

## PROBLEMATIKA PERANCANGAN INFRASTRUKTUR, KURATORIAL, DAN PEDAGOGI MUSEUM DI INDONESIA

Mohammad Ady Nugeraha

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi dan Desain Kreatif, Universitas Budi Luhur Jakarta, Indonesia

email: [ady.nugeraha@budiluhur.ac.id](mailto:ady.nugeraha@budiluhur.ac.id)

Received : December, 2021	Accepted : December, 2021	Published : December, 2021
---------------------------	---------------------------	----------------------------

### Abstract

*Museum is a non-profit organization to serve and build society that is open to the public. Museums are responsible to collect, conserve, investigate, communicate, and display human heritage and its environment, both tangible and intangible, for the purpose of education, research, and pleasure. According to the data published by the government in 2020, there are 439 museums in Indonesia. However, only 32 museums are included as Type A (Excellent). Meanwhile, almost 50% of the rest of the museums are yet to be evaluated. Despite the rapid growth in the number of museums in recent years, this data indicates the lack of design, management, and supervision of museums in Indonesia. This research is qualitative and descriptive research that observes a number of museums in major cities to identify general problems of museum's design and management. The result is evaluated through common practice of international museums as well as encompassing regulations. This research categorizes these problems into infrastructure and spatial design, narrative and curatorial, and pedagogy and visitor's interaction. With the cultural diversity and abundance of natural resources in Indonesia, proper design and management could maximize museum's potential as means of conserving humanity's heritage, informal education, recreation, as well as driving economic and cultural-tourism activities.*

**Keywords:** *museum, design, curatorial, pedagogy*

### Abstrak

Museum merupakan organisasi non-profit untuk melayani dan membangun masyarakat yang terbuka untuk publik. Museum bertugas mengoleksi, melestarikan, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan kemanusiaan serta lingkungannya, baik bersifat benda maupun tak-benda, untuk tujuan edukasi, penelitian, dan hiburan. Menurut data yang diterbitkan pemerintah pada tahun 2020, terdapat 439 museum di seluruh Indonesia. Namun, hanya 32 museum yang masuk dalam Tipe A (amat baik). Sedangkan hampir 50% dari museum lainnya belum distandarisasi. Meskipun dalam beberapa tahun terakhir museum di Indonesia mengalami pertumbuhan yang cukup pesat, data ini menunjukkan rendahnya kualitas perancangan, pengelolaan, serta pengawasan museum di Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif melalui observasi pada beberapa museum di kota besar untuk mengidentifikasi problematika umum tentang perancangan dan pengelolaan museum di Indonesia. Analisis dilakukan dengan mengevaluasi praktik yang terjadi di lapangan dengan acuan pengelolaan museum yang menjadi standar internasional serta regulasi yang memayungi pengelolaan museum. Penelitian ini melihat bahwa problematika tersebut dapat dikategorikan menjadi persoalan infrastruktur dan desain ruang, narasi dan kuratorial, serta pedagogi dan desain interaksi pengunjung. Dengan keragaman kebudayaan dan kekayaan alam yang ada di Indonesia, perancangan dan pengelolaan museum

yang baik dapat memaksimalkan potensi museum sebagai sarana konservasi warisan kemanusiaan, pendidikan non-formal, rekreasi, serta mendorong aktivitas ekonomi maupun turisme kebudayaan.

**Kata kunci:** museum, desain, kuratorial, pedagogi

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Definisi Museum

Salah satu definisi museum termutakhir dan paling banyak digunakan sebagai acuan adalah definisi yang dirumuskan oleh International Council of Museum, yaitu:

“Sebuah institusi non-profit permanen yang melayani dan membangun masyarakat, terbuka untuk publik, yang bertugas mengoleksi, melestarikan, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan kemanusiaan serta lingkungannya, baik yang bersifat benda maupun tak-benda, untuk tujuan edukasi, penelitian, dan hiburan (International Council of Museum, 2007).”

