

# Diskusi Kelompok dalam Menjawab Tantangan Pengelolaan Museum dengan Perspektif Museum Modern

Shinta Puspasari<sup>1\*</sup>; Erry Juilan T. Adesta<sup>2</sup>; Marzuki Alie<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indo Global Mandiri

<sup>2</sup> Program Studi K3, Fakultas Teknik, Universitas Indo Global Mandiri

<sup>3</sup> Program Studi Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Indo Global Mandiri

Korespondensi: shinta@uigm.ac.id

## Abstract

*Traditional museums need to transform into modern museums to optimize their tasks and functions not only for educational purposes but also for tourism. The problems faced by museums in Indonesia today need to be discussed to find solutions that answer the challenges of museum management from a modern museum perspective. The DPR RI expert body as a partner in collaboration with Universitas Indo Global Mandiri initiated and facilitated group discussions by inviting various museum managers in Palembang. The discussion began with the presentation of material related to the problems and challenges faced by museums in the digital era and continued with a discussion session. The results of the group discussion activities concluded that it is imperative for museums to transform into modern museums by adopting digital technology to answer museum problems and challenges by optimizing the management of collections, human resources, facilities, and museum services through the use of Information and Communication Technology (ICT). The challenge of presenting museums as educational and tourist destinations is expected to be answered by presenting digital technology-based innovations that will make museum collections seem alive, presenting imagination for visitors so that they can better understand the historical and cultural values of museum collections in Indonesia.*

**Keywords:** *Group discussion; modern museum; TIK*

## Abstrak

Museum tradisional menghadirkan ruang pameran monoton yang kurang menarik bagi pengunjung, terutama *Gen-Z* yang akrab dengan teknologi digital. Kinerja museum menjadi rendah akibat rendahnya angka kunjungan. Museum tradisional perlu bertransformasi menjadi museum modern untuk mengoptimalkan tugas dan fungsinya, tidak hanya untuk tujuan edukasi, tetapi juga wisata. Permasalahan yang dihadapi museum di Indonesia saat ini perlu didiskusikan untuk mencari solusi yang dapat menjawab tantangan pengelolaan museum dalam perspektif museum modern. Badan keahlian DPR RI (BK DPR RI) sebagai mitra bekerja sama dengan Universitas Indo Global Mandiri menginisiasi dan memfasilitas diskusi kelompok dengan mengundang berbagai pengelola museum di Palembang. Metode kegiatan diawali dengan pemaparan materi terkait permasalahan dan tantangan yang dihadapi museum di era digital dan dilanjutkan dengan sesi diskusi peserta dan narasumber. Hasil kegiatan diskusi kelompok disimpulkan bahwa mutlak bagi museum untuk bertransformasi menjadi museum modern dengan mengadopsi teknologi digital untuk menjawab permasalahan dan tantangan

museum dengan mengoptimalkan pengelolaan koleksi, SDM, fasilitas, dan layanan museum lewat pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Kegiatan PkM ini terbatas pada para pengelola museum tradisional dan hendaknya juga melibatkan museum yang sepenuhnya telah bertransformasi digital sehingga diskusi dapat sepenuhnya mendapatkan umpan balik dari museum yang telah berhasil untuk berbagi pengalaman hambatan dan tantangan dalam melakukan transformasi museum modern. Diharapkan kegiatan selanjutnya dapat melibatkan seluruh museum di Indonesia, tidak hanya museum tradisional tetapi juga museum modern sehingga secara optimal dapat memberikan masukan bagi berbagai pemangku kepentingan, khususnya BP DPR RI dalam merumuskan kebijakan terkait permuseuman di Indonesia.

**Kata kunci:** *Diskusi kelompok; museum modern; TIK*

## Pendahuluan

Museum di Indonesia menurut PP RI No. 66 Tahun 2015 didefinisikan sebagai lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Museum tidak hanya berperan sebagai media edukasi, tetapi juga rekreasi. Pengunjung dapat melihat berbagai koleksi peninggalan sejarah atau benda bernilai budaya yang mungkin tidak lagi eksis di masyarakat saat ini, tetapi nilai-nilai tersebut tetap dapat dilihat melalui koleksi museum. Museum menjadi media pelestarian budaya yang berperan dalam mempertahankan identitas daerah sebagai bagian dari identitas bangsa, khususnya Indonesia.

Badan Keahlian Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia (BK DPR RI) menjalankan tugas dan fungsinya bertanggung jawab kepada pimpinan DPR RI yang secara administratif berada di bawah Sekretariat Jenderal (Keahlian, 2016). BK memiliki tugas mendukung pelaksanaan wewenang DPR RI di bidang keahlian, yang salah satunya dalam perancangan undang-undang permuseuman di Indonesia. Saat ini, BK sedang menyelesaikan rancangan undang-undang permuseuman untuk menjadi dasar hukum pengelolaan museum di Indonesia sehingga dapat mengoptimalkan tugas dan fungsinya berkontribusi dalam pelestarian dan kemajuan budaya serta sejarah bangsa. Sebagai salah satu kota yang kaya akan nilai sejarah dan budaya serta sebagai kota tertua di Indonesia, Palembang terpilih menjadi salah satu lokasi pelaksanaan diskusi kelompok yang melibatkan para pengelola museum. Museum yang berada di Palembang di antaranya adalah museum yang menyimpan koleksi peninggalan sejarah dan budaya sejak Kerajaan Sriwijaya, Kesultanan Palembang Darussalam, kolonial Belanda, hingga museum seni kain tenun songket dan jomputan tradisional khas Palembang. Namun, sebagian besar museum tersebut masih dikelola secara tradisional. Berbagai tantangan dan hambatan dalam melakukan transformasi museum untuk menarik kunjungan *Gen-Z* serta menghadapi tuntutan masyarakat di era digital perlu didiskusikan dengan melibatkan pengelola museum, akademisi, serta masyarakat, khususnya mahasiswa mewakili *Gen-Z* sehingga dapat menghadirkan solusi dari berbagai pemangku kepentingan, yang salah satunya adalah BK DPR RI.

