain dan belajar. Sebagai gambaran ada desain puzzle bertemakan kerukunan bangsa yang bisa dibongkar pasang, peta interaktif baju adat dan laci-laci berisi benda khas Indonesia yang bisa dicoba dan dimainkan oleh anak-anak. Selain itu, terdapat pula layar LED untuk memutar CD interaktif. Bagian lain mengangkat tema world heritage dan didesain menampilkan pertunjukan wayang kulit. Terdapat pula wayang golek, miniatur candi, keris, dan angklung yang bisa dimainkan anak-anak. Sebagai pelengkap, terdapat satu set materi penunjang Discovery boxes berupa buku informasi mengenai Indonesia, kartu koleksi, buku cerita anak dan cd interaktif.



Gambar 3. Contoh media penunjang Indonesia Culture Discovery Boxes



Gambar 4 . Dua tipe Indonesia Culture Discovery Boxes, yaitu boks museum keliling dan boks media ajar di kelas

Boks budaya ini dilengkapi dengan materi ajar. Setiap materi yang dipaparkan di dalam kelas disesuaikan dengan rentang usia anak yang mengikutinya. Materi untuk anak-anak prasekolah dan taman kanak-kanak akan berbeda dengan materi anak-anak tingkat sekolah dasar dan seterusnya. Pembelajaran dilaksanakan dengan konsep belajar sambil bermain. Setiap elemen dalam boks diharapkan dapat menerapkan kurikulum interaktif dengan konsep 5 pengalaman belajar melalui “menyentuh, melihat, mendengar, mencium, dan mengecap”. Selama pembelajaran, museum menyediakan dua orang edukator untuk menjadi pengajar dari kelas ini. Edukator yang pertama adalah warga berkebangsaan Korea dan edukator yang kedua adalah warga Indonesia yang sudah fasih berbahasa Korea. Dengan demikian anak-anak mendapatkan pengalaman berinteraksi langsung dengan orang Indonesia.



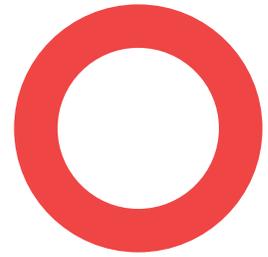


Gambar 5. Pengunjung menikmati pameran hasil karya anak-anak Korea di kelas Indonesia Discovery Boxes

Berkaca dari pembelajaran multikultural di The National Folk Museum Of Korea, ada beberapa hal yang menjadi highlight dalam tulisan ini. Pembelajaran pertama adalah inisiatif museum memperluas perspektif mengenai budaya. The National Folk Museum Of Korea adalah museum pemerintah yang hingga kini tetap secara kontinyu melaksanakan penelitian, pelestarian dan publikasi mengenai kebudayaan Korea melalui pameran dan program yang ada. Museum ini juga memberi ruang kepada perubahan yang terjadi di masyarakat dengan mengembangkan media ajar Culture Discovery Boxes. Salah satu alasannya adalah, penerimaan kehadiran kebudayaan asing yang dipandang sebagai dinamika dari kebudayaan besar bangsa Korea. Pada akhirnya konotasi "orang Korea, budaya Korea" juga harus diperluas. Kontak dengan budaya lain akan membantu merefleksikan budaya kita sendiri, memahaminya dengan lebih baik, menemukan diri kita sendiri, dan menyadari potensi kita.

Museum setidaknya telah memberi inspirasi kepada museum-museum di Indonesia untuk mengembangkan lemari budaya kita sendiri, mengingat bahwa kita merupakan negara multikultural yang kaya akan budaya. Media pendidikan multikultural seperti dicontohkan diatas dapat dimanfaatkan sebagai praktik edukasi pelestarian budaya pada generasi masa kini. Media ini dapat mengajarkan anak-anak Indonesia masa kini untuk lebih mengenal mengenal beraneka suku bangsa yang ada di Indonesia. Selain diajarkan mengenai perbedaan suku bangsa, anak-anak dapat belajar mengenai toleransi dengan mempelajari persamaan antara satu budaya dan budaya yang lain.





Melalui media ini anak-anak juga mendapatkan edukasi mengenai nilai-nilai kebudayaan yang bersifat benda (tangible) dan intangible (tak benda). Mereka diingatkan kembali mengenai budaya Indonesia dengan cara yang menyenangkan, yaitu bermain dan mengeksplorasi benda-benda khas dari berbagai daerah di Indonesia. Sementara nilai-nilai intangible dapat dilaksanakan dengan mengenalkan anak-anak pada tradisi yang diwariskan dari generasi ke generasi, misalnya tarian dan musik tradisional, pengetahuan dan kearifan lokal mengenai alam, pengobatan tradisional, kemahiran membuat kerajinan dan lain- lain.

Meski demikian, pemanfaatan media seperti ini memerlukan sinergi yang baik diantara semua elemen museum dan institusi terkait. Dengan demikian kita mampu untuk menumbuhkan kesadaran anak-anak Indonesia pada kekayaan budaya dan potensi bangsanya, sehingga melahirkan pemahaman yang baik mengenai jati dirinya, menumbuhkan sikap toleransi, dan rasa percaya diri pada anak sebagai orang Indonesia sehingga mereka dapat bangga, menghargai budaya Indonesia dan mampu memajukan bangsa ini.



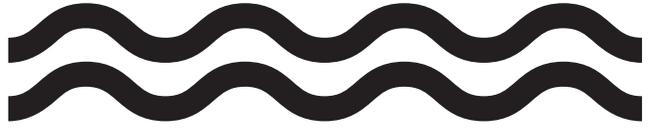
#### **Referensi**

Bayumurti, Adimas (2019). *Konsep Multikultural Pada Tata Pamer Museum Istiqal* (hal. 29). Tesis Universitas Indonesia. Jakarta

Yi, Eun Mi. (2018). *Culture Discovery Boxes: Museum Education For Communication in a Multicultural Society*.

Dalam A. Avagyan, & N. Winterbotham, *Museum and Written Communication : Tradition and Innovation* (hal. 209). Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.





Ayu Dipta Kirana

# OPEN CULTURAL DATA PADA INDUSTRI MUSEUM INDONESIA

Wajah dunia bergerak cepat menghiasi dinamika kebudayaan secara global. Globalisasi telah membuat batas-batas geografis yang ada semakin mencair hingga membentuk suatu komunitas yang tak lagi terperangkap dalam limitasi. Hal ini terjadi karena - salah satunya - lonjakan perkembangan teknologi informasi pada abad ke-21 ini. Fenomena tersebut dikenal pula sebagai Revolusi Industri 4.0.



Revolusi Industri 4.0 mengambil nama dari peristiwa sejarah yang mengubah wajah dunia pada tahun 1784 dengan penemuan mesin uap pertama di Eropa. Penemuan mesin uap kemudian mengubah pola kerja yang selama ini hanya menggunakan tenaga manusia atau hewan menjadi tenaga yang lebih efisien serta cepat. Istilah Revolusi Industri 4.0 diperkenalkan oleh negara Jerman pada tahun 2015 lalu. Revolusi Industri 4.0 merupakan gagasan yang muncul akibat kemajuan dari teknologi informasi digital yang berkembang pesat beberapa tahun belakangan ini. Kemajuan teknologi ini memungkinkan interkoneksi data dalam segala bidang yang memunculkan perpaduan IT dengan industri. Perkembangan teknologi komunikasi digital, terutama internet, memacu perkembangan pasar global yang lebih dinamis. Kecepatan dan ketersediaan informasi yang terhubung antar entitasnya menjadi kunci utamanya.

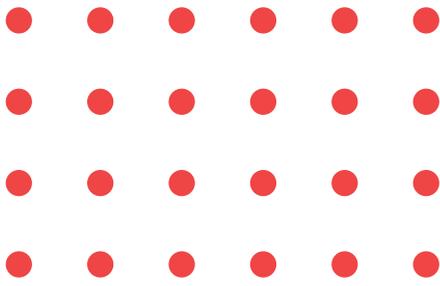
Generasi pendukung Revolusi Industri 4.0 ini dikenal dengan generasi milenial atau generasi Y yang secara demografis dikelompokkan pada orang yang lahir di antara tahun 1980 hingga 1997 yang berarti mereka hidup melalui dua milenial. Sebetulnya, generasi Z atau generasi yang lebih muda lagi dari generasi milenial justru menjadi kelompok manusia pengguna teknologi digital yang lebih intens dibandingkan dengan generasi milenial. Rentan usia generasi ini antara tahun 1995 hingga 2000-an lebih, yang berarti sejak mereka dilahirkan generasi ini telah menerima paparan penggunaan internet dalam keseharian mereka.

Era industri 4.0 telah memberikan warna perubahan pola interaksi akibat konektivitas tanpa batas yang mampu dihadirkan oleh internet. Perubahan pola interaksi tentu saja mengubah interaksi secara sosial, ekonomi, hingga kultural. Tuntutan kecepatan dan keterbukaan informasi menjadi slogan yang digadang-gadang dalam berbagai industri bahkan termasuk sektor kebudayaan seperti museum.

Gerakan Open Access memungkinkan seluruh lapisan masyarakat dapat mengakses data yang dimiliki oleh suatu instansi pemerintah. Gerakan ini juga memungkinkan untuk penggunaan ulang (re-use) konten-konten kebudayaan dan penyebaran ulang (re-distribution) dalam bentuk yang berbeda sama sekali tanpa perlu melakukan perijinan. Open access ini bahkan memungkinkan penggunaan data untuk kepentingan komersil. Karakteristik dari Open Access ini terletak pada bentuk data yakni data digital yang didapatkan melalui internet.

Keterbukaan terhadap data ini didasari bahwa seluruh masyarakat memiliki hak yang sama dalam mendapatkan pengetahuan. Pengetahuan tak hanya eksklusif dimiliki satu lembaga saja melainkan juga dapat dienyam segala lapisan masyarakat sehingga memungkinkan transparansi data yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Selama satu dekade belakangan ini, instansi pemerintah telah terbuka untuk membagi hasil penelitian mereka melalui situs-situs website pemerintah yang bisa digunakan oleh publik untuk kepentingan pribadi mereka. Salah satu portal yang dibuat oleh pemerintah ialah Pusat Satu Data Indonesia yang bisa dikunjungi di <http://data.go.id>. Portal ini diinisiasi oleh Kantor Staf Presiden sebagai salah satu cara untuk melakukan implementasi terhadap UU No. 14 Tahun 2008 mengenai Keterbukaan Informasi Publik. Portal data ini menghimpun data-data yang dimiliki oleh badan atau instansi pemerintah di berbagai sektor.





Pada sektor kebudayaan, dikenal pula gerakan Open Cultural Data yakni gerakan terusan yang berasal dari gagasan mengenai keterbukaan informasi dan data yang dimiliki oleh lembaga-lembaga kebudayaan yang dikenal dengan nama GLAM (Gallery, Library, Archives, and Museum). Galeri seni, perpustakaan, pusat arsip, dan museum merupakan lembaga yang menyimpan data yang terkait artefak maupun kerja kebudayaan. Di Eropa gerakan ini telah dimulai sejak akhir tahun 2011 dan secara terobosan telah bekerja bersama-sama menciptakan jejaring yang memungkinkan keterbukaan data kultural melalui pengembangan aplikasi bergerak (mobile application). Gerakan keterbukaan data dari GLAM ini juga memungkinkan akses data untuk digunakan sebagai konten artikel Wikipedia yang dikenal sebagai portal ensiklopedia bebas tak berbiaya di internet. Beberapa museum Eropa sendiri telah membuka akses database koleksi mereka melalui internet seperti Rijksmuseum yang merupakan salah satu museum tertua dan terkemuka di Belanda.