Di Indonesia, pengelolaan museum diatur dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015, yang menyatakan:

“Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat.” Sedangkan koleksi museum didefinisikan sebagai:

“Koleksi Museum ... merupakan bukti material hasil budaya dan/atau material alam dan lingkungannya yang mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan/atau pariwisata.” Dan tujuan pendirian museum adalah:

“Pengelolaan Museum adalah upaya terpadu melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan Koleksi melalui kebijakan pengaturan perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan untuk sebesar-besarnya kesejahteraan masyarakat.”

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi utama sebuah museum adalah preservasi yang dilakukan melalui pengumpulan, pendataan, dan perawatan objek-objek kebudayaan dan pelayanan publik yang dilakukan melalui interpretasi edukatif mengenai objek kebudayaan serta sarana rekreasi.

Dalam sejarahnya, definisi dan fungsi sebuah museum terus berevolusi, merefleksikan semangat zaman tempat museum tersebut berada. Istilah museum awalnya merujuk pada ruang diskusi filsafat dan kontemplasi (*mouseion*) pada masa Yunani dan Romawi kuno. Cikal bakal museum yang berorientasi pada objek muncul ketika individu kaya mulai mengumpulkan berbagai artefak langka untuk koleksi pribadi yang disebut sebagai *cabinet of curiosity*. Koleksi tertua adalah milik Pangeran Ennigaldi pada tahun 530 SM, yang berisi benda-benda berharga dari peradaban Mesopotamia. Koleksi seperti ini hanya dapat diakses oleh kalangan elit, bukan oleh publik. Istilah museum kembali muncul di abad ke-15 untuk mendeskripsikan koleksi Lorenzo de' Medici, seorang negarawan dan patron kebudayaan tersohor di Italia. Membangun *cabinet of curiosity* merupakan simbol status sosial dan ekonomi. Praktik ini merupakan cerminan dari hasrat mendasar manusia untuk mengoleksi, menafsirkan, dan memperlihatkan benda-benda berharga. Namun, istilah museum hingga abad ke-17 masih mengacu pada kumpulan koleksi benda.

Perkembangan museum modern mulai muncul di Eropa pada abad ke-17. Sejarah mencatat bahwa institusi publik pertama yang menggunakan istilah museum adalah Asmolean Museum di Oxford University, Inggris pada tahun 1683. Disusul British Museum, salah satu museum terbesar di dunia hingga hari ini, yang didirikan oleh pemerintah Inggris pada 1759. Sedangkan Louvre Museum, yang merupakan museum publik pertama di Prancis, dibuka untuk publik pada 1793 setelah Revolusi Prancis dan membuat benda-

benda koleksi kerajaan terbuka bagi umum. Hal ini menandakan berubahnya definisi museum menjadi sebuah institusi dan bangunan khusus, alih-alih hanya sebatas koleksi benda. Penggunaan kata 'museum', pada abad ke-19 dan ke-20, mengacu pada bangunan untuk menyimpan objek-objek kebudayaan yang dapat diakses oleh publik.



Gambar 1. Ilustrasi Museum Wormianum yang menggambarkan *cabinet of curiosities* milik Ole Worm yang menjadi cikal-bakal koleksi Ashmolean Museum.

Sumber: <https://commons.wikimedia.org>

Seiring dengan perkembangannya, museum terus merespons dinamika sosial yang ada di masyarakat. Museum, yang tadinya memusatkan perhatian pada bangunan dan objek yang ada di dalamnya, berkembang menjadi sebuah tempat untuk menginterpretasi dan mengomunikasikan ide, sarana pendidikan serta rekreasi. Kini, beberapa museum besar di dunia, seperti *Mori Art Museum*, Tokyo, bahkan tidak memiliki koleksi permanen. Sementara itu, museum lainnya mulai mengembangkan konsep museum virtual yang dapat diakses oleh siapa pun dan kapan pun dengan jaringan internet. Perluasan fungsi museum menjadikan peran museum dalam masyarakat menjadi semakin kompleks sekaligus membuka berbagai kemungkinan baru dalam praktiknya.