Transformasi digital menjadi salah satu inovasi yang efektif untuk mengoptimalkan kinerja museum, terutama di masa pandemi hingga pascapandemi COVID-19 (Ermatita, Puspasari, and Zulkardi 2023; Puspasari, Ermatita, and Zulkardi 2023). Oleh karena itu, perlu dilakukan interaksi langsung dengan pelaku pengelolaan museum untuk

mengetahui permasalahan dan tantangan yang dihadapi museum, khususnya di Palembang sebagai kota tertua di Indonesia. Peserta utama diskusi kelompok adalah para pengelola museum di Sumatra Selatan yang berpengalaman terjun langsung dalam pengelolaan museum. Mereka diharapkan dapat memberikan pandangan dan masukan yang akan menjadi informasi bagi BK dalam perumusan rancangan undang-undang permuseuman di DPR RI.

Diskusi kelompok merupakan kegiatan diskusi terarah yang bertujuan untuk mengumpulkan data untuk diolah menjadi informasi yang efektif untuk berbagai tujuan. FGD dilaksanakan untuk mendapatkan informasi dengan melakukan interaksi sosial sekelompok individu. FGD tidak hanya efektif digunakan dalam pelaksanaan penelitian, tetapi juga untuk analisis situasi dalam kegiatan yang melibatkan masyarakat guna menggali persepsi, pendapat, pengetahuan, masalah, dan harapan perubahan berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi (Prabowo et al., 2023). Permasalahan dan tantangan yang dihadapi oleh pengelola museum dalam menjalankan tugas dan fungsi museum diharapkan dapat dieksplorasi dalam kegiatan diskusi kelompok yang diselenggarakan oleh BPK DPR RI dan memberikan informasi yang efektif dalam perumusan rancangan undang-undang permuseuman pada tahun 2024.

## Metode Pelaksanaan

Kegiatan diskusi kelompok yang diinisiasi oleh Badan Keahlian (BK) DPR RI merupakan langkah yang sangat strategis dalam merumuskan Rancangan Undang-Undang Permuseuman yang akan diterapkan pada tahun 2024. Untuk itu BK menginisiasi pelaksanaan diskusi kelompok dengan bekerja sama dengan Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) memfasilitasi kegiatan diskusi yang melibatkan para pengelola museum di Palembang dan mahasiswa serta dosen.

UIGM memiliki dosen sebagai tenaga ahli bidang informatika pada sejumlah museum di Palembang dan telah melaksanakan penelitian serta pengabdian kepada masyarakat dengan mitra museum, antara lain Museum Sultan Mahmud Badaruddin II (Puspasari, Gustriansyah, dan Sanmorino 2024), Museum Negeri Sumatera Selatan, dan Museum dr.Ak.Gani (Puspasari dan Dhamayanti 2022). Oleh karena itu, BK mengundang dosen UIGM sebagai narasumber kegiatan diskusi kelompok dengan tema menjawab tantangan pengelolaan museum dalam perspektif museum modern. Mahasiswa dan dosen yang juga hadir sebagai peserta diskusi diharapkan dapat memberi saran dan masukan sebagai *stakeholders* museum, terutama dari sudut pandang *Gen-Z* yang akrab dengan teknologi internet dan media sosial, yang sekaligus menghadirkan tantangan baru yang perlu dijawab oleh museum modern. Pengunjung museum berdasarkan survei di Museum SMBII mayoritas adalah pelajar dan mahasiswa yang datang untuk tujuan belajar atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh sekolah atau perguruan tinggi (Puspasari, Gustriansyah, dan Sanmorino 2023). Oleh karena itu, pengalaman mahasiswa berkunjung ke museum serta harapan yang mereka inginkan terkait layanan dan fasilitas yang diberikan museum dari sudut pandang *Gen-Z* sangat berarti untuk dipertimbangkan dalam perumusan undang-undang permuseuman.

Provinsi Sumatra Selatan, khususnya Palembang, dipilih sebagai lokasi pelaksanaan kegiatan ini mengingat kota ini memiliki sejarah yang sangat kaya, baik dari sisi budaya

maupun sejarah perjuangan bangsa Indonesia. Palembang sebagai salah satu kota tertua di Indonesia memiliki banyak potensi untuk dijadikan sebagai pusat kebudayaan dan wisata sejarah, khususnya melalui museum-museum yang ada. Artefak-artefak yang ada, mulai dari peninggalan Kerajaan Sriwijaya hingga perjuangan melawan kolonial Belanda, memberikan gambaran yang sangat lengkap mengenai sejarah dan budaya Indonesia yang dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata serta bahan pembelajaran yang sangat penting.