Sektor industri kebudayaan di Indonesia telah merintis beberapa platform untuk membuat akses data kerja kebudayaan lebih mudah. Salah satunya ialah Sistem Informasi Registrasi Nasional yang memuat berbagai informasi data mengenai Cagar Budaya yang telah terdaftar yang dikembangkan pada tahun 2015. Dalam UU No. 11 Tahun 2010, pasal 30 menjelaskan bahwa pemerintah memfasilitasi sistem dan jejaring pendaftaran cagar budaya secara digital dan / atau non-digital. Cagar Budaya yang terdaftar, baik dalam skala nasional maupun daerah dapat didaftarkan dan diunggah datanya pada sistem database Registrasi Nasional untuk dikumpulkan sehingga bisa diketahui jumlah riil Cagar Budaya yang dimiliki oleh Indonesia secara keseluruhan. Kategori Cagar Budaya diberikan ke beberapa jenis seperti situs, kawasan, bangunan, hingga benda. Museum merupakan institusi nirlaba yang memiliki kewajiban untuk menyimpan, merawat, dan mengkomunikasikan Cagar Budaya kepada masyarakat luas. Peran museum sebagai salah satu lembaga pendidikan non-formal ini memiliki tanggung jawab pembelajaran terhadap publik.

Salah satu turunan portal dari sistem database regnas yakni Sistem Informasi Registrasi Koleksi Museum yang bisa dikunjungi pada alamat situs web <http://museum.kemdikbud.go.id>. Di portal data ini publik dapat mengetahui museum-museum yang di Indonesia, selain itu juga dapat untuk mengetahui jumlah koleksi museum di dalamnya. Setiap koleksi museum memiliki data yang terkait mengenai asal usul koleksi, waktu pembuatan, deskripsi, profil koleksi, dan masih banyak lagi lainnya. Akan tetapi, portal sistem informasi registrasi koleksi museum ini masih memiliki banyak kekurangan, terutama update data koleksi yang cukup lambat bertambah. Selain itu, beberapa data koleksi museum masih belum lengkap dan tak memuat foto dokumentasi yang membantu publik untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam lagi. Hal ini tentu saja menjadi catatan yang penting terhadap pengelolaan pusat data karena seiring dengan kebutuhan publik yang mengharapakan tampilan informasi terkini yang valid.

Dalam rangka keterbukaan akses data koleksi, Museum Nasional telah mengembangkan situs web-nya menjadi lebih menarik. Beberapa koleksi telah ditampilkan untuk publik yang memuat berbagai informasi dan deskripsi benda meski dalam jumlah terbatas. Tak semua jenis koleksi yang dimiliki oleh museum ditampilkan dalam portal tersebut. Sementara itu, meski Museum Sonobudoyo belum mampu membuka akses database informasi koleksi kepada publik di luar pengunjung museum namun beberapa pameran belakangan informasi katalog dibagikan secara gratis dengan mengunduh di web. E-catalog tersebut memuat informasi mengenai koleksi yang dipamerkan dalam pameran temporer dengan tema-tema yang berbeda. Penggunaan media sosial seperti Instagram juga dipergunakan oleh beberapa museum untuk memperkenalkan data koleksi. Akan tetapi tak sedikit pula museum-museum daerah lain, terutama di wilayah luar pulau Jawa yang belum memiliki situs web sehingga akses informasi mengenai koleksi amat terbatas dan sulit didapatkan.



# Tantangan dan Peluang

Revolusi teknologi digital menciptakan pola komunikasi yang amat berbeda dalam sepuluh tahun belakangan ini. Setiap harinya ada jutaan konten informasi yang tersebar bebas jejaknya di dunia maya. Museum menghadapi tantangan baru untuk mengembangkan dari tak hanya menjadi sekedar institusi pasif, melainkan mampu membuka diri dan berkolaborasi dengan komunitas masyarakat publik yang lebih luas sehingga transfer pengetahuan kepada khalayak umum. Demi menghindari informasi salah (hoax) yang beredar di dunia maya, alangkah lebih baik bila museum sendiri yang menyediakan data valid dan kredibel. Kemudahan akses ini dirasa manfaatnya oleh pendidik, peneliti, kurator, maupun pekerja di industri museum atau lembaga kebudayaan lainnya. Gerakan open cultural data ini juga dapat memudahkan para pendidik yang tak mampu menjangkau institusi tertentu karena keterbatasan jarak dan waktu untuk mendapatkan data yang baik dalam mengembangkan materi pembelajaran untuk murid didiknya.

Gerakan open access menciptakan tuntutan bagi museum untuk mampu memudahkan pemberian data dan akses benda koleksi museum terhadap publik. Akan tetapi kemudahan akses ini memiliki tantangannya tersendiri, seperti ketersediaan sumber daya yang kompeten untuk melakukan program digitalisasi terhadap data koleksi museum. Digitalisasi tentunya membutuhkan dana dan anggaran yang cukup fantastis mengingat perangkat teknologi digital yang baik harus ditebus dengan angka jutaan rupiah. Keterbatasan ini tentu amat terasa, terutama di museum-museum yang berada di wilayah 3T.

## Referensi

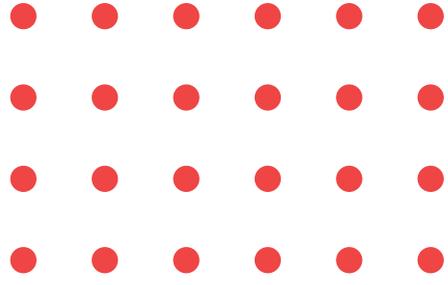
Undang-Undang RI No. 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya

Gunawan, Dani dan Amalia Amalia. (2016). *The Implementation of Open Data in Indonesia*. 2016 International Conference on Data and Software Engineering (ICoDSE), IEEE,

Prasetyo, Hoedi dan Wahyudi Sutopo. (2018). *Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset dalam Jurnal Teknik Industri* Vol. 13 no.1 Januari 2018 hal. 17-26

Terras, Melissa. (2015). *Opening Access to Collections: The Making and Using of Open Digitised Cultural Content* dalam *Online Information Review* 39 No. 5 hal: 733-752

Wessels, Bridgette dkk. (2017). *Open Data and the Knowledge Society*. Amsterdam: Amsterdam University Press.



Selain isu mengenai anggaran, satu poin yang paling penting ialah kontrol terhadap data yang akan keluar untuk publik. Akses data yang amat mudah diambil oleh publik menciptakan banyak konten-konten baru yang diharapkan dapat dibuat secara bertanggung jawab. Meski gerakan ini menggulirkan ide mengenai keterbukaan tetapi kontrol institusi amat penting untuk melakukan pemilahan data mana saja yang layak dikeluarkan. Hal ini tentu juga penting terutama untuk menghindari plagiarisme atau pelanggaran hak cipta.

Selain itu dibutuhkan komitmen, terutama dari institusi pemerintah yang mengembangkan platform digital portal data kebudayaan untuk secara konsisten melakukan update terhadap informasi yang ada. Dengan adanya kesadaran mengenai kebutuhan data ini menuntut para profesional yang bekerja di bidang permuseum meningkatkan kualitas data benda koleksi museum dengan mengembangkan riset yang berguna. Ini juga menjadi salah satu cara lembaga bertanggung jawab atas informasi dan komunikasi yang dilakukan terhadap publik.



## Sumber Internet

<https://tirto.id/selamat-tinggal-generasi-milenial-selamat-datang-generasi-z-cnzX> akses tgl. 4 April 2019 jam 15.54 WIB

<https://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/open-culture-data-opening-glam-data-bottom-up/> diakses pada tanggal 5 April 2019 jam 09.55 WIB

<https://cagarbudaya.kemdikbud.go.id/>

<https://museum.kemdikbud.go.id/>

## Srikandi

Srikandi, putri raja dari Kerajaan Cempalaradya, dikenal dengan kecantikannya. Ia tak hanya ayu semata tapi juga sama tangguhnya dengan pria. Dalam satu fragmen kisahnya yang terkenal 'Srikandi Belajar Memanah' ia belajar memanah dengan ketekunan yang luar biasa sehingga mampu melesatkan anak panah tepat sasaran. Kualitas diri dalam Srikandi ini memperlihatkan sosok perempuan yang anggun sekaligus memantik serta kharismatik



### ARCA TIPE PAJAJARAN





## Durga

Durga kerap didengar sebagai dewi penghancur. Padahal kisah Durga tidaklah seseram itu. Dalam mitologi Hindu, Dewi Durga merupakan sosok yang amat penting dalam alam dewa. Ia digambarkan memiliki kecantikan sekaligus kekuatan yang luar biasa sehingga hanya Durga yang mampu mengalahkan iblis asura. Kehebatan ini membuatnya dijuluki sebagai Durga *Mahisaasuramardini*. Kisah Durga merupakan metafora perempuan yang memiliki dua sisi keanggunan sekaligus ketanggungan.

### Arca Cikapundung

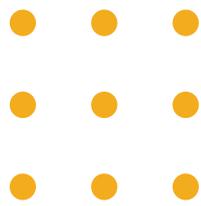
Jenis Koleksi : Arkeologika

Fungsi Koleksi :

Umur Koleksi : 0

Bahan terbuat dari semen, berwarna hitam alami. Mengenakan penutup kepala, muka dan bentuk mata bulat. Hidung besar, bibir tipis dan memiliki 2 telinga. Sikap Arca sedang duduk bersimpuh, kaki dilipat ke belakang, badan seakan membungkuk, tangan bersedekap dengan ujung jari saling bersentuhan, seakan sedang memeluk suatu benda yang berangka tahun 1263 Saka (1314 M) dalam angka Jawa Kuno.