Menurut ICOM, museum dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis berdasarkan jenis koleksi dan model presentasinya seperti museum ensiklopedik, museum nasional, museum sains, museum sejarah, museum seni, museum korporasi, hingga museum virtual (International Council of Museum, 2004). Meskipun demikian, penting untuk dipahami bahwa tipologi ini bukanlah klasifikasi yang kaku; sebuah museum bisa saja dikelola sebagai beberapa jenis museum sekaligus.

## 1.2 Fungsi dan Peran Museum

Berdasarkan definisi museum yang dibuat oleh ICOM serta yang tercantum dalam perundang-undangan Indonesia, pengelolaan museum seharusnya mengacu pada fungsi dasarnya, yaitu: preservasi kekayaan kebudayaan, sarana edukasi non-formal, serta tempat rekreasi. Selain ketiga fungsi dasar yang memberikan manfaat bagi publik, sebuah museum yang ideal juga berpotensi dapat memberikan dampak positif bagi kota dan organisasi pengelolanya itu sendiri.

Museum berfungsi untuk menjaga objek kekayaan sains, budaya, dan sejarah dunia dan menyajikannya kepada publik. Objek tersebut mencakup artefak, flora-fauna, material alami, karya seni, kerajinan, arsitektur, desain, produk niaga, arsip, dsb.

Tugas pertama dari sebuah museum adalah mengumpulkan objek-objek kebudayaan tersebut dan menjaga serta melestarikannya secara fisik. Fungsi preservasi dimulai ketika museum, melalui kuratornya, mengidentifikasi objek-objek yang akan dikoleksi berdasarkan hasil studi terhadap suatu topik, sebelum akhirnya objek tersebut dikoleksi oleh museum. Objek yang telah masuk dalam koleksi museum kemudian disimpan dalam fasilitas penyimpanan khusus untuk menjaga kondisi objek. Tahap selanjutnya dalam proses ini adalah mendokumentasikan dan menginventarisasi secara detail berdasarkan klasifikasi tertentu. Museum kemudian akan melakukan pemeliharaan rutin untuk menjaga kondisi fisik objek-objek dalam koleksi dari kerusakan alami (*preventive conservation*) serta melakukan perbaikan terhadap objek yang mengalami kerusakan (*interventive conservation*). Seluruh proses ini dilakukan oleh museum untuk

memastikan objek-objek budaya yang ada di dalam koleksinya tetap terjaga kondisinya hingga selama mungkin.

Kekayaan budaya dalam objek koleksi museum tidak hanya terbatas pada wujud fisiknya tetapi juga mencakup ilmu pengetahuan yang terkait dengan objek-objek tersebut (*intangible heritage*). Objek-objek dalam koleksi museum seringkali dijadikan sumber primer untuk studi dalam berbagai bidang keilmuan seperti arkeologi, sains, antropologi, sejarah, seni, dan desain. Pengetahuan yang terkandung dalam objek koleksi museum merepresentasikan memori kolektif, hasil pemikiran, dan kehidupan keseharian sebuah masyarakat yang penting untuk dipahami masyarakat umum maupun para cendekiawan untuk membangun identitas kultural sebuah bangsa. Oleh karena itu, tujuan akhir dari konservasi fisik objek kebudayaan yang dilakukan oleh museum adalah melestarikan memori, pengetahuan, dan nilai-nilai kebudayaan yang telah ada sebagai acuan pembelajaran di masa mendatang.