Kolaborasi dengan Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) juga menjadi pilihan yang cerdas, mengingat peran UIGM yang strategis dalam mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan pengelolaan museum dengan pendekatan yang lebih modern dan berbasis riset. Tema diskusi yang diangkat adalah “Menjawab Tantangan Pengelolaan Museum dengan Perspektif Museum Modern”. Tema tersebut sangat relevan dengan kebutuhan pengelolaan museum yang adaptif terhadap perkembangan zaman dengan pemanfaatan teknologi dan pendekatan manajerial yang lebih efisien. Melalui tahapan-tahapan yang dimulai dari persiapan hingga pelaksanaan, kegiatan ini diharapkan mampu menghasilkan rekomendasi yang komprehensif untuk meningkatkan pengelolaan museum di Indonesia serta memberikan kontribusi besar terhadap pelestarian budaya dan sejarah bangsa. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi platform untuk mendengarkan langsung masukan dari pengelola museum yang tentunya memiliki pengalaman praktis yang sangat berharga dalam menjalankan tugas pengelola museum. Museum diharapkan tidak hanya mengoptimalkan tugas dan fungsinya untuk edukasi, tetapi juga wisata sehingga mampu menjadi ruang belajar sekaligus wisata bagi pengunjung (Yuliantri, Sudarmadi, dan Suwignyo 2022).

Metode pelaksanaan kegiatan diskusi kelompok yang diinisiasi oleh Badan Keahlian (BK) DPR RI dan bekerja sama dengan Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) melibatkan sejumlah langkah terstruktur untuk memastikan kelancaran acara serta tercapainya tujuan yang diinginkan, yaitu merumuskan Rancangan Undang-Undang Permuseuman yang efektif dan modern. Diskusi kelompok memungkinkan hasil pembelajaran yang lebih efektif (Putriyanti dan Fensi 2017). Proses ini dimulai dengan persiapan hingga pelaksanaan yang melibatkan berbagai pihak terkait. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan dapat menciptakan kebijakan yang lebih efektif dalam mengelola museum serta meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung yang datang ke museum di Indonesia. Tahapan persiapan dibagi menjadi dua, yaitu tahapan persiapan administrasi dan persiapan materi diskusi. Persiapan administrasi menjadi tahapan penting yang menentukan kegiatan diskusi kelompok dapat terlaksana secara optimal, sedangkan tahapan persiapan materi sangat penting untuk memastikan bahwa diskusi kelompok berjalan efektif dan menghasilkan umpan balik yang bermanfaat. Pelaksanaan kegiatan menjadi tahapan yang menjadi puncak terlaksananya rangkaian kegiatan diskusi kelompok pada program pengabdian kepada masyarakat yang diagendakan oleh BK DPR RI bekerja sama dengan UIGM dan Asosiasi Museum Indonesia. Kegiatan diskusi kelompok direncanakan dengan jadwal dideskripsikan seperti pada Tabel 1.

### ***Tahap Persiapan Administrasi***

Beberapa langkah yang dilakukan pada tahapan persiapan administrasi adalah sebagai berikut.

- a. **Menentukan Tujuan dan Sasaran Kegiatan**  
Analisis situasi yang menggali permasalahan pengelolaan museum tradisional di era digital mengungkapkan perlunya diselenggarakan diskusi kelompok dengan melibatkan pengelola museum, baik yang dikelola oleh pemerintah maupun swasta sehingga mendapatkan umpan balik terkait kebijakan permuseuman di era digital. Untuk itu, tahapan persiapan administrasi meliputi kegiatan menentukan tujuan dan sasaran kegiatan diskusi kelompok yang efektif dalam memberikan solusi dari permasalahan yang diperoleh hasil analisis situasi yang dihadapi oleh museum di Indonesia. Pada tahapan ini dipastikan sasaran yang ingin dicapai, yaitu untuk mendapatkan masukan atau umpan balik dari para ahli di bidang permuseuman dan pengelola museum tradisional maupun modern di wilayah Sumatra Selatan sebagai salah satu wilayah yang kaya akan peninggalan budaya dan memiliki sejumlah museum dengan koleksi bernilai budaya dan sejarah yang sangat berharga. Umpan balik tersebut akan menjadi masukan bagi BK DPR RI dalam merumuskan kebijakan permuseuman di Indonesia. Pada tahapan persiapan administrasi juga ditentukan narasumber yang mumpuni untuk menghadirkan materi terkait transformasi museum modern di Indonesia sehingga mampu memberikan informasi dan wawasan bagi peserta diskusi kelompok terkait strategi pengelolaan museum modern di Indonesia.
- b. **Menyusun Rencana Kegiatan**  
Pada tahapan ini dibuat perencanaan kegiatan yang matang, yakni meliputi jadwal pelaksanaan kegiatan yang memastikan diskusi kelompok dapat berjalan secara efektif dan lancar. Penjadwalan yang direncanakan dengan baik bertujuan untuk mengalokasikan waktu yang cukup untuk setiap sesi diskusi dan umpan balik sehingga sasaran yang ingin dicapai dapat terwujud. Pelaksanaan kegiatan diskusi diagendakan selama satu hari dengan dihadiri oleh Ketua Asosiasi Museum Indonesia Bapak Putu Supadma Rudana, M.B.A dan acara dibuka langsung oleh Kepala Badan Keahlian DPR RI, Bapak Dr. Inosentius Samsul, S.H., M.Hum.
- c. **Mengidentifikasi Peserta dan Mengundang Peserta serta Narasumber**  
Peserta diskusi dalam hal ini adalah pengelola museum di wilayah Sumatra Selatan yang diundang langsung oleh BK DPR RI. Museum pemerintah dan swasta maupun sejumlah organisasi kebudayaan turut diundang mengingat kebijakan permuseuman tidak lepas dari aspek budaya dan sejarah yang memungkinkan mendapatkan umpan balik dari para pelaku budaya dan ahli sejarah khusus nya di wilayah Sumatera Selatan yang kaya akan peninggalan budaya dan sejarah. Selanjutnya, BK DPR RI memberikan undangan dan daftar susunan acara kegiatan diskusi kelompok kepada narasumber dari UIGM terkait tema yang diberikan. Selanjutnya rektor UIGM Bapak Marzuki Alie, Ph.D. menetapkan narasumber yang berkompeten untuk menyampaikan materi terkait tema tersebut, yaitu Prof. Erry Julian Adesta, Ph.D. dan Dr. Shinta Puspasari, S.Si., M.Kom.
- d. **Menyiapkan Peralatan dan Perlengkapan Diskusi Kelompok**  
Peralatan dan perlengkapan diskusi disiapkan oleh BK DPR RI dan UIGM di antaranya adalah kelengkapan daftar hadir serta ruang aula sebagai tempat diselenggarakannya Diskusi Kelompok dengan kapasitas yang cukup untuk mengakomodasi kehadiran seluruh undangan dan kebutuhan peralatan kepanitiaan. Konsumsi juga disiapkan sebagian kelengkapan acara sehingga kegiatan diskusi