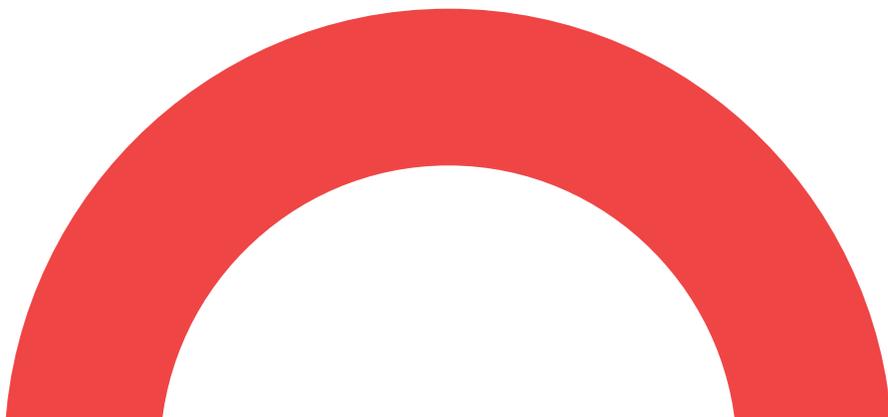


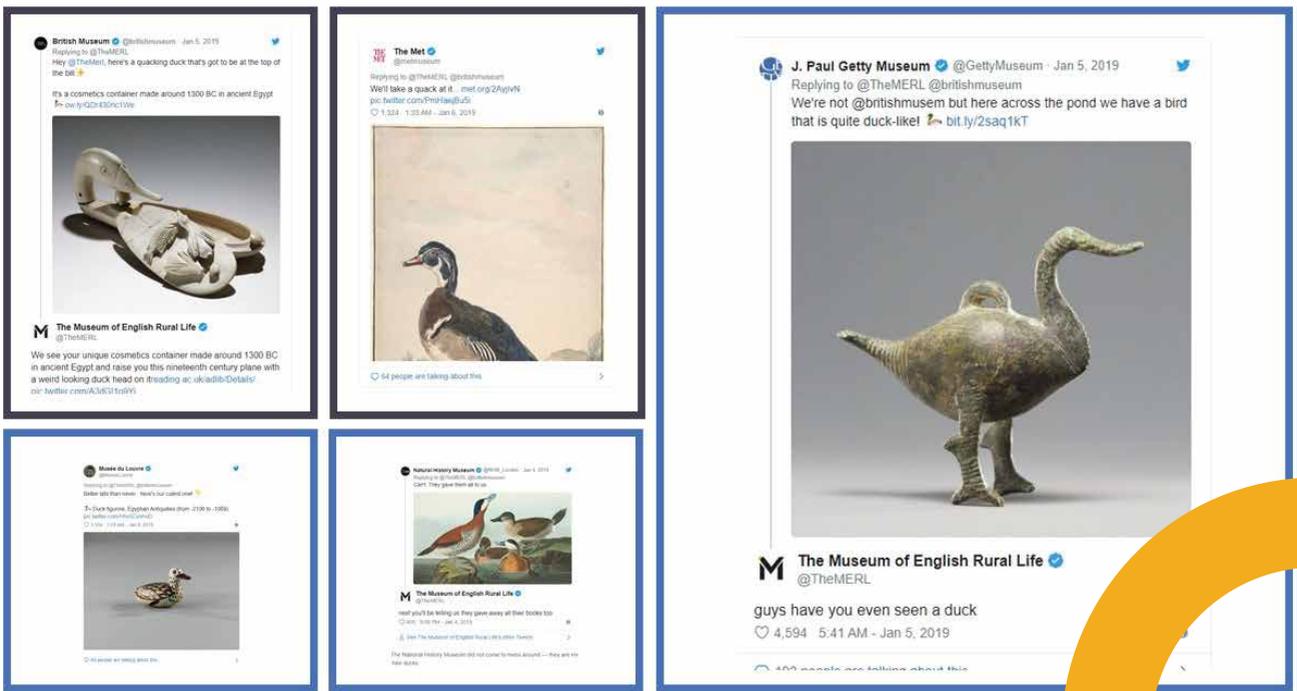
Hilman Handoni, Mahasiswa Pascasarjana  
Kajian Museum FIB UI

# PERANG BEBEK DI MUSEUM : MENGAPA MUSEUM KITA PERLU HUMOR



Awal tahun 2019, bebek-bebek telah menyeret museum-museum dunia dalam 'perseteruan' absurd, paling tidak di jagad Twitter (Berkhead, 2019). Sebermula, akun The Museum of English Rural Life melempar tantangan, dengan nada arogan, tapi segera kita tahu agak konyol, kepada British Museum untuk mengirimkan gambar bebek terbaiknya. Tantangan segera dijawab tak cuma oleh museum tertantang. Tapi juga dijawab tak kalah congkaknya oleh museum lain, termasuk J Paul Getty Museum, Metropolitan Museum of Art alias The Met di New York, Musée d'Orsay, dan Natural History Museum di London, Inggris (Sung, 2019)





Gambar layar (screenshot) percakapan Twitter mengenai bebek-bebek koleksi museum

Kita tak pernah tahu, siapa pemenang, dan yang paling congkak, dari drama ini. Kita tak tahu persis juga apakah kemudian perdebatan konyol ini memicu kedatangan pengunjung ke museum-museum lokal di sekitar mereka atau tidak. Tapi yang pasti, paling sedikit, saya dan banyak warganet dapat menyungging senyum atau malah tertawa terbahak-bahak membaca komentar dan saling adu gambar. Dalam kasus adu gambar ini, museum-museum telah menjadi sumber pengetahuan (karena kita jadi tahu aneka koleksi unik museum-museum dunia, meski cuma bebek) yang menghibur (karena kita tertawa melihat kekonyolan lembaga-lembaga serius ini saling klaim dan adu congkak), bahkan sebelum kita melangkahkan kaki memasuki gedung dan melihat vitrin atau bingkai di mana koleksi itu dipajang.



Museum jelas bukan kumpulan lawakan atau situasi konyol yang patut ditertawakan dan menjadi sumber humor. Tapi pada kutub lainnya museum juga belum bisa membuktikan dirinya sebagai institusi yang ramah dengan pendekatan ‘bermain-main’ apalagi humor. Wajar! Sepanjang sejarahnya, mayoritas museum ya memang begitu: Serius. Mana ada begawan atau pembesar pada abad ke-18 yang tidak serius mengumpulkan aneka obyek sensasional dari jauh dan dikumpulkan di almari keajaiban (cabinets of curiosities), yang kelak jadi cikal bakal museum tradisional? Pada masa museum modern, ruang-ruang, obyek, tema, dan narasi ditata sedemikian rupa dalam aturan yang baku dan kaku mengikat sistem tertentu, dinaungi arsitektur solid yang mengakumulasi hubungan antara pengetahuan dan kekuasaan (Bennett, 1995)



Bangunan museum, yang banyak memanfaatkan bangunan lampau, lengkap dengan pilar-pilarnya juga membuat kesan kuno, menyeramkan, dan lagi-lagi serius, membuat tantangan bagi beberapa orang untuk menikmatinya. Di dalam museum, bagaimana kita menikmati koleksi juga dibatasi dengan papan peringatan “Awas Jangan Disentuh” atau “Dilarang Berisik” yang pada akhirnya membuat pengalaman menikmati museum hanya terbatas pada pengalaman visual yang menegangkan (Buck, 1997).

Untuk menjembatani kontras museum yang serba kaku dan hal-hal menyenangkan lainnya, pendekatan humor dapat membantu dan amat sah digunakan dalam konteks museum. Pengalaman berkunjung ke museum seperti yang telah dijelaskan di atas, lebih banyak dianggap sebagai pengalaman visual, dan intelektual karena kandungan

faktual dan historis yang disimpan di dalam koleksi-koleksinya. Padahal seharusnya pengalaman mengunjungi museum adalah juga pengalaman emosional yang bersisian dengan ekspresi dan humor (Simon, <http://museumtwo.blogspot.com>, 2007).

Humor adalah salah satu cara museum bersiasat menjangkau publik yang lebih luas, generasi milenial, mereka yang tak terbiasa, tidak nyaman, atau waswas saat mengunjungi museum (Simon, 2010). Meski humor kadang-kadang dapat menjadi berbeda bergantung pada konteks kebudayaannya, tapi menurut Viv Golding humor punya fitur



Museum Situs Semedo, Tegal  
Fotografer: Partogi Mai Parsaulian

sosial untuk menyediakan ikatan sosial yang membuat orang dapat duduk bersama (Golding, 2013). Humor juga dapat dijadikan perangkat untuk membantu mengencerkan batas-batas antara yang 'murni', 'abadi', 'homogen', dan 'kaku' yang diasosiasikan terhadap museum dengan yang 'main-main', 'profan', 'heterogen' hingga dapat menghasilkan kemungkinan bentuk, makna, dan tafsir baru, atau yang disebut Golding sebagai proses creolizing the museum (2013).

Humor juga dapat dikaitkan dengan Teori Pengelepasan (the Relief Theory) yang dapat dilacak dari pemikiran filsuf Sigmund Freud. Bagi Freud, humor dan lelucon dapat membebaskan energi pada syaraf yang seharusnya digunakan untuk tugas tertentu. Lebih dari itu, humor juga dapat dilihat sebagai aktivitas sosial, permainan yang sudah dikembangkan sedemikian rupa, yang kadang-kadang juga bisa digunakan untuk menetralkan tabu, menggugat aturan dan konvensi sosial. Nilai humor tampaknya juga terletak pada kemampuannya untuk menyuarakan apa yang biasanya dibungkam. Dan dengan cara bermain-main, bercanda, maka terbuka juga ruang sosial yang merdeka dan sumber kegembiraan (Golding, 2013).





Di tengah tekanan professional dan pergaulan sebaya di dunia yang serba cepat ini, kaum milenial rentan menjadi sasaran stres. Tapi apakah museum mampu menjadi tujuan mengobati stres? Sekarang mungkin belum terbayangkan, apalagi dalam konteks Indonesia. Tapi dengan bantuan humor, dan kreativitas padu-padan insan museum, tentu saja hal itu bisa saja diwujudkan. Organisasi dokter di Kanada dan Montreal Museum of Fine Arts (MMFA) saja bersepakat untuk bekerja sama dan meresepkan kunjungan ke museum sebagai bagian dari terapi pengobatan (Montreal museum partners with doctors to 'prescribe' art, 2018). Cheng & Wang (2015) dalam risetnya mengenai pengaruh humor dalam dunia kerja menyebutkan humor bisa membantu pekerja untuk menjadi tangguh 'persistence' yang tentu saja bermanfaat buat perusahaan, Bukan hanya membuat gembira, tapi lebih penting dari itu humor juga memberikan energi 'energizing.'



Lalu bagaimana museum mengintegrasikan humor di dalam praktiknya? Menjadikan media sosial sebagai pintu masuk, sebagaimana contoh di atas sudah dapat dijadikan contoh kreativitas bagaimana membalut humor dalam program publik museum. Tapi yang lebih konservatif dari itu tentu saja tersedia. Pada 1992, seniman Fred Wilson menghadirkan pameran yang bertajuk Mining the Museum. Pameran ini tak ubahnya seperti pameran biasa di mana vitrin membingkai koleksi museum. Yang jadi berbeda adalah Fred menghadirkan koleksi-koleksi terpilih dari gudang museum dan membingkai dalam kontras yang gelap. Dalam salah satu vitrin berjudul 'Metalwork' Fred mengkontraskan alat minum dari perak yang dipakai kaum ningrat dengan borgol yang biasa dipakai budak kulit hitam. Kedua koleksi ini berasal dari periode yang sama yaitu pada 1793 - 1880, saat di mana perbudakan masih merajalela.



Museum Subak Maceti, Bali  
Fotografer: Tjokorda Gede Eka



Akhir Pekan di Museum Nasional menggunakan tekr

Kontras-kontras tersebut pada kesan pertama memang teramat serius, karena berbicara rasisme dan bagaimana museum terlibat di dalamnya dengan 'menyembunyikan' koleksi-koleksi tersebut di gudangnya. Tapi sesungguhnya teknik yang digunakan di dalam pameran memakai pendekatan atau struktur humor. Menurut Freud humor bergantung pada elemen

lelucon yang tampak tidak nyambung atau tampak absurd tapi sebenarnya memiliki logika bersama alias masuk akal (shared logic) (1905). Pasangan perabot perak dan borgol besi dalam gambar di atas boleh jadi secara visual tidak cocok, bahkan absurd. Tapi susunan itu memungkinkan makna ketiga muncul di benak pengunjung yang mengasosiasikan dua benda itu dengan



ik teater museum dan bertabur humor di dalamnya

situasi yang tidak menyenangkan akibat perbudakan. Masih menurut Freud, lelucon bertendensi, membutuhkan tiga pihak, yang pertama si pelawak atau komika, yang membuat lelucon, kedua korban yang menjadi subyek penderita, dan yang ketiga adalah saksi yang menjadi tujuan komika untuk dihibur. Dalam struktur itu, Fred Wilson si seniman adalah

sang komika, 'korban'nya adalah museum (dan masyarakat?) yang 'menyembunyikan' praktik rasisme tersebut sementara pihak ketiga yang harus aktif membangun makna dari dua obyek kontras ini adalah si pengunjung pameran.