Seluruh objek yang telah dikoleksi dan dijaga oleh museum hanya akan memberi manfaat bagi masyarakat apabila objek tersebut dapat diakses oleh publik. Museum bertugas untuk menginterpretasi objek-objek kebudayaan yang ada di dalamnya, baik yang berupa benda maupun tak benda, melalui kajian yang memenuhi kaidah ilmiah. Interpretasi tersebut kemudian dikomunikasikan kepada publik melalui berbagai program yang dilaksanakan sebuah museum seperti pameran, kuliah umum, diskusi, lokakarya, tur, dsb. Oleh karena itu, edukasi berperan sentral dalam fungsi museum sebagai institusi pelayanan publik dan menjadi salah satu tujuan utama dalam pembentukan kebijakan dan pengelolaan museum.

Museum merupakan bagian dari sektor edukasi non-formal yang sifatnya komplementer dengan edukasi formal seperti sekolah dan perguruan tinggi. Metode edukasi informal melalui museum memungkinkan adanya ruang-ruang pembelajaran dan diskusi yang lebih terbuka dan egaliter. Edukasi museum seharusnya dapat diakses oleh seluruh kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak hingga lansia, mulai dari awam hingga para profesional dan peneliti. Museum yang dikelola dengan baik, mengkomunikasikan objek-objek kebudayaan agar dapat diterima oleh berbagai segmentasi publik tersebut. Maka dari itu, penting bagi museum untuk menyadari segmentasi pengunjung dan menciptakan gaya komunikasi yang sesuai dengan masing-masing segmen.

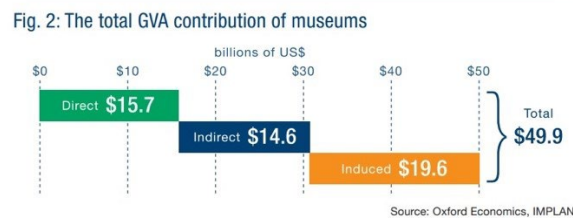
Materi edukasi yang ditampilkan dalam sebuah museum akan selalu merepresentasikan warisan kebudayaan dan kekayaan alami masyarakat tempatnya berada. Oleh karena itu, sebuah museum tidak hanya merepresentasikan entitas pendiri maupun pengelolanya saja, tetapi akan selalu terafiliasi dengan konteks sosio-kultural yang lebih besar, seperti identitas nasional, bangsa, lokal, etnis, religi, politik, dan intelektual.

Fungsi lain dari sebuah museum yang tidak kalah penting adalah sebagai sarana rekreasi. Selain menjadi sarana preservasi dan edukasi, museum juga merupakan destinasi publik untuk memperoleh hiburan atau sekedar melepas penat. Di luar dari arsitektur museum itu sendiri yang umumnya memiliki daya tarik, berbagai aktivitas dalam museum juga dapat menjadi tujuan rekreasi. Selain program utama seperti pameran dan aktivitas edukasi, banyak museum juga mengadakan program pendukung seperti pertunjukan musik, teater, tari, pembacaan puisi, pemutaran film, hingga kelas yoga untuk menarik pengunjung. Seluruh aktivitas tersebut seharusnya terintegrasi dalam konsep *edutainment* yang berbasis budaya sehingga menjadikan museum sebagai ruang yang imajinatif, ekspresif, dan menginspirasi para pengunjungnya.

Museum, sebagai subsektor ekonomi kreatif dan wisata kebudayaan (*cultural tourism*), merupakan industri yang telah mapan dan turut berkontribusi terhadap perekonomian nasional di berbagai negara maju. Ekonomi kreatif atau industri kultural global telah berkembang pesat selama 20 tahun terakhir. Nilai produk ekonomi kreatif global yang tumbuh lebih dari dua kali lipat dari \$208 miliar pada tahun 2002 menjadi \$509 miliar pada tahun 2015, menjadikannya salah satu sektor ekonomi dengan pertumbuhan terbesar (UNESCO, 2021). Kini, banyak negara mulai membangun sektor ekonomi kreatifnya dan beralih dari sektor komoditas untuk meningkatkan daya saing dalam pasar global. Ekonomi kreatif juga menjadi salah satu indikator penting dalam perencanaan pembangunan berkelanjutan. Di Indonesia, sektor ekonomi kreatif menyumbang Rp 990 triliun atau sekitar 7,44% dari pendapatan domestik bruto tahun 2017. Sektor ini juga mencatat pertumbuhan positif yang konsisten sejak tahun 2015. Salah satu faktor

yang mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia adalah perubahan gaya hidup, terutama pada generasi millennial yang lebih memilih pengeluaran untuk aktivitas rekreasi dibandingkan membeli barang.