kelompok dapat terselenggara dengan lancar dan nyaman bagi peserta untuk berdiskusi interaktif selama acara.

### ***Tahap Persiapan Materi***

Tahapan persiapan dilanjutkan dengan persiapan materi yang akan disampaikan oleh narasumber sebagai pengantar untuk memberikan wawasan tentang perkembangan, permasalahan, dan tantangan pengelolaan museum di era modern. Analisis kebutuhan materi yang akan disampaikan berdasarkan tema yang telah ditetapkan oleh BK DPR RI dilakukan oleh para narasumber sehingga menarik bagi para peserta yang berasal dari berbagai kalangan pengelola museum di wilayah Sumatra Selatan, forum kebudayaan dan sejarah, dosen, dan mahasiswa. Berdasarkan analisis kebutuhan, diketahui *outline* materi yang sesuai untuk disampaikan pada kegiatan diskusi kelompok dengan tema menjawab tantangan pengelolaan museum dengan perspektif museum modern yang sesuai dengan kompetensi narasumber dari UIGM dengan pengalaman pelaksanaan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat bidang fokus permuseuman dan pariwisata.

**Tabel 1.** Jadwal Kegiatan

| No. | Kegiatan                     | Jadwal             |
|-----|------------------------------|--------------------|
| 1   | Persiapan Administrasi       | 8-10 Agustus 2024  |
| 2   | Persiapan Materi             | 10-12 Agustus 2024 |
| 3   | Pelaksanaan Diskusi Kelompok | 13 Agustus 2024    |

Sumber: Data Penulis, 2024

### ***Tahap Pelaksanaan***

Kegiatan diskusi kelompok dilaksanakan di Aula UIGM diawali dengan registrasi peserta diskusi kelompok. Sejumlah perwakilan museum negeri maupun swasta, budayawan, akademisi, dan mahasiswa yang hadir sesuai undangan dari BK DPR RI. Setelah seluruh undangan dan narasumber hadir, agenda dilanjutkan dengan pembukaan oleh pembawa acara. Kegiatan diskusi kelompok dimulai dengan agenda penyampaian sambutan dari Rektor UIGM dan Kepala BK DPR RI yang sekaligus membuka acara diskusi kelompok. Diskusi kelompok dimoderatori oleh ibu Sulasi Rongiyati, S.H., M.H. dari BK DPR RI untuk memastikan diskusi berjalan dengan lancar sesuai agenda dan tujuan diskusi untuk mendapatkan umpan balik dari para peserta dapat tercapai. Kegiatan diskusi kelompok dibuka oleh moderator dengan menjelaskan tujuan kegiatan dan perkenalan seluruh narasumber kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh narasumber serta diikuti diskusi dan tanya jawab dengan peserta yang ditutup dengan kesimpulan hasil diskusi kelompok. Hasil kegiatan berupa rekomendasi hasil diskusi dirangkum oleh moderator sekaligus perwakilan BK DPR RI, selanjutnya diteruskan sebagai bahan pertimbangan dalam pembahasan rancangan undang-undang permuseuman yang akan ditetapkan oleh DPR RI.



## Hasil Kegiatan

Kegiatan diskusi kelompok dihadiri oleh sejumlah pengelola museum di Sumatera Selatan, antara lain yaitu Museum Negeri Sumatera Selatan, Museum Sultan Mahmud Badaruddin II (SMBII), Museum dr.AK.Gani, Museum Sriwijaya, dan Museum Subkoss Garuda Sriwijaya Lubuk Linggau. Mahasiswa dan dosen dari Universitas Indo Global Mandiri turut hadir sebagai peserta yang memberikan pandangan sebagai *stakeholders* museum. Materi yang disampaikan oleh narasumber memaparkan tantangan apa saja yang akan dihadapi oleh pengelola museum di era digital dan upaya yang diperlukan untuk menjawab tantangan tersebut dalam perspektif museum modern. *Gen-Z* sebagai generasi yang akrab dengan internet beserta perangkat teknologi digital memiliki perpektif berbeda ketika berkunjung ke museum. Mereka mengharapkan interaksi yang menarik dan tidak kuno serta sesuai dengan kebiasaan mereka yang serba digital yang menghadirkan kemudahan. Museum tradisional dituntut untuk bertransformasi menjadi museum modern dengan mengadopsi teknologi digital yang menghadirkan pengalaman lebih saat berkunjung ke museum.