Bagaimana dengan praktik di tanah air. Belum ada penelitian yang menyeluruh mengenai penggunaan humor di museum-museum di Indonesia. Tapi kalau pun ada rasanya tak akan banyak. Meski begitu, paling sedikit, Museum Nasional Indonesia juga telah memulainya, dengan memasukkan unsur humor dalam program publik Akhir Pekan di Museum Nasional Indonesia. Program ini menghadirkan pendekatan teater-museum untuk menghidupkan sebuah atau beberapa artefak koleksi Museum dalam sebuah pertunjukan teater berdurasi sekitar 30 menit. Pentas ini dipertunjukkan oleh Teater Koma, kelompok teater sohor, berdiri sejak tahun 70-an, dan terampil menggunakan banyol, dan kritik sosial, di dalam lakon-lakonnya. Program ini telah berlangsung sejak 2013 dan masih berlangsung hingga kini (2019).

Dari penelitian penulis, hampir bisa dipastikan humor hadir di setiap pertunjukan. Pertunjukan berjudul “Ribut-Ribut si Bumbang dan si Coak” (Riantiarno dan Soerjoatmodjo, 2014) bahkan bisa dianggap sebagai pertunjukan komedi sepenuhnya meski diujungnya juga diselipkan ironi yang menuntun penonton pada renungan.



*COAK: Prancis henggang, Belanda langsung memborbadir pasukan Imam Bonjol di Padang, Diponegoro di Jawa, Raja Klungkung di Bali, lalu Cut Nyak Dhien di Aceh. Tapi apa yang terjadi ketika meriam-meriam itu dihadiahkan ke raja-raja yang tunduk pada Belanda?*

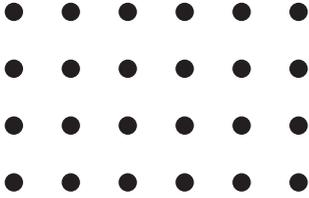
*LELA: ...bukannya kita pelajari dan kita kuasai, malah disembah, dimandikan, dikasih bunga, ditutup-tutupi kain bak barang keramat -persis seperti yang aku alami selama ini di keraton... Saat dipajang di museum, malah dipercayai bisa bawa berkah: bikin kaya lah, bikin subur...*

*COAK: ...Pantas kita terus terbelakang, terkekang oleh tahyul...*



Lakon ini mengangkat cerita meriam-meriam tua koleksi Museum Nasional. Dibayangkan, Meriam-meriam ini dibuat hidup dan dipersonifikasikan ke dalam karakter. Dan lebih konyolnya lagi, terjadi pula persaingan di antara meriam-meriam tak ubahnya seperti manusia yang emosional. Lakon “Nenek Moyangku Pelaut” (Riantiarno dan Soerjoatmodjo, 2014) menghadirkan tiga tokoh pelaut bodoh yang melalui dialog kocaknya dengan seorang pelaut veteran memunculkan pengetahuan mengenai alat-alat navigasi yang disimpan Museum. Ini adalah sebagian contoh dari hampir 40 lakon asli yang diproduksi dengan riset yang cukup teliti.

Sudah waktunya museum kita menghadirkan bebek-bebek dan komedi, sekali-sekali. Bukan semata-mata untuk sensasi, Tapi juga untuk menyentuh emosi yang membangkitkan minat lanjutan dan keingintahuan pengunjungnya.



## Referensi

Bennett, T. (1995). *The Birth of the Museum. History, theory, politics*. London : Routledge.

Berkhead, T. (2019, January 15). The world's museums are in a Twitter battle over who has the best duck artefacts – time to declare the winner. Retrieved from [www.independent.co.uk](http://www.independent.co.uk):

<https://www.independent.co.uk/voices/twitter-british-museum-duck-rural-life-birds-ornithology-a8713276.html>

Buck, E. G. (1997). Museum bodies: the performance of the Musee Gustave Moreau. *Museum Anthropology* , 15-24.

Golding, V. (2013 ). *Creolizing the Museum; Humor, Art, and Young Audiences*. . In V. Golding, & W. Modest, *Museums and Communities; Curators, Collections, and Collaboration* (p. 195). New York: Bloomsbury Academic.

Riantiaro, R., & Soerjoatmodjo, Y. (2014). *Ribut-ribut si Bumbung dan si Coak*. Dokumen dapoerdongeng, tidak diterbitkan.

Riantiaro, R. B., & Soerjoatmodjo, Y. (2014). *Nenek Moyangku Pelaut*. Dokumen dapoerdongeng, tidak diterbitkan.

Simon, N. (2007, 08 16). Retrieved from <http://museumtwo.blogspot.com>:

<http://museumtwo.blogspot.com/2007/08/whats-so-funny-humor-in-museums.html>

Simon, N. (2010). *The Participatory Museum* . Santa Cruz, California :

<http://www.participatorymuseum.org/read.A>.

Sung, M. (2019, January). Museums are sending each other their best duck pics on Twitter.

Retrieved from [www.mashable.com](http://www.mashable.com):

<https://sea.mashable.com/entertainment/1821/museums-are-sending-each-other-their-best-duck-pics-on-twitter>



Rini Rezeki Utami

# DARI “ITIK PULANG PETANG” KE MUSEUM DELI SERDANG



Tahun 2001, Museum Deli Serdang dibangun di kompleks perkantoran Pemerintah Daerah Deli Serdang dan diresmikan pada tanggal 12 Agustus 2003 oleh Gubernur Sumatera Utara waktu itu yakni H.T.Rizal Nurdin. Bangunan Museum Deli Serdang dahulunya terdiri dari 2 (dua) lantai dengan menyimpan ratusan benda koleksi yang beragam. Sepanjang perjalanan sejarahnya, untuk meningkatkan animo masyarakat dan generasi milenial dalam mengenal budaya serta sejarah Deli Serdang, akhirnya pemerintah membangun gedung museum yang baru. Gedung Museum Deli Serdang yang baru dibangun pada tahun 2016 diatas sebidang tanah seluas ± 3.399,45 M<sup>2</sup> dan diresmikan kembali pada tanggal 8 September 2018 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Muhadjir Effendy.

Gedung baru Museum Deli Serdang mempunyai konsep bentuk bangunan yang terbilang unik yaitu "itik pulang petang". Konsep ini diadopsi dari filosofi masyarakat Melayu yang merupakan suku asli Deli Serdang. Filosofi "itik pulang petang" memiliki arti keteraturan, keharmonisan, dan perlambangan kebaikan. Diharapkan dari filosofi tersebut Museum Deli Serdang dapat memberi pengharapan baru kearah yang lebih baik dan modern.

Museum yang terdiri dari 4 (empat) lantai ini memiliki tema yang berbeda-beda di setiap lantainya, dimulai dari zaman prasejarah dan sejarah Deli Serdang, masa Kesultanan Serdang hingga Deli Serdang dimasa kini dengan menyimpan banyak benda koleksi, seperti arkeologika, etnografika, historika, numismatika, dan biologika. Ada beberapa koleksi masterpiece yang terdapat di Museum Deli Serdang, diantaranya Meriam Lela peninggalan Kesultanan Negeri Serdang, Brandweeer (penyemprot api) peninggalan perkebunan Deli pada masa kolonial Belanda, dan juga alat musik yang mengiringi tari Serampang Duabelas. Tari Serampang Duabelas adalah tarian asli dari Deli Serdang yang sudah ditetapkan sebagai warisan budaya tak benda, tarian tradisional ini diciptakan oleh Guru Sauti.



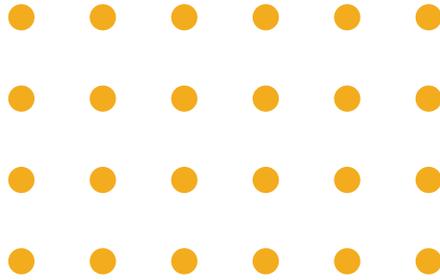
Brandweeer. Salah satu koleksi di Museum Deli Serdang



Meriam Lela. Salah satu koleksi di Museum Deli Serdang



Gendang Pakpung. Salah satu koleksi di Museum Deli Serdang



Museum Deli Serdang ini adalah representasi kerjasama yang berlangsung secara sinergis antara Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan Dinas Kepemudaan, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Deli Serdang. Hal tersebut tidak dapat dilepaskan dari misinya sebagai wadah edukasi, rekreasi, dan kreatifitas. Pasca peresmian, Museum Deli Serdang menjadi obyek kunjungan anak sekolah dari tingkat SD sampai SLTA serta menjadi obyek penelitian mahasiswa dari sejumlah Perguruan Tinggi di Sumatera Utara. Untuk mengunjungi Museum Deli Serdang pengunjung tidak dipungut biaya, selain itu di sekitar museum terdapat obyek wisata lain yang dapat dikunjungi yakni Taman Buah Deli Serdang, Kolam Renang Deli Serdang yang jaraknya sangat berdekatan.





ZAMAN PRASEJARAH/SEJARAH

*Pegala*  
Peninggalan Bersejarah  
Negeri Deli

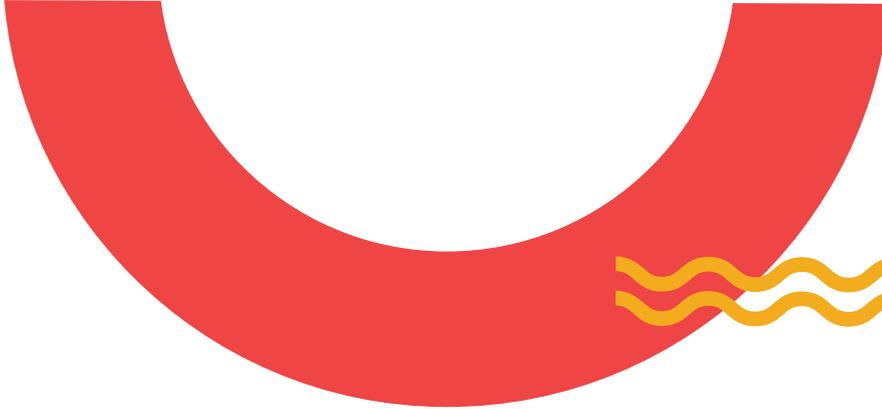
**MUSEUM DAERAH  
DELI SERDANG**



# Museum Tra Millenial



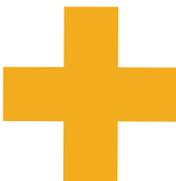




Anggi Purnamasari

Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan

# TERAPKAN KONSEP MUSEUM, PAMERAN DIGANDRONGI MILENIAL



Pameran Cagar Budaya, sepertinya menjadi suatu acara yang membosankan bagi para milenial. Pameran Cagar Budaya seringkali hanya menghadirkan benda-benda dari masa lampau, sedangkan generasi milenial yang juga disebut generasi Y dikenal sebagai generasi yang mumpuni memanfaatkan teknologi. Nah, bagaimana cara Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) Sulawesi Selatan yang salah satu tugas dan fungsinya adalah melaksanakan Pameran Cagar Budaya sebagai bentuk penyebaran informasi tentang budaya kepada masyarakat, terkhusus bagi kaum muda atau millennial sebagai generasi penerus bangsa.



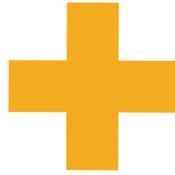
Koleksi yang dipamerkan pada Pameran Cagar Budaya

Pameran Cagar Budaya yang telah dilakukan BPCB Sulawesi Selatan selama ini lebih banyak menyasar audien yang sifatnya umum, belum tersegmen secara khusus generasi muda milenial. Namun sejak tahun 2016, BPCB Sulawesi Selatan mulai mencoba untuk lebih menarik perhatian anak-anak muda ini dengan menggunakan konsep dan pendekatan yang berbeda dari tahun-tahun sebelumnya. Pertimbangan yang dipilih adalah harus mengakomodasi empat generasi yang kemungkinan akan berkunjung pada pameran temporer, yaitu generasi baby boomer, X, Y dan Z.