Dalam sebuah studi di Amerika Serikat, industri museum menyerap lebih dari 370.000 pekerja dan mendukung lebih dari 700.000 ribu pekerjaan lainnya di seluruh AS. Pada tahun 2016, industri museum menyumbang sekitar \$50 miliar pada perekonomian AS. Angka tersebut dua kali lipat lebih besar dari perkiraan sebelumnya. Studi tersebut juga menunjukkan bahwa setiap aktivitas ekonomi sebesar \$100 yang dilakukan museum, mendorong aktivitas tambahan di sektor lain sebesar \$220 yang berkaitan dengan rantai suplai dan juga konsumsi dari para pekerja museum (American Association of Museums, 2017).



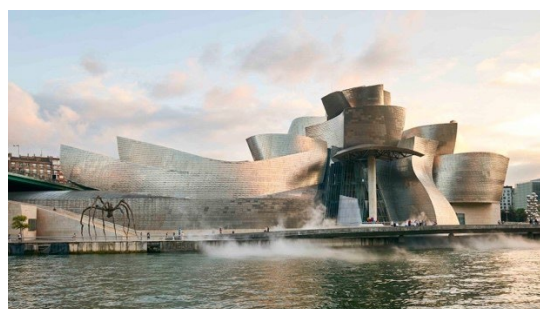
Gambar 2.

Kontribusi museum di Amerika Serikat terhadap Nilai Tambah Bruto tahun 2016. Sumber: Museums As Economic Engines. Oxford Economics.

Selain itu, museum-museum di AS memberikan pemasukan pajak pada sebesar \$12 miliar per tahun pemerintah, baik untuk pemerintah lokal, provinsi, maupun federal. Dampak terbesar industri museum terjadi pada sektor wisata dan *hospitality* (sekitar \$17 miliar), sektor finansial (sekitar \$12 miliar), sektor edukasi dan kesehatan (\$3 miliar), serta sektor manufaktur (\$3 miliar).

Dalam skala lokal, keberadaan sebuah museum sebagai destinasi wisata dapat menjadi salah satu faktor penting dalam mendorong sektor pariwisata dan ekonomi sebuah kota. Salah satu contoh dampak ekonomi museum terhadap sebuah kota terlihat pada kasus museum Guggenheim di Bilbao, Spanyol. Kota yang awalnya merupakan sentra industri, manufaktur, dan perdagangan di kawasan utara Spanyol ini memulai proses deindustrialisasi sejak 1970-an. Pada tahun 1990-an, pemerintah kota Bilbao mengambil keputusan radikal untuk mengubah kotanya menjadi destinasi wisata dengan membangun museum Guggenheim, sebuah museum internasional yang telah berdiri di New York, Amerika Serikat, sejak 1939, dan di Venice, Italia, sejak 1951. Gedung Guggenheim Bilbao dirancang oleh arsitek kawakan dunia, Frank Gehry.

Sejak dibuka pada tahun 1997, Guggenheim Bilbao berhasil menarik perhatian wisatawan dari luar Provinsi Basque dengan rata-rata pengunjung sebanyak 800.000 orang per tahun. Pembangunan museum ini menghabiskan biaya sekitar \$228 juta. Namun, hanya dalam tiga tahun, pemasukan museum tersebut mampu mengembalikan biaya pembangunan. Selama tiga tahun pertama itu pula, Guggenheim Bilbao berhasil mendorong aktivitas perekonomian senilai \$500 juta dan \$100 juta dalam pemasukan pajak (Plaza, 2007). Keberhasilan Guggenheim Bilbao tidak hanya mengubah lanskap perekonomian, tetapi juga mengubah wajah Kota Bilbao dari kota industri menjadi salah satu pusat wisata budaya terbesar di Eropa.