### *Tantangan Pengelolaan Museum dalam Perspektif Museum Modern*

Materi yang disampaikan merupakan hasil *literature review* dan penelitian terapan yang dilakukan oleh narasumber diskusi kelompok. Setiap museum di berbagai daerah memiliki tantangan masing-masing, tergantung berbagai aspek internal dan eksternal, dengan koleksi museum yang menjadi kekuatan utama serta daya tarik kunjung ke museum. Koleksi yang monoton dan disajikan dengan cara yang statis menjadi permasalahan yang menghambat pengunjung untuk melakukan kunjungan ulang ke museum (Michopoulou, Pappas, dan Cavagnaro, 2021). Tantangan internal juga hadir dari fasilitas dan sumber daya manusia di museum yang mumpuni untuk memberikan layanan bagi pengunjung. Tantangan menjadi penghalang pengembangan museum untuk mencapai tujuan museum yang berperan sebagai tempat edukasi dan rekreasi. Secara umum terdapat sejumlah tantangan yang dihadapi pengelola museum saat ini, khususnya di Indonesia menuju era *Society 5.0* (Gambar 1), yaitu museum dituntut untuk lebih dari sekadar ruang pamer koleksi kuno peninggalan budaya atau sejarah, pengunjung mayoritas *Gen-Z*, kebutuhan akan fasilitas dan SDM yang mumpuni, perekonomian museum yang memerlukan pembiayaan untuk pengelolaan, dan tantangan pengadaan regulasi yang menjadi payung hukum bagi museum dalam menjalankan tugas dan fungsi museum. Museum yang kuno terkesan sebagai gudang penyimpanan barang-barang bekas yang tidak bernilai guna dan tidak bermakna. Padahal, artefak tersebut memiliki nilai budaya atau sejarah yang tinggi. Nilai-nilai atau pengalaman yang melekat pada artefak koleksi museum bahkan ada yang tidak dapat lagi diulang atau ditemukan di masyarakat saat ini misalnya koleksi senjata perang MayJen TNI (Purn) dr.AK.Gani. Benda tersebut memiliki sejarah perjuangan pahlawan nasional dalam perang lima hari lima malam di Palembang dan tidak terganti serta tidak dapat diulangi. Artefak tersebut berharga karena menjadi bagian dari sejarah bangsa dalam berjuang meraih kemerdekaan dari kolonial Belanda. Untuk menjaga kelestarian artefak tersebut, maka bagaimana menyajikan koleksi museum dan membuat pengunjung turut merasakan betapa berharganya koleksi tersebut untuk dirawat dan dijaga keberadaannya

## TANTANGAN MUSEUM DI ERA DIGITAL



**Gambar 1.** Materi diskusi tantangan museum di era digital. Sumber: Data Penulis, 2024

menjadi tantangan dalam pengembangan museum modern lewat penyajian ruang pameran yang menarik dan interaktif.

Salah satu solusi yang diusulkan dalam materi diskusi untuk menjawab tantangan museum dalam perspektif museum modern adalah pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Gambar 2). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan TIK di museum berdampak pada peningkatan pengalaman pembelajaran hingga 100%, peningkatan kemampuan kognitif siswa hingga 28% (Ermatita et al. 2023), dan peningkatan indeks kinerja organisasi museum hingga 25% (Ermatita, et al. 2023) terutama pada masa Pandemi COVID-19, museum fisik terpaksa tutup untuk membatasi penyebaran COVID-19 di ruang publik dengan menerapkan kebijakan pemerintah menutup sejumlah ruang publik termasuk museum. Ketiadaan kunjungan ke museum fisik berdampak pada kinerja museum yang memiliki indikator jumlah kunjungan ke museum sebagai indikator kinerja. Namun, dengan adanya pemanfaatan museum virtual menyebabkan museum tetap dapat menjalankan tugas dan fungsinya untuk edukasi meskipun lewat media teknologi digital dimana teknologi tersebut dapat diterima oleh pengguna atau masyarakat (Puspasari, Ermatita, dan Zulkardi, 2022). TIK juga efektif memberikan kemudahan dalam pengelolaan informasi pengunjung museum (Putri et al. 2021) sehingga diusulkan sebuah konsep baru ekosistem museum berdasarkan hasil penelitian berupa ekosistem digital museum (Gambar 3) yang mengintegrasikan elemen-elemen dalam museum, di antaranya adalah orang (*people*), koleksi dan infrastruktur, dan layanan serta regulasi dalam satu ekosistem digital berbasis TIK yang saling berkomunikasi dan berkoordinasi berbantuan teknologi *internet of things* (IoT) dalam menjalankan tugas dan fungsi museum secara optimal. Pengembangan ekosistem digital museum tentunya menghadapi tantangan. Penerimaan teknologi, keamanan siber dan masalah etika, melindungi sistem dan data museum dari akses tidak sah, model dan antarmuka yang layak, Peningkatan infrastruktur, dan integrasi data dimana format multimedia menciptakan format multi-data yang perlu diintegrasikan ke dalam ekosistem digital museum menjadi tantangan transformasi museum modern. Konsep tersebut telah dipublikasikan dalam *International Conference on Electrical Engineering and Informatics* yang diselenggarakan oleh Institut Teknologi Bandung pada tahun 2023. Pengembangan