Generasi Baby boomer terlahir ketika dimana teknologi belum berkembang, tentu saja generasi ini lebih suka dengan pameran yang hanya menunjukkan suatu objek. Sedangkan

generasi X merupakan generasi yang terlahir pada awal perkembangan teknologi sehingga generasi ini lebih menyukai pameran yang statis. Berbeda dengan generasi milenial yang terlahir ketika teknologi telah berkembang, sehingga generasi milenial dikenal dengan generasi yang akrab dengan komunikasi, media dan teknologi digital. Terlebih lagi generasi Z yang terlahir ketika teknologi sudah sangat berkembang, sehingga perlu kajian mendalam lagi untuk menyajikan Pameran Cagar Budaya kepada generasi Z.





## Bagaimana Mengakomodasi Pameran untuk Milenial?

Generasi Milenial Indonesia secara formal didefinisikan oleh Badan Pusat Statistik sebagai generasi yang lahir pada rentang tahun 1980-2000. Ciri khas dari generasi milenial ini yaitu komunikasi yang terbuka, pengguna media sosial yang fanatik, kehidupan yang sangat terpengaruh dengan perkembangan teknologi, serta lebih terbuka dengan politik dan ekonomi. Generasi inilah yang ingin disasar oleh BPCB Sulawesi Selatan sebagai pengunjung pameran. Tiga prinsip utama di dalam menyelenggarakan pameran apabila didasarkan pendapat dari Kathleen McLean (1993:6), yaitu:

1

Menampilkan koleksi ke publik dengan cara mengekspresikan ide melalui tema dan cerita pameran dengan berbagai teknik;

Pameran adalah media komunikasi yaitu dengan menyampaikan ide, perasaan, informasi, nilai; menambah pengetahuan; mengubah tingkah laku; modifikasi cara pandang dan menaikkan ketertarikan;

2

3

Pameran adalah pengalaman bukan sekedar produk yaitu dengan menyajikan Pameran Interaktif dan Partisipatori

Pameran temporer yang diselenggarakan oleh BPCB Sulawesi Selatan mengikuti perkembangan paradigma di dunia permuseuman. Salah satu paradigma museologi yang saat ini sedang dianut adalah konsep new museology yang didorong oleh para seniman dan komunitas pada pameran-pameran temporer dengan membuat pameran lebih demokratis, terlepas dari elitism dan konsumerisme (Marstine 21-30; Prior 68). Konsep tersebut berbeda dengan konsep-konsep lama di dalam penyelenggaraan pameran di museum semacam cabinet of curiosity dimana benda-benda dikumpulkan dan disimpan pada rak-rak secara acak seperti yang jamak dilakukan pada abad 17. Kemudian berkembang di pertengahan abad ke 18 menjadi sebuah museum tradisional dengan mengurutkan benda-benda tersebut sesuai dengan klasifikasi. Saat itu, memamerkan benda tersebut sudah memiliki tujuan pendidikan dengan memberikan informasi pada setiap benda.





Konsep new museology ini lebih cenderung untuk mengemukakan isu-isu keseharian sehingga berorientasi luas terhadap publik salah satunya adalah ditunjukkan dengan partisipasi aktif masyarakat. Menurut Hauesnchild, terdapat lima elemen yang membedakan antara traditional museum dan new museum, yaitu objective (tujuan), basic principle (prinsip dasar), structure and organization (struktur dan organisasi), approach (pendekatan) dan task (tugas).

Dari lima elemen konsep new museum, BPCB Sulawesi Selatan menyadur dua elemen yang sesuai dengan tugas dan fungsi BPCB untuk Pameran Cagar Budaya, yakni

No	Elemen	Pameran Temporer BPCB sebelum tahun 2015	Pameran Temporer setelah tahun 2015
1	<b>Prinsip Dasar</b>	Orientasi ke objek (Cagar Budaya)	Orientasi ke publik
2	<b>Pendekatan</b>	Subjek: Sesuai dengan fakta mengenai objek	Subjek: disajikan lebih kompleks
		Disiplin ilmu terbatas	Berbagai jenis disiplin ilmu
		Orientasi pada hanya objek dan masa lalu	Orientasi berdasarkan tema yang menghubungkan masa lalu dengan masa kini dan masa depan

Konsep new museology dirasa sebagai konsep yang tepat untuk Pameran Cagar Budaya BPCB Sulawesi Selatan agar generasi milenial tak segan-segan berkunjung. Jika sebelumnya pameran Cagar Budaya hanya menampilkan benda-benda kemudian diberikan label seperti layaknya pameran pada museum tradisional, sejak tahun 2016 BPCB Sulawesi Selatan menampilkannya dengan cara yang berbeda. Hal ini dilakukan dengan mengubah prinsip dasar dan pendekatan dalam pameran menggunakan teori komunikasi, edukasi dan eksibisi yang berlandaskan konsep new museum. Ternyata model pameran seperti ini lebih diminati oleh pengunjung berdasarkan respon pengunjung dan durasi pengunjung yang lebih lama di dalam lokasi pameran.

# Betakah Milenials di Pameran Cagar Budaya?

Pameran Cagar Budaya yang dilakukan BPCB Sulawesi Selatan merupakan agenda tahunan yang dilaksanakan dengan tema yang berbeda-beda. Pada tahun 2016 tema pameran adalah "Bone Dulu dan Kini" yang dilaksanakan di Bola Soba Kabupaten Bone. Tercatat penyelenggaraan tahun tersebut adalah pertama kalinya BPCB Sulawesi Selatan menggunakan tema dalam sebuah pameran temporer. Kabupaten Bone merupakan salah satu Kabupaten di Sulawesi Selatan yang terkenal dengan Arung Palaka sebagai pahlawan. Selain itu, Kabupaten Bone kaya dengan Cagar Budaya yang dimulai sejak masa prasejarah dengan tinggalan lukisan dinding guaanya, maupun Cagar Budaya berupa istana-istana kerajaan sebagai penanda kebesaran sejarah Kerajaan Bone di masa lalu. Tinggalan dari masa Islam juga ditemui di Kabupaten Bone melalui Masjid Tua dan Kompleks Makam para raja. Cagar Budaya dari masa kolonial juga menandai bahwa Kabupaten Bone di masa lalu pernah menjadi Afdeling yang dipimpin oleh Asisten Residen.

Pameran ini menampilkan rangkaian narasi Kabupaten Bone sejak masa prasejarah hingga masa kini. Bagi generasi baby boomer dan generasi X, pameran dengan menampilkan cagar budaya dan teks-teks panjang mengenai Cagar Budaya merupakan hal yang sangat menarik. Namun tidak dengan generasi milenial yang lebih tertarik dengan media sosial. tidak lain lebih disebabkan perbedaan karakter dari generasi milenial yang lebih dinamis, kreatif, informatif dan produktif. Berdasarkan karakteristik generasi milenial tersebut, BPCB Sulawesi Selatan menggunakan sejumlah panel interaktif meskipun tanpa menggunakan teknologi digital yakni dengan membuat flip label. Flip label ini membuat pengunjung tidak bosan hanya dengan membaca teks-teks, mereka dapat membalik label-label tersebut untuk mendapatkan informasi tambahan.

Koleksi yang dipamerkan pada Pameran Cagar Budaya



Koleksi yang dipamerkan pada Pameran Cagar Budaya



Koleksi yang dipamerkan pada Pameran Cagar Budaya

Pada tahun 2018 BPCB Sulawesi Selatan memilih tema pameran dengan tema “Jalur Rempah di Negeri Para Raja” di Halaman Benteng Ujung Pandang. Tema ini dipilih mengingat Jalur Rempah telah masuk dalam daftar tunggu UNESCO untuk warisan dunia. Selain itu, tema ini dipilih untuk membuat pengunjung merasa bangga dengan Indonesia karena sejak dahulu telah memiliki rempah yang diminati bangsa asing. Pameran ini didukung oleh BPCB se-Indonesia yang turut mengumpulkan naskah mengenai Jalur Rempah di wilayah kerja masing-masing.

Pameran pada umumnya hanya menggunakan indra penglihatan untuk melihat objek atau membaca teks. BPCB Sulawesi Selatan berusaha melibatkan seluruh panca indera pengunjung dari berbagai generasi melalui Pameran Jalur Rempah di Negeri Para Raja, 4 indra lain selain penglihatan adalah:

## 1 Indra Penciuman



Pada pameran ini, pengunjung tidak hanya menggunakan indra penglihatan, tetapi juga menggunakan indra penciuman untuk mencium bau rempah-rempah. Hal ini dimaksudkan untuk memperkenalkan aroma rempah kepada generasi Y dan Z yang kurang mengetahui betapa sedapnya aroma rempah khas Indonesia.

## Indra Pengecap 2



Pada pameran ini disiapkan kue dan minuman khas Makassar yang berbahan dasar rempah. Pengunjung dapat menggunakan indra pengecap untuk merasakan bagaimana rasa minuman dan makanan dengan bahan dasar jahe dan kayu manis, seperti Sarabba, Bagea dan Bolu Rempah.

Pada pameran ini BPCB Sulawesi Selatan meminjam miniatur perahu dari Museum Lagaligo sebagai gambaran kapal dagang pembawa rempah. Di perahu ini dipasang suara deburan ombak sehingga pengunjung menggunakan indra pendengaran untuk merasakan suasana di pinggir pantai.

## 3 Indra Pendengaran

## Indra Perasa 4

Pada pameran ini, pengunjung dipersilakan untuk memegang koleksi berupa rempah dengan bebas, sehingga pengunjung dapat menggunakan indra perasa untuk memegang koleksi pameran. Pameran seperti ini membuat generasi milenial terhindar dari pameran yang statis dan membosankan.



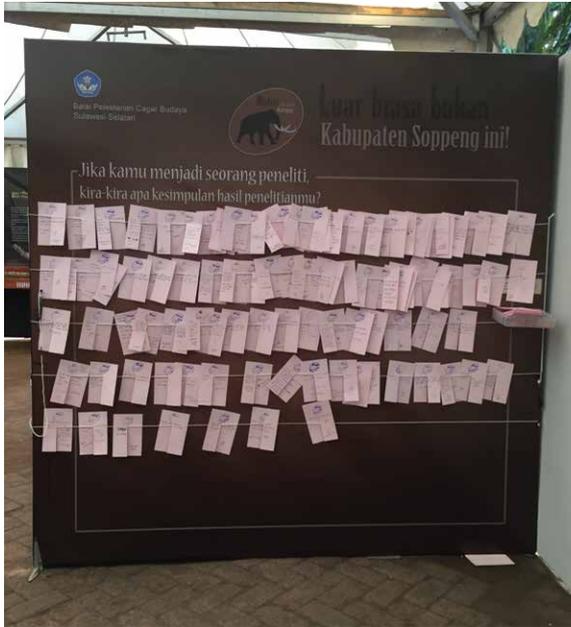
Salah satu panel yang meraih antusias pengunjung muda adalah terkait tentang mengungkapkan pendapat, meskipun media yang digunakan masih sederhana tidak berbasis teknologi seperti yang disukai oleh generasi milenial, namun panel ini cukup menarik bagi pengunjung muda.

Panel ini dinamai sebagai panel partisipatori, di spot ini telah disiapkan pertanyaan yang disertai dengan alat tulis dan media untuk menuliskan pendapat pengunjung. Pertanyaannya selalu berbeda dalam tiap pameran. Dari seluruh pameran temporer yang diadakan tercatat jenis pertanyaan yang non-spekulatif dan bersifat personal lebih disukai oleh pengunjung.

Pada tahun 2019, BPCB Sulawesi Selatan kembali mengadakan pameran dengan mengusung tema "Misteri Lembah Sungai Wallenna". Selain menampilkan koleksi yang luar biasa, yaitu mumi dan bekal kubur dari emas. Pameran yang diselenggarakan masih menggunakan media interaktif dan partisipatori yang ditambah dengan spot untuk photo booth dan beberapa program publik.