Gambar 3. Gedung Guggenheim Museum, Bilbao.

Sumber: [www.guggenheim-bilbao.eus](http://www.guggenheim-bilbao.eus)

Dampak Guggenheim Bilbao terhadap perekonomian dikenal luas dengan istilah *Bilbao Effect*, mengacu pada sebuah proyek kultural kelas dunia yang menjadi katalis kebangkitan ekonomi sebuah kota. Banyak kota besar di dunia berusaha mereplikasi *Bilbao Effect* dengan merevitalisasi ekonomi dan pariwisatanya. Namun, penting untuk disadari bahwa kesuksesan Guggenheim Bilbao bukan hanya bertumpu pada arsitektur yang spektakuler, tetapi juga pada pengelolaan program museum itu sendiri serta infrastruktur pendukung yang ada di kotanya. Hingga kini, Guggenheim Bilbao menjadi simbol kebangkitan ekonomi kultural sekaligus menunjukkan potensi sektor kreatif dan wisata budaya yang dikelola dengan baik dan berkualitas bagi perekonomian lokal.

Di Indonesia sendiri, popularitas museum sebagai tujuan wisata budaya menunjukkan peningkatan dalam beberapa tahun terakhir. Sayangnya, belum ada studi yang lebih lanjut mengenai dampak ekonomi dari museum dan wisata budaya di Indonesia. Walaupun sebagian besar museum di Indonesia dikelola oleh pemerintah, banyak museum baru yang populer justru dikelola oleh pihak swasta seperti Museum Ciputra (Jakarta), Tumurun Private Museum (Surakarta), OHD Museum (Magelang), Museum Pasifika (Bali), Museum Ullen Sentalu (Yogyakarta), Museum Angkut (Batu), Museum MACAN (Jakarta), serta beberapa *pop-up museum* seperti MOJA Museum (Jakarta) dan Motomoto Museum (Tangerang Selatan).

Kegiatan budaya seperti pameran lukisan “Raden Saleh dan Awal Seni Lukis Indonesia” di Galeri Nasional Indonesia (GNI) tahun 2012 mampu menarik 18 ribu pengunjung selama dua pekan pameran berlangsung (Tempo, 2012). Di tahun 2016, jumlah pengunjung GNI meningkat 57% dari tahun sebelumnya menjadi sebanyak 231.747 orang (Republika, 2016). Perhelatan pameran seni rupa ART|JOG di Yogyakarta, yang diadakan setiap tahun sejak 2008, juga menjadi ajang kebudayaan yang memiliki daya tarik bagi wisatawan lokal maupun mancanegara. Pada tahun 2014, ART|JOG mencatat sekitar 102.000 pengunjung selama tiga minggu waktu penyelenggaraannya dengan rata-rata pengunjung harian lebih dari empat ribu orang (Nugeraha, 2015). Dalam setahun pertama sejak dibuka tahun 2017, Museum MACAN berhasil mendatangkan sekitar 350.000 pengunjung (Antara, 2019). Keberadaan Museum Angkut, yang merupakan bagian dari kawasan Jatim Park, juga turut berperan dalam meningkatnya popularitas Kota Batu bagi wisatawan domestik dalam beberapa tahun terakhir.