**Gambar 2.** Materi diskusi dampak pemanfaatan TIK di Museum. Sumber: Data Penulis, 2024



**Gambar 3.** Materi usulan konsep baru pengelolaan museum berbasis ekosistem digital museum. Sumber: Data Penulis, 2024

konsep ekosistem digital museum dengan ketiga elemen terintegrasi menjadi sebuah tantangan dalam penelitian selanjutnya untuk menghadirkan museum modern berbasis teknologi IoT dan AI (*Artificial Intelligence*).

Tantangan dalam menarik kunjungan ulang ke museum dapat dihadapi dengan penyajian ruang pameran yang menarik dan interaktif dengan berbagai peralatan multimedia berbasis teknologi digital dan telah teruji efektivitasnya lewat penerapan ruang pameran interaktif berbasis teknologi AR atau permainan (*game*). Selain menghadirkan ruang pameran yang tidak monoton, pengalaman menarik selama berkunjung ke museum modern tidak hanya memberikan kesenangan tetapi juga mampu meningkatkan pengetahuan kognitif pengunjung museum (Puspasari dan Siradjuddin, 2025). Sosialisasi pemanfaatan teknologi digital yang diadopsi museum perlu dilakukan pada masyarakat (Puspasari, Haversyalapa, dan Gustriansyah, 2024) sebagai upaya memperkenalkan fasilitas yang dimiliki museum sehingga menarik kunjungan masyarakat terutama *Gen-Z*. Langkah ini efektif untuk mengenalkan sekaligus menarik minat kunjungan ke museum yang mulai bertransformasi menjadi museum modern. Tantangan lain hadir terutama bagi pengunjung dengan profil usia >30 tahun dengan pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi digital yang minim sehingga kesulitan untuk mengadopsi teknologi yang asing bagi mereka misalnya *Augmented Reality* (AR) (Puspasari, Suhandi,



**Gambar 4.** Pembukaan kegiatan diskusi kelompok. Sumber: Data Penulis, 2024



**Gambar 5.** Foto bersama peserta diskusi kelompok. Sumber: Data Penulis, 2024

dan Iman, 2021). Perlu pelatihan khusus sehingga mereka mampu berinteraksi secara mandiri dengan aplikasi AR. Perlu dianalisis lebih lanjut teknologi apa saja yang dapat diadopsi dan sesuai dengan profil pengunjung museum tersebut.

### **Diskusi Capaian Kegiatan**

Kegiatan diskusi kelompok efektif dan efisien berhasil dilaksanakan sesuai jadwal kegiatan yang diagendakan pada saat persiapan administrasi, yaitu dimulai dengan pembukaan oleh moderator (Gambar 4), yang dilanjutkan dengan sesi penyampaian materi oleh narasumber dengan masing-masing fokus tema berkaitan dengan pengembangan museum modern, disambung dengan diskusi dan tanya jawab dengan peserta, dan ditutup dengan kesimpulan serta foto bersama di akhir kegiatan (Gambar 5) oleh moderator. Sejumlah pertanyaan dan umpan balik diberikan oleh peserta berkaitan dengan kebijakan pemerintah dalam masih minim, khususnya bagi pelaku seni budaya hendaknya dipastikan terus ditingkatkan dan dikawal oleh peraturan permuseuman

yang akan ditetapkan oleh DPR RI mendukung upaya pelestarian budaya khususnya budaya Sumatra Selatan di era modern.

Tantangan yang dihadapi museum terutama hadirnya pengunjung dari *Gen-Z* menuntut museum untuk mengadirkan ruang pameran yang tidak monoton dan terkesan kuno dengan memberikan sentuhan inovasi berbasis TIK, misalnya *augmented reality* (Puspasari dan Herdiansyah, 2021) atau *virtual reality* serta dukungan multimedia (Ponsignon dan Derbaix, 2020) yang mampu membuat koleksi benda peninggalan sejarah dan budaya seakan hidup membuat pengunjung mampu merasakan seolah berada pada lingkungan sebenarnya di masa dan tempat koleksi artefak tersebut berasal. Pemanfaatan TIK dalam pengelolaan museum menjadi mutlak sebagai strategi untuk mewujudkan transformasi museum modern (Kamariotou, Kamariotou, dan Kitsios, 2021).