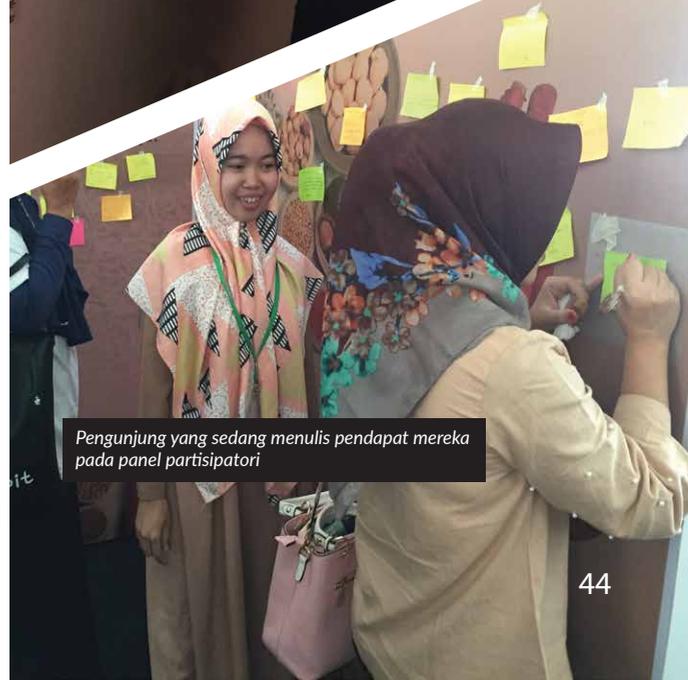
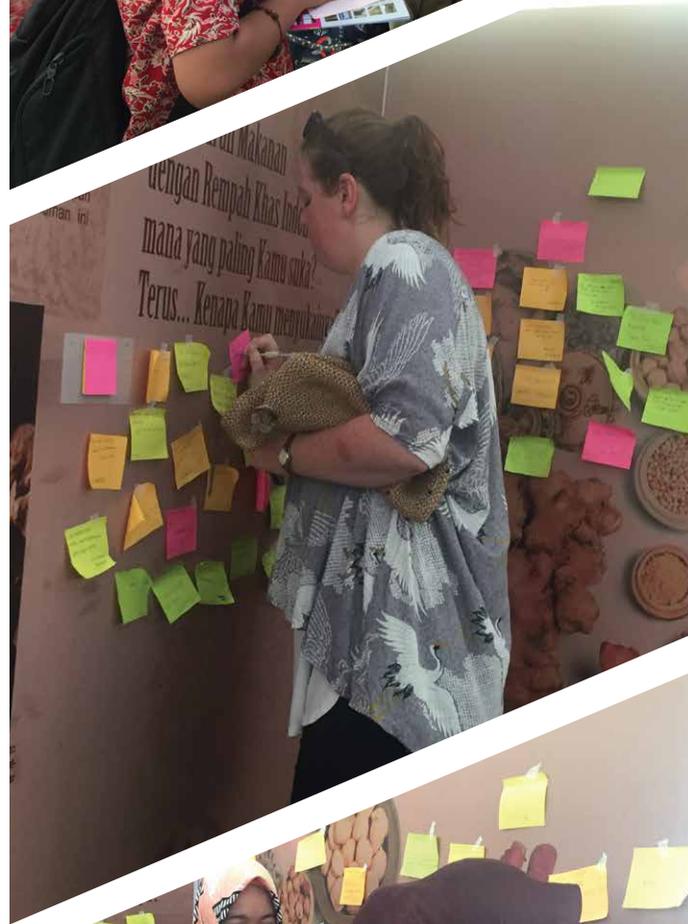
Dari pameran-pameran Cagar Budaya yang telah diselenggarakan oleh BPCB Sulawesi Selatan sejak tahun 2016 hingga 2019, dapat ditarik suatu simpulan sebagai berikut,

# 1 Panel Partisipatori



Panel ini terbukti menjadi spot dengan antusiasme tinggi, meski demikian jenis pertanyaan harus ditentukan dengan baik. Sebagai perbandingan, pertanyaan pada Pameran Jalur Rempah di Negeri Para Raja misalnya, "Dari seluruh Makanan dengan Rempah Khas Indonesia, mana yang paling kamu suka? Terus Kenapa kamu Menyukainya?" sedangkan pada Pameran Misteri Lembah Walennaie yaitu, "Jika kamu menjadi seorang peneliti, apa hasil penelitianmu?"

Dari hasil kartu jawaban para pengunjung menunjukkan bahwa lebih banyak pengunjung tertarik untuk mengisi pertanyaan pada Pameran Jalur Rempah Para Raja karena pertanyaan yang bersifat personal dibandingkan dengan pertanyaan pada Pameran Misteri Lembah Walennaie, yang harus berpikir, jika pengunjung menjadi seorang peneliti.



Pengunjung yang sedang menulis pendapat mereka pada panel partisipatori

## 2 Photobooth

Jenis photobooth yang dibuat BPCB Sulawesi Selatan cukup beragam dari mulai foto dengan salah satu pahlawan dari Kabupaten Bone, yaitu Arung Palaka dengan frame instagram, foto tiga dimensi seolah dalam bawah laut, membuat miniatur gua prasejarah dengan lukisan dinding, dan foto bersama gajah purba dengan alat bantu berupa tombak.



Photobooth pada Pameran Cagar Budaya yang disajikan BPCB Sul-Sel





### 3 Hands on Activity

Merupakan salah satu kegiatan yang cukup diminati para pengunjung, jika dalam pameran pengunjung dilarang menyentuh koleksi, maka di dalam setiap pameran telah disediakan koleksi yang dapat disentuh oleh pengunjung.

Seperti pada Pameran "Bone Dulu dan Kini", pengunjung dipersilahkan untuk menyentuh alat batu yang ditemukan dari gua prasejarah di Kabupaten Bone. Sedangkan pada pameran "Jalur Rempah di Negeri Para Raja" pengunjung dibebaskan menyentuh seluruh rempah-rempah. Pada Pameran "Misteri Lembah Walenae", pengunjung juga dapat menyentuh artefak yang menjadi salah satu keunggulan Kabupaten Soppeng.





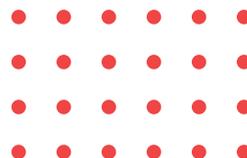
## 4 Program publik

Program publik yang diadakan oleh BPCB Sulawesi Selatan di dalam acara pameran diantaranya lomba Rangking Satu. Lomba ini diikuti antar instansi yang mengikuti pameran dan juga untuk para siswa sekolah. Selain itu juga terdapat lomba penulisan cerpen dengan tema rempah serta lomba mewarnai. Kegiatan lainnya yang bisa dilakukan di saat pameran berlangsung antara lain bermain puzzle, ular tangga, dan mencocokkan nama rempah, dan mengisi trail. Trail yang dibuat merupakan kertas isian yang memuat beberapa pertanyaan bergambar mengenai pameran, sehingga peserta didik dapat mencari tahu jawaban sendiri melalui panel-panel yang disajikan dengan cara yang menyenangkan. Trail yang disiapkan untuk peserta didik berbeda sesuai dengan tingkatan yaitu SD, SMP dan SMA.

## Penutup

Pameran Cagar Budaya yang dikenal statis dan hanya diminati oleh generasi baby boomers dan generasi X juga dapat dinikmati oleh generasi Y alias generasi milenial dengan menggunakan konsep new museology. Konsep new museology sangat tepat digunakan untuk generasi milenial karena mengikuti perkembangan yang ada di masyarakat dengan mengemukakan isu-isu keseharian. Pameran semacam ini menjadi memiliki orientasi yang lebih luas terhadap publik berupa partisipasi aktif.

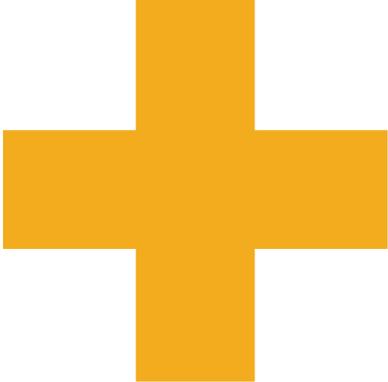
Hal ini sejalan dengan karakter dari generasi milenial yang menjunjung tinggi kebebasan, kritis, dan berpikiran terbuka. Pada pameran seperti ini, generasi milenial akan mendapatkan pengalaman baru dan merasa terlibat dengan adanya aktivitas-aktivitas di dalam pameran.



## Referensi

- Badan Pusat Statistik. (2018). Profil Generasi Milenial Indonesia. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak
- Marstine, Janet. (2006). *New Museum Theory and Practice*. Malden: Blackwell Publishing
- McLean, Kathleen. (1993). *Planning for People in Museum Exhibitions*. Washington DC: Association of Science-Technology Centers
- Prior, Nick. *Having One's Tate and Eating It Too: Transformations of the Museum in a Hypermodern Era*
- McClellan, Andrew. (2003). *Art and Its Publics*. London: *Museum Studies at the Millennium*, 51.
- Hauenschild, Andrea. (1988). *Claims and Reality of New Museology: Case Studies in Canada, the United States and Mexico*. Dissertation. Hamburg: Hamburg University.





# PAMERAN HARI MUSEUM INDONESIA “BEDA RUPA BANYAK CERITA”

Kotatua Jakarta, 12 Oktober 2019. Hari Museum Indonesia yang dirayakan setiap 12 Oktober pada tahun 2019 ini diselenggarakan di Jakarta, tepatnya di Kawasan Kotatua Jakarta. Hari Museum Indonesia dipilih tanggal 12 Oktober berdasarkan diskusi dan perdebatan para ahli permuseuman. Tanggal tersebut ditetapkan karena menjadi salah satu momen penting bagi sejarah permuseuman di Indonesia, yaitu ketika terselenggaranya Musyawarah Museum se-Indonesia pertama pada tahun 1962 di Yogyakarta. Hari Museum Indonesia menjadi penting karena merupakan bentuk eksistensi museum di tengah masyarakat.

Hari Museum Indonesia tahun 2019 dipilih tema “Museum Menyatukan Keberagaman” dengan tagline “Nyok kite ke museum”. Pemilihan tema ini dilatarbelakangi kesadaran bahwa Indonesia merupakan negeri yang unik karena keberagamannya. Kita punya warisan budaya yang kaya berasal dari nenek moyang kita yang datang dari berbagai penjuru dunia. Budaya yang senantiasa berkembang dinamis pada setiap zaman, kemudian bercampur satu sama lainnya menjadi apa yang ada sekarang. Semua itu terbungkus dalam satu kata yaitu Indonesia. Itulah yang ditampilkan oleh museum-museum di Indonesia. Dan melalui museum itu pula keberagaman itu dikemas menjadi satu identitas dan jati diri kita yang disebut Bangsa Indonesia.



Untuk memeriahkan acara Hari Museum Indonesia, di tengah-tengah Taman Fatahillah berdiri sebuah pameran yang berjudul "Beda Rupa Banyak Cerita". Pameran ini bercerita tentang Indonesia yang memiliki keragaman rupa baik budaya, bahasa, agama dan kepercayaan, serta berbagai keunikan masing-masing daerah yang selalu mewarnai sisi kehidupan, memiliki banyak cerita yang belum tersebar luas kepada generasi muda.