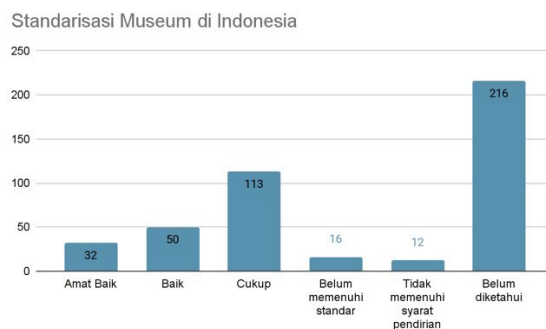
## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dan sampel dikumpulkan melalui kajian literatur dan observasi lapangan penulis terhadap beberapa museum di Indonesia. Data dan sampel lapangan diambil dari beberapa sumber yang memperlihatkan praktik pengelolaan museum di Indonesia, terutama di wilayah Jawa dan Bali. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan perbandingan dengan acuan praktik pengelolaan dan regulasi permuseuman. Literatur utama yang dijadikan acuan adalah panduan pengelolaan museum diterbitkan oleh International Council of Museum sebagai salah satu organisasi museum terbesar di dunia serta Peraturan Pemerintah Republik Indonesia yang menjadi landasan regulasi pengelolaan museum di Indonesia.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **3.1 Problematika Umum Museum di Indonesia**

Museum di Indonesia mengalami pertumbuhan yang cukup signifikan selama lima belas tahun terakhir. Berdasarkan data dalam Statistik Kebudayaan 2020 (Hadi, 2020), terdapat 439 museum di Indonesia yang tersebar di 34 provinsi. Lebih dari 60% museum tersebar di pulau Jawa. Meskipun pertumbuhan jumlah museum membawa angin segar bagi sektor budaya di Indonesia, namun pelaksanaannya di lapangan masih mengalami banyak kendala. Hasil penilaian standarisasi yang dilakukan pemerintah menunjukkan bahwa hanya 7,2% museum yang masuk dalam Tipe A (amat baik); 11,4% masuk dalam Tipe B (Baik); dan 25,7% masuk dalam Tipe C (Cukup); sedangkan 6,38% museum tidak memenuhi standarisasi pemerintah. Data tersebut juga menunjukkan bahwa 49,2% museum di Indonesia belum melalui proses standarisasi yang menunjukkan lemahnya pengawasan pada museum-museum di Indonesia.



Tabel 1. Penilaian standarisasi museum di Indonesia

Sumber: *Statistik Kebudayaan 2020*

Studi lain yang dilakukan oleh Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata pada tahun 2004 dan Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan pada tahun 2007, menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia masih memiliki pandangan yang negatif terhadap museum di Indonesia (Yulianto, 2016), yaitu:

1. Museum merupakan lembaga yang berkenaan tentang kemasalaluan;
2. Museum tidak mempunyai dinamika;
3. Museum hanya sebatas tempat penyimpanan benda-benda kuno;
4. Masyarakat masih belum merasakan manfaat dari kehadiran museum;
5. Masyarakat menganggap museum sebagai tempat yang kotor, kurang terawat, dan tidak mencerminkan kebanggaan daerah.

Stigma negatif terhadap museum ini merupakan dampak dari kurangnya beberapa aspek penting dalam pengelolaan museum di Indonesia antara lain, infrastruktur (arsitektur, fasilitas publik, perawatan bangunan), mode presentasi dan keberlangsungan program edukasi publik, serta aspek komunikasi dan pelayanan.

### 3.2.1. Permasalahan Desain Gedung, Ruang, Infrastruktur, dan Fungsi Pendukung Museum

Banyak museum di Indonesia yang didirikan di atas gedung bersejarah atau cagar budaya yang dibangun pada masa kolonial Belanda. Selain telah berumur, gedung-gedung tersebut yang pada awalnya dirancang sebagai rumah tinggal atau perkantoran, kemudian dialihfungsikan menjadi museum oleh pemerintah nasional maupun daerah. Hal ini menyebabkan fungsi-fungsi ruang pada museum tersebut tidak maksimal dan tidak dapat mengikuti perkembangan praktik museologi hari ini. Oleh karena itu, perencanaan dan desain bangunan museum yang tepat guna (*built for purpose*) menjadi fondasi penting bagi pengelolaan museum kedepannya.