Museum sesuai peraturan pemerintah memiliki fungsi untuk edukasi dan wisata (Riyani dan Tanudirdjo, 2024). Artinya, museum memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai industri berbasis ekonomi kreatif dengan koleksi sebagai kekuatan daya tarik utama bagi pengunjung dan memberikan dampak ekonomi bagi museum dan masyarakat sekitar (Putri and Irfan 2023). Dengan pengelolaan museum yang optimal berbantuan pemanfaatan TIK, maka transformasi museum modern diharapkan akan efektif mengoptimalkan kinerja museum dan berdampak pada peningkatan pendapatan organisasi serta masyarakat yang dapat dimanfaatkan sepenuhnya untuk meningkatkan pengelolaan museum serta menjaga kelestarian koleksi serta ekosistem museum. Penggalangan dana untuk pembiayaan pengelolaan museum menjadi tantangan dalam menjaga eksistensi museum dan transformasi museum modern. Saat ini, museum di Palembang ada yang dikelola oleh pemerintah dan yayasan atau perorangan. Museum pemerintah dalam pendanaan dilakukan oleh pemerintah sedangkan museum perorangan atau yayasan harus berjuang sendiri untuk tetap eksis melestarikan koleksi dan pengelolaan museum tetap terlaksana sehingga tetap eksis meskipun dengan segala keterbatasan sumber daya. Museum pemerintah juga memiliki keterbatasan dana untuk pengelolaan yang menjadi hambatan dalam transformasi museum modern. Meski terdapat pembiayaan dari APBD/APBN, tidak sepenuhnya mampu mengoptimalkan kinerja museum. Oleh karena itu, jika museum mampu mengembangkan organisasi sehingga berpotensi wisata akan berdampak pada pendapatan museum yang diperoleh dari donasi pengunjung. Peningkatan kunjungan wisata ke museum diharapkan tidak hanya akan berdampak pada organisasi museum tetapi juga masyarakat lingkungan sekitar. Misalnya akan tumbuh industri kuliner akibat ramainya pengunjung museum, industri kerajinan UMKM yang berpotensi sebagai cinderamata museum, dan sebagainya. Untuk itu, diperlukan regulasi yang menjadi dasar hukum bagi museum untuk peningkatan kinerja organisasi, yaitu salah satunya tingkat kunjungan museum. Undang-undang permuseuman dituntut untuk dapat segera ditetapkan sehingga para pengelola museum dapat dengan tegas merumuskan strategi organisasi untuk menjawab tantangan museum di era Society 5.0.

## Kesimpulan

BK DPR RI bekerjasama dengan UIGM dan Asosiasi Museum Indonesia menyelenggarakan kegiatan diskusi kelompok dengan tema menjawab tantangan museum dalam perspektif

museum modern. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai situasi permasalahan dan tantangan yang dihadapi pengelola museum, khususnya di provinsi Sumatra Selatan dan Kota Palembang sebagai kota tertua di Indonesia yang kaya akan budaya dan sejarah. Interaksi langsung dilakukan dengan para pengelola museum dan mahasiswa serta dosen sebagai *stakeholders* yang memiliki pengalaman langsung sebagai pengunjung museum. Hasil diskusi kelompok menyimpulkan sejumlah tantangan yang dihadapi museum dalam melakukan transformasi museum modern, di antaranya adalah mayoritas pengunjung Gen-Z yang terbiasa dengan teknologi digital menuntut diadakannya ruang pameran yang menarik dan interaktif, lebih dari sekadar ruang pameran benda kuno yang tidak bermakna. Pembiayaan pengelolaan museum, SDM, dan fasilitas yang minim, serta belum jelasnya regulasi terkait pengelolaan museum modern menjadi tantangan yang perlu dibahas lebih lanjut oleh BK DPR RI dalam perumusan undang-undang permuseuman. Dengan menghadirkan museum modern berbasis TIK didukung perundang-undangan yang mumpuni, diharapkan dapat bertampak pada peningkatan potensi wisata di museum sebagai industri berbasis ekonomi kreatif dengan kekuatan utama koleksi museum sebagai daya tarik pengunjung. Untuk memperkuat perumusan strategi pengelolaan museum, maka kehadiran undang-undang permuseuman yang akan ditetapkan oleh DPR RI menjadi kebutuhan yang penting untuk disegerakan sehingga transformasi museum modern dapat segera terwujud menghadapi era Society 5.0.

### **Pernyataan Bebas Konflik Kepentingan**

Penulis menyatakan bahwa naskah ini terbebas dari segala bentuk konflik kepentingan dan diproses sesuai ketentuan dan kebijakan jurnal yang berlaku untuk menghindari penyimpangan etika publikasi dalam berbagai bentuknya.

### **Ucapan Terima Kasih**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Badan Keahlian DPR RI sebagai mitra kegiatan diskusi kelompok, Ketua Asosiasi Museum Indonesia, dan seluruh pengelola museum di Sumatera Selatan yang telah turut serta sehingga terselenggara kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

### **Daftar Pustaka**

- Ermatita, Ermatita, Shinta Puspasari, and Zulkardi Zulkardi. 2023. "Improving Student's Cognitive Performance during the Pandemic through a Machine Learning-Based Virtual Museum." *TEM Journal*. 12(2):948–55. doi: 10.18421/TEM122.
- Kamariotou, Vassiliki, Maria Kamariotou, and Fotis Kitsios. 2021. "Strategic Planning for Virtual Exhibitions and Visitors' Experience: A Multidisciplinary Approach for Museums in the Digital Age." *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage* 21(December 2020):e00183. doi: 10.1016/j.daach.2021.e00183.
- Keahlian, Badan. 2016. "Badan Keahlian DPR RI-Struktur Organisasi." Retrieved September 2, 2024 ([https://bk.dpr.go.id/setjen/index/id/Struktur-Organisasi-BAGIAN-ADMINISTRASI-BADAN-KEAHLIAN#:~:text=Badan Keahlian](https://bk.dpr.go.id/setjen/index/id/Struktur-Organisasi-BAGIAN-ADMINISTRASI-BADAN-KEAHLIAN#:~:text=Badan%20Keahlian))



- Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia%2C yang, dan secara administratif berada di bawah Sekretariat Jenderal.).
- Michopoulou, E. E., N. Pappas, and E. Cavagnaro. 2021. *Revisiting Value Co-Creation and Co-Destruction in Tourism*. books.google.com.
- Ponsignon, Frédéric, and Maud Derbaix. 2020. "The Impact of Interactive Technologies on the Social Experience: An Empirical Study in a Cultural Tourism Context." *Tourism Management Perspectives* 35(April):100723. doi: 10.1016/j.tmp.2020.100723.
- Prabowo, M. A., M. Robin, F. Rohman, G. Permanas, M. T. Qomaruddin, D. Rahma, and H. Hidaani. 2023. "Peran Pengabdian Masyarakat Dalam Pemberdayaan Usaha Mikro Kecil Menengah (Umk)."  
*Jurnal Pengabdian ...* 29(1):30–34.
- Puspasari, Shinta, and Dhamayanti. 2022. "Sosialisasi Eksistensi Museum Dr.AK.Gani Di Pameran Bersama Museum Se-Sumsel Untuk Peningkatan Kunjungan Eduwisata." *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(3):745–50. doi: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1972>.
- Puspasari, Shinta, Ermatita Ermatita, and Zulkardi Zulkardi. 2022. "Assessing an Innovative Virtual Museum Application Using Technology Acceptance Model." *International Journal on Informatics for Development (IJID)* 11(1):212–21. doi: 10.14421/ijid.2022.3758.
- Puspasari, Shinta, Ermatita Ermatita, and Zulkardi Zulkardi. 2023. "Sensitivity Analysis of the New Model of Museum Education Performance Index with Machine Learning-Based Digital Technology Usage Parameters." Pp. 561–65 in *2023 International Conference on Informatics, Multimedia, Cyber and Informations System (ICIMCIS)*.
- Puspasari, Shinta, Rendra Gustriansyah, and Ahmad Sanmorino. 2023. "Forecasting a Museum Visit Post Pandemic Using Exponential Smoothing Model." *Jurnal Infotel* 15(4):309–16. doi: 10.20895/infotel.v15i4.949.
- Puspasari, Shinta, Rendra Gustriansyah, and Ahmad Sanmorino. 2024. "Pendampingan Pemanfaatan Mikroskop Digital Dalam Konservasi Kain Songket Koleksi Museum Sultan Mahmud Badaruddin II." 4(2):625–32.
- Puspasari, Shinta, Ditho Haversyalapa, and Rendra Gustriansyah. 2024. "Sosialisasi Augmented Reality Foto Pahlawan Koleksi Museum MONPERA Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Sejarah Mahasiswa." *JURNAL ABDIMAS MANDIRI* 8(2):145–51.
- Puspasari, Shinta, and M. I. Herdiansyah. 2021. "Pengenalan Teknologi Augmented Reality Untuk Media Edukasi Koleksi Museum SMB II Di Masa Pandemi Covid-19." *Bakti Budaya* 4(2):143–51.
- Puspasari, Shinta, and Indah Agustien Siradjuddin. 2025. "A Review of AI and IoT Implementation in a Museum 's Ecosystem : Benefits , Challenges , and a Novel Conceptual Model." *International Journal of Advanced Computer Science and Applications* 16(2):701–8.
- Puspasari, Shinta, Nazori Suhandi, and Jaya Nur Iman. 2021. "Evaluation of Augmented Reality Application Development for Cultural Artefact Education." *International Journal of Computing* 20(2):237–45. doi: 10.47839/ijc.20.2.2171.
- Putri, Idola Perдини, Asti Widiyanti, Kastaman, Reni Nuraeni, Irna Yuniar, and Agus Aprianti. 2021. "Implementasi Aplikasi Pencatatan Pengunjung, Pendapatan Dan Informasi Melalui QR Code Di Museum Sri Baduga Bandung." *Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat* 10(1):31–37. doi: 10.24198/dharmakarya.v10i1.23942.
- Putri, Monica, and Muhammad Irfan. 2023. "Valuasi Ekonomi Kawasan Museum Adityawarman Kota Padang Dengan Metode Biaya Perjalanan (Travel Cost

- Method).” *Ecosains: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Pembangunan* 12(1):1. doi: 10.24036/ecosains.12290657.00.
- Putriyanti, Ch. Catur, and Fabianus Fensi. 2017. “Penerapan Metode Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IX SMP Santa Maria Monica, Bekasi Timur.” *Psibernetika* 10(2):114–22. doi: 10.30813/psibernetika.v10i2.1047.
- Riyani, Nurkhasanah Eka, and Daud Aris Tanudirdjo. 2024. “Potensi Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan Pada Museum Universitas.” *Historiography* 4(2):132–1455.
- Yuliantri, Rhoma Dwi Aria, Tular Sudarmadi, and Agus Suwignyo. 2022. “Segmentasi Kebutuhan Masyarakat Akan Wisata Museum Sebagai Ruang Ekspresi Budaya Dan Ruang Merdeka Belajar Pascapandemi.” *Mozaik Humaniora* 22(2):254–68. doi: 10.20473/mozaik.v22i2.34754.