Pameran ini didukung oleh beberapa museum yang meminjamkan koleksi, antara lain Museum Nasional Indonesia, Museum Kebangkitan Nasional, Museum Sumpah Pemuda, Museum Perumusan Naskah Proklamasi, Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia, Museum Asmat, Bayt Al-Qur'an dan Museum Istiqlal, Museum Alkitab, Museum Santa Maria, Museum Tekstil, Museum Penerangan, Perpustakaan Nasional, Museum Bank Indonesia, Museum Seni Rupa dan Keramik, Museum Bahari, Museum Konferensi Asia Afrika, serta Balai Pelestarian Manusia Purba Sangiran.

Dijelaskan di pendahuluan pameran tersebut bahwa kita sepenuhnya sadar bahwa kita hidup di tengah perbedaan dengan berbagai tantangannya. Lalu bagaimana kita bisa sama-sama merasa menjadi bagian dari bangsa ini dan hidup berdampingan? Kita punya warisan budaya yang lebih panjang dari sejarah Negara Indonesia itu sendiri. Apapun latar belakangnya, kita sama-sama menjadi bagian dari beragam cerita yang panjang. Nenek moyang kita datang dari berbagai penjuru dunia. Cara hidup berkembang, diwariskan, kemudian bercampur satu sama lainnya menjadi hidup yang kita kenal sekarang. Pameran ini mengajak untuk menelusuri asal-usul yang turut membentuk jati diri kita hari ini, mengumpulkan berbagai cerita dari berbagai tempat dan waktu berbeda, yang tersembunyi dan terlupakan dari ingatan kolektif kita.



Pameran yang dikuratori oleh Dian Sulistyowati (pengajar Arkeologi Universitas Indonesia), Ratri Ninditya (Koalisi Seni), dan Adityayoga (Wakil Dekan Bidang Kerjasama Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta) ini mengemas sebuah alur cerita (storyline) yang disusun berdasarkan dasar negara Indonesia, yaitu Pancasila, yang dijabarkan dalam beberapa subtema, yaitu:

## 1. Agama dan Kepercayaan



Agama dan kepercayaan adalah salah satu unsur budaya yang terus menyesuaikan diri dengan masyarakat tempatnya berkembang. Agama monotheisme dibawa oleh para wali/misionaris melalui hubungan dagang. Kepercayaan Hindu dan Budha berkembang seiring terbukanya hubungan diplomasi antar kerajaan nusantara. Jauh sebelum itu, kelompok manusia yang telah lebih dulu ada sudah mempraktikkan berbagai kepercayaan nusantara. Seluruh rupa kepercayaan saling mempengaruhi menjadi cara hidup yang khas.

## 2. Banyak Jalan Menuju Indonesia



Nenek moyang kita melakukan perjalanan panjang selama ribuan tahun dari berbagai penjuru dunia. Wilayah yang kini bernama Indonesia menjadi tempat pertemuan dua bangsa besar, Austronesia dan Melanesia. Berabad-abad kemudian, terjalin pula hubungan dengan para pedagang dari Gujarat dan Tiongkok. Selain itu, kedatangan Bangsa Eropa juga turut membawa pengaruh budaya. Selama proses itu, pemahaman atas keterikatan kelompok terbentuk. Mengenal persamaan dan perbedaan adalah cara untuk bertahan hidup.

## 3. Bersatu untuk Merdeka

Bangsa-bangsa yang mendiami Nusantara ini dalam proses sejarah mulai bersatu menjadi Indonesia. Para pendiri negara mengadaptasi ide-ide kebebasan dari berbagai belahan dunia. Seiring dengan gerakan modernisme dan humanisme Barat di awal abad 20, gerakan anti penjajahan berkembang di wilayah Afrika, Asia, dan Pasifik. Muncullah kebutuhan untuk mempersatukan perbedaan. Namun, seperti yang akan ditunjukkan dalam koleksi-koleksi ini, upaya pemersatuan telah ada sejak dulu, dan masih kita upayakan hingga hari ini.

## 4. Berdebat buat Sepakat

Sopan santun kadang menjelma jadi rasa sungkan. Tapi perbedaan perlu selalu dibicarakan. Melalui berbagai bentuk diskusi yang telah ada sejak jaman prasejarah, bangsa kita telah mengenal siasat dan taktik untuk mencapai kesepakatan.

## 5. Setara Se-Indonesia



Tidak bisa dipungkiri, kesetaraan masih harus terus diperjuangkan. Namun kita bisa mengintip kearifan orang-orang sebelum kita dalam mengupayakan kesejahteraan untuk semua. Kearifan lokal masyarakat agraris dan bahari tidak hanya memandang kesetaraan antar manusia, tapi juga dengan alam tempat mereka tinggal dan mencari penghidupan. Karena kesejahteraan manusia hanya dapat tercapai jika kelestarian alam terus terpelihara.



Di akhir pameran, para pengunjung di bawa kepada kesadaran bahwa “Kita Bhinneka, Kita Indonesia”. Rangkaian koleksi pada pameran ini menunjukkan bahwa kita semua adalah pendatang, kita semua berbeda, interaksi antar budaya berbeda itu akan terus ada dan menghasilkan percampuran budaya baru. Apa yang membuat kita merasa jadi bagian dari bangsa ini dan bisa sama-sama memiliki tanah air adalah sejarah panjang kita yang bhinneka tunggal ika.

Pameran yang bertempat di pusat keramaian Jakarta, yaitu Taman Fatahillah ini membidik sasaran pengunjung yang berlatar belakang beragam pula. Karena lokasi tersebut berkumpul orang dari berbagai golongan, suku, bahkan bangsa, karena tak jarang wisatawan asing yang berkunjung ke kawasan tersebut. Akan tetapi, sasaran utamanya adalah kaum milenial. Karena setiap harinya, mulai dari sore hingga larut malam lokasi ini menjadi tempat “nongkrong”nya anak2 milenial. Tantangan inilah yang harus disediakan dalam pameran ini, bagaimana menarik kaum milenial, memberikan pengetahuan dan kesenangan buat mereka. Mengkomunikasikan koleksi museum menjadi sesuatu yang relevan dengan mereka.



Salah satu upaya untuk menjawab tantangan menarik generasi milenial adalah dengan menghadirkan teknologi 4.0 di dalam pameran. Pada zaman sekarang ini berbagai sisi kehidupan sudah memanfaatkan kemajuan teknologi, tentu saja museum juga harus beradaptasi. Selain menyajikan koleksi, pameran ini juga menyajikan informasi yang dikemas dalam teknologi Augmented Reality. Beberapa koleksi telah didigitalisasi dalam bentuk 3D. Pengunjung juga dapat mengunduh aplikasi Hari Museum Indonesia 2019 dan menggunakannya pada beberapa mark yang disediakan untuk koleksi-koleksi yang dipamerkan, maka dapat melihat berbagai informasi tambahan dari koleksi tersebut yang tidak ditampilkan di dalam panel pameran, seperti film pendek, gambar 3D, dan lainnya. Selanjutnya walaupun pameran ini sudah selesai, pengunjung masih bisa mengakses informasi mengenai koleksi pameran pada aplikasi tersebut.

Dalam waktu 7 hari pameran mulai tanggal 7 sampai dengan 13 Oktober mencapai total pengunjung sekitar 18ribuan. Karakter pengunjung pameran kali ini sangat beragam, mulai dari anak-anak yang berkunjung bersama orang tua, pelajar yang datang bersama guru, remaja, usia dewasa, hingga lanjut usia. Latar belakang budayanya pun sangat beragam dari berbagai suku bangsa di Indonesia. Selain itu juga banyak wisatawan asing yang datang, baik dari Belanda, Jerman, Perancis, Australia, Vietnam, China, dan terbanyak dari Jepang. Pameran ini disampaikan dalam bahasa Indonesia dan Inggris, sehingga memudahkan wisatawan mancanegara untuk memahaminya.

Respon pengunjung sangatlah baik, hingga seringkali terjadi antrian untuk masuk ke pameran dan beberapa saat harus diberlakukan buka-tutup pintu masuk karena terlalu padatnya pengunjung yang sedang berada di dalam tenda pameran. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan terhadap 1.723 responden yang mewakili 10% dari keseluruhan total pengunjung, diketahui bahwa pengunjung terbanyak berada pada rentang usia 20 - 25 tahun (30,3%). Pengunjung sebagian besar berasal dari Jakarta, namun banyak juga yang berasal dari luar Jakarta seperti Palembang, Palu, Makassar, Manado, hingga yang terjauh Wamena. Dari segi jenis pekerjaan, pengunjung terbanyak merupakan karyawan swasta (37,5%) dan mahasiswa (31,6%). Selanjutnya, 57,7% dari pengunjung datang bersama teman, kemudian disusul 27,1% pengunjung datang bersama keluarga. Para pengunjung mengetahui acara ini sebagian besar dari teman (32,8%) dan dari media sosial (30,4%). Secara umum kesan dan pesan yang terangkum adalah pameran seperti ini merupakan publikasi yang baik tentang museum, sehingga anak-anak makin senang belajar dan berkunjung ke museum untuk menambah wawasan.

Melalui kegiatan ini diharapkan museum semakin dekat dengan masyarakat, sehingga keterlibatan masyarakat dalam museum semakin meningkat baik sebagai pengunjung maupun pengguna museum. Salam museum di hatiku.... Nyok kite ke museum....



Direktur Jenderal Kebudayaan, Hilmar Farid, memerhatikan koleksi pameran



Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Muhadjir Effendy, memerhatikan Koran Bodjonegoro Syuu yang terbit tanggal 18 Agustus 1945, memuat teks Proklamasi dalam Bahasa Jawa



Pengunjung pameran "Beda Rupa Banyak Cerita"



Museum memberikan kesenangan bagi pengunjungnya



Museum memberikan pengetahuan bagi pengunjungnya



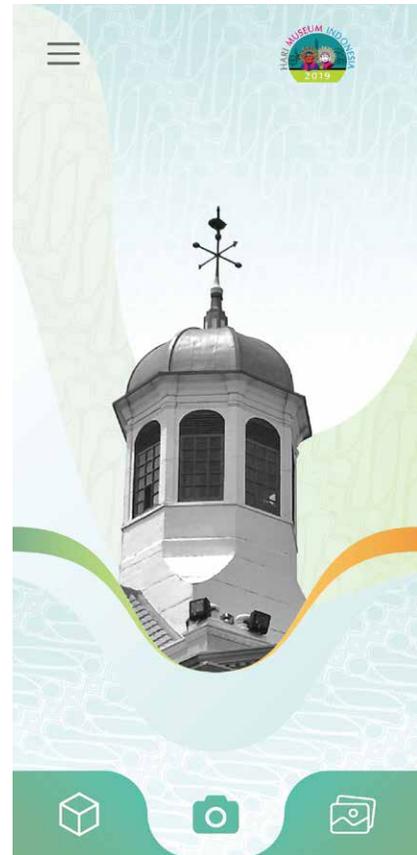
Si Unyil, koleksi Museum Penerangan, suatu wujud keberagaman karakter budaya Indonesia



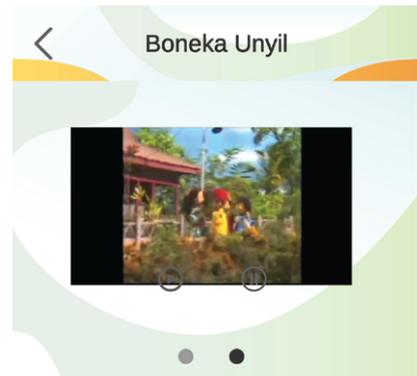
Museum untuk generasi milenial



Penggunaan Aplikasi Augmented Reality



Aplikasi Hari Museum Indonesia 2019



Nama Koleksi :