Salah satu penyebab permasalahan infrastruktur tersebut adalah minimnya anggaran pengelolaan dan perawatan museum. Akibatnya, museum dikesankan sebagai tempat yang tidak terawat, kotor, dan angker. Hal ini terjadi utamanya pada museum-museum di wilayah kabupaten. Pada tahun 2018, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia hanya mengalokasikan Rp1,6 triliun dari total anggaran Rp40 triliun untuk Direktorat Jenderal Kebudayaan. Dana tersebut tidak hanya mencakup biaya perawatan museum milik Pemerintah Daerah saja, tetapi seluruh program yang menyangkut kebudayaan (DPR RI, 2018).

Minimnya anggaran perawatan berdampak pada keamanan koleksi berharga yang ada di dalam museum, seperti yang terjadi pada Museum Bahari, Jakarta, yang terbakar pada tahun 2018 akibat korsleting listrik. Menurut Kepala Unit Pengelola Teknis Museum Kebaharian, Husnison Nizar, sejak dibangun pada tahun 1977 museum tersebut telah mengalami beberapa kali peristiwa serupa (DW, 2018). Beberapa tahun sebelum kebakaran tersebut, kondisi Museum Bahari memang sudah memprihatinkan karena dimakan rayap (Detik, 2012). Kendala infrastruktur dan anggaran tidak hanya dihadapi oleh museum milik pemerintah saja. Beberapa museum yang dikelola pihak swasta, seperti Museum Radya Pustaka, Solo,

terpaksa tutup karena tidak mampu menggaji karyawannya (CNN Indonesia, 2016); sedangkan Museum Perjuangan, Bogor, juga menghadapi masalah serupa sehingga Pemerintah Kota Bogor berencana untuk mengambil alih pengelolaannya (Antara, 2016).



Gambar 4. Puing-puing bekas kebakaran Museum Bahari pada tahun 2018 yang menyebabkan kerusakan pada koleksi.

Sumber: [www.dw.com](http://www.dw.com)

Meskipun perawatan menjadi masalah besar, ketersediaan anggaran tidak serta merta menjamin kualitas bangunan museum. Pada Maret 2021, Pemerintah Kabupaten Bekasi baru saja meresmikan Museum Bekasi yang diharapkan menjadi ikon dan mengedukasi masyarakat tentang sejarah kotanya. Museum baru yang dibangun dengan anggaran Rp40 miliar ini kondisinya terhitung memprihatinkan dan terlihat dibangun dengan asal-asalan (Kabarinbekasi, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa ketersediaan anggaran juga harus didukung dengan perencanaan, pembangunan, dan pengelolaan yang matang untuk memastikan kualitas infrastruktur tetap terjaga.

Sebagian besar arsitektur dan tata ruang museum pemerintah belum mampu menjadi *landmark* sebuah kawasan dan tidak memberikan rasa bangga bagi warga sekitar sehingga kurang mampu menarik perhatian publik. Memprihatinkannya kondisi bangunan museum tidak hanya berbahaya bagi keselamatan pengunjung, namun juga mengancam kelestarian artefak budaya yang ada di dalamnya. Terlebih lagi, banyak museum yang belum memiliki fasilitas publik yang memadai dan inklusif, seperti toilet, tempat istirahat, restoran, serta akses bagi penyandang disabilitas. Hal tersebut membuat kunjungan ke museum menjadi aktivitas yang kurang nyaman dan menyenangkan yang juga berdampak pada pengalaman dan materi edukasi yang didapatkan oleh pengunjung.

### 3.2.2. Permasalahan Narasi dan Kuratorial

Ketua Asosiasi Museum Indonesia, Putu Supadma Rudana, menyatakan bahwa anggaran museum yang tersedia hanya menjangkau revitalisasi fisik dan belum mampu untuk memperbaiki tata kelola maupun *