## Boneka Unyil

Asal Museum

**Museum Penerangan**

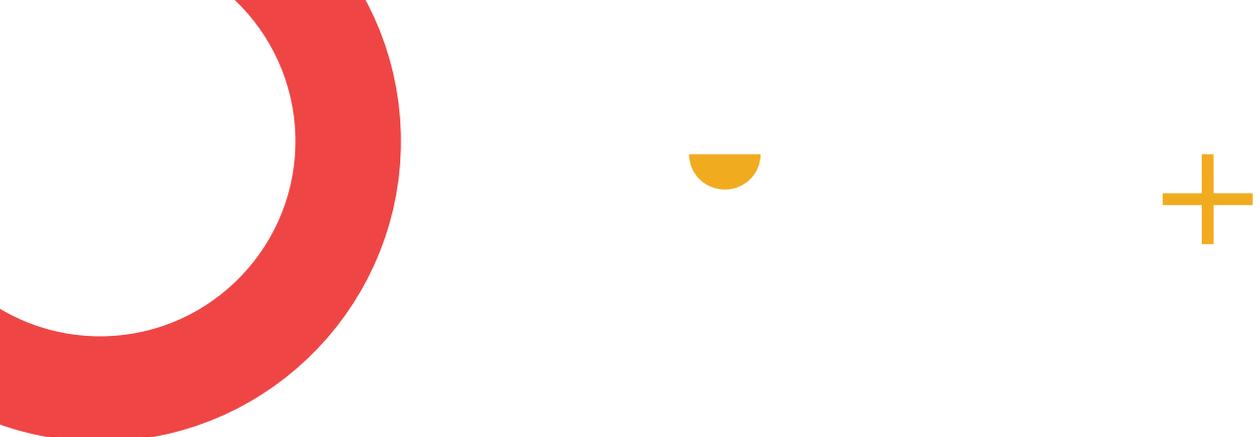
Spesifikasi

Dimensi

12 x 15.05 x 54 cm

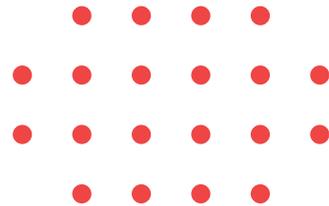
Tayangan si unyil menceritakan kehidupan anak petani dengan peci dan sarung yang tinggal di sebuah desa. Selain kisah keseharian di desa, setiap episode unyil banyak menyimpan pesan-pesan penting dan amanat yang positif bagi masyarakat Indonesia. Misalnya gemar menabung, bersih itu sehat, malu karena berbohong ataupun menepis mitos-mitos yang membuat masyarakat resah, seperti terjadinya gerhana matahari





# HASIL STANDARDISASI MUSEUM TAHUN 2018

Museum di Indonesia sebagaimana telah diatur di dalam Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum khususnya Pasal 5 telah mensyaratkan standarisasi bagi setiap museum. Standarisasi bagi museum tidak lain disebabkan museum sebagai lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat, Standarisasi museum erat kaitannya dengan persyaratan pada saat didirikan dan keberadaannya dengan sumber daya manusia yang mempunyai kualifikasi tertentu untuk pengelolaan Museum.



Hingga saat ini tercatat museum di Indonesia berjumlah 435, baik yang dimiliki oleh Pemerintah Pusat, Pemerintah Daerah, maupun swasta. Pengelolaan museum tersebut bervariasi, dan seringkali masih banyak ditemukan permasalahan di bidang kelembagaan, sumber daya manusia, pendanaan, dan lainnya. Penilaian standarisasi didasarkan pada unsur-unsur pengelolaan museum yang secara rinci dijabarkan ke dalam tiga kelompok besar meliputi visi dan misi, pengelolaan, dan program.



Pada tahun 2017 telah dilakukan standarisasi terhadap 102 museum. Kegiatan ini terus dilakukan hingga seluruh museum di Indonesia memiliki standar. Pada tahun 2018 telah dilakukan standarisasi terhadap 82 museum. Berikut ini hasil standarisasi museum Tahun 2018:

NO	NAMA PROVINSI	MUSEUM	STANDARDISASI
01	Provinsi Aceh	Museum Islam Samudera Pasai	C
02		Museum Tsunami Aceh	B
03	Provinsi Sumatera Utara	Museum Kota Tebingtinggi	-
04		Museum Daerah Kabupaten Langkat	C
05		Museum Perkebunan Indonesia	B
06	Provinsi Sumatera Barat	Museum Tuanku Imam Bonjol	C
07		Museum Rumah Kelahiran Buya Hamka	C
08		Museum Goedang Ransoem	B
09		Museum Kereta Api	C
10		Museum Situs Lubang Tambang Mbah Soero	C
11	Provinsi Kep. Riau	Museum Bahari Bintang	B
12		Museum Linggam Cahaya	B
13		Museum Sultan Sulaiman Badrul Alamsyah Kota Tanjungpinang	B
14	Provinsi Bangka Belitung	Museum Badau	-
15		Museum Buding	-
16		Museum Pemerintah Kabupaten Belitung	C
17	Provinsi DKI Jakarta	Museum Sejarah Jakarta	A
18		Museum Bank Indonesia	A
19		Museum Serangga	B
20		Museum Prangko	C
21		Museum MH. Thamrin	C
22		Museum Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia	B
23		Museum Kehutanan "Ir. Djamiludin Suryohadikusumo"	C
24		Museum Joang 45	C

NO	NAMA PROVINSI	MUSEUM	STANDARDISASI
25		Museum Wayang	B
26		Museum Taman Prasasti	C
27		Galeri Nasional Indonesia	A
28		Museum Damkar Pertama	C
29		Museum Al-Qur'an PTIQ	C
30		Monumen Nasional	C
31		Museum Jenderal Besar Dr. A.H. Nasution	C
32		Bayt Al-Qur'an & Museum Istiqlal	C
33		Pusat Peragaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi	A
34		Museum Sumpah Pemuda	A
35	Provinsi Jawa Barat	Museum dan Monumen Pembela Tanah Air	B
36		Museum Zoologicum Bogoriense	B
37		Museum Tanah	B
38		Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia	C
39		Museum Gedung Perundingan Linggarjati	C
40		Museum Pangeran Cakrabuwana Kabupaten Cirebon	C
41		Museum Amerta Dirgantara Mandala Lanud Suryadarma	-
42		Museum Sepeda Pramuka Keliling Dunia	-
43	Provinsi Jawa Tengah	Museum R. Hamong Wardoyo	C
44		Museum Masjid Agung Demak	C
45		Museum Glagah Wangi	C
46		Museum RA Kartini Jepara	C
47		Museum Lokal Kabupaten Grobogan	C
48		Museum Prof. Dr. R. Soegarda Poerbakawatja	C
49		Museum Wayang Banyumas	C



NO	NAMA PROVINSI	MUSEUM	STANDARDISASI
50	Provinsi D.I Yogyakarta	Museum Sejarah Purbakala Pleret	C
51		Museum Tembi Rumah Budaya	B
52		Museum Sonobudoyo	A
53	Provinsi Jawa Timur	Museum Trinil	C
54		Museum Wajakensis	-
55		Museum Daerah Kabupaten Blitar "Museum Penataran"	C
56		Museum Probolinggo	C
57		Museum Umum Daerah "Mandhilaras" Kabupaten Pamekasan	C
58		Museum Cakraningrat	C
59		Museum Sunan Drajat	C
60		Museum Keraton Sumenep	C
61		Museum Daerah Kabupaten Gresik "Sunan Giri"	C
62	Provinsi Bali	Museum Semarajaya	C
63		Museum Subak	B
64		Museum Yadnya	C
65		Monumen Perjuangan Rakyat Bali	B
66		Museum Gedong Kirtya	C
67		Museum Bali	B
68		Museum Manusia Purba Gilimanuk	C
69	Provinsi Nusa Tenggara Timur	Museum 1000 Moko	C
70		Museum Daerah Dr. (H.C) Oemboe Hina Kapita	C
71	Provinsi Kalimantan Timur	Museum Sadurengas	C
72	Provinsi Gorontalo	Museum Purbakala Provinsi Gorontalo	C
73	Provinsi Sulawesi Barat	Museum Mandar Kabupaten Majene	C



NO	NAMA PROVINSI	MUSEUM	STANDARDISASI
65	Provinsi Sulawesi Selatan	Museum Rambu Solo' Negandeng	C
66		Museum Indo' Ta'dung	C
67		Museum Pongtiku	C
68		Museum Buntu Kalando	C
69		Museum Daerah Maros	C
70		Museum Balla Lompoa	C
71		Monumen Mandala Pembebasan Irian Barat	-
72		Museum Karaeng Pattingalloang	C
73	Provinsi Maluku	Museum Negeri Provinsi Maluku "Siwalima" Ambon	B

Pada tahun 2018, museum yang divisitasi pada kenyataannya lebih dari 82 museum, namun beberapa museum tersebut tidak dapat dilakukan standardisasi karena masih ada persyaratan pendirian yang belum lengkap. Persyaratan pendirian museum sesuai dengan Pasal 3 Peraturan Pemerintah No 66 Tahun 2015 tentang Museum antara lain:

- a. memiliki visi dan misi;
- b. memiliki Koleksi;
- c. memiliki lokasi dan/atau bangunan;
- d. memiliki sumber daya manusia;
- e. memiliki sumber pendanaan tetap; dan
- f. memiliki nama Museum.

Berdasarkan daftar museum yang telah disatandardisasi pada tahun 2018, juga terdapat museum yang belum mendapat nilai dikarenakan skor akhir penilaian dianggap masih belum memenuhi standar aspek pengelolaan museum. Terhadap museum-museum tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, melalui Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman akan memberikan pembinaan dan supervisi agar museum-museum tersebut dapat meningkatkan kualitasnya hingga memenuhi standar minimal sebuah museum.

# Ayo Ke Museum



museum  
di hatiku

**Admin cagar  
budaya dan  
museum**



Dit.PCBM  
Cagar Budaya dan  
Museum (Fan Page)



@Cagarbudayadanmuseum



Direktorat Pelestarian  
Cagar Budaya dan Museum



@CBdanMuseum

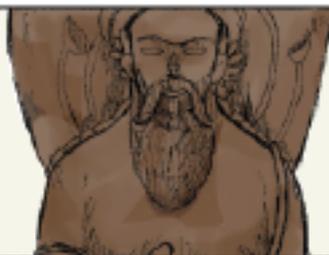
## Kongkow dan Belajar di Museum, siapa takut?

Museum menyimpan kenangan...



tentang perjuangan para pendiri bangsa...

tentang mahakarya leluhur yang tiada dua...



namun yang terpenting adalah...

museum memberi gambaran perjalanan...



sebuah bangsa dikala jaya..



dan dikala binasa



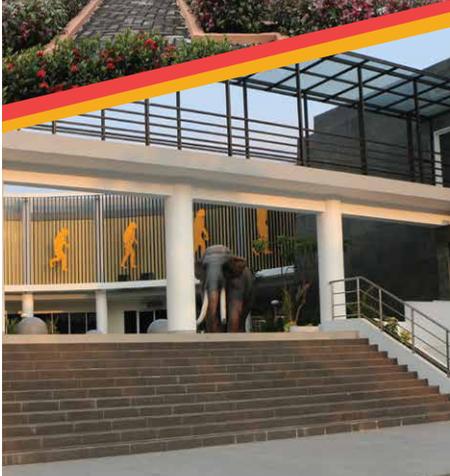
sebagai bahan renungan kita...

agar tidak terjatuh pada kesalahan yang sama dan meraih kesuksesan lebih tinggi dari sebelumnya.



© MuzArtDraws/2019

Ilustrasi: Muhammad Rizal Salam





Cagar Budaya  
Indonesia

Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman  
Kompleks Kemendikbud GD. E, Lantai 11  
Jl. Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta 10270  
Telp/Fax (021)57225531, 5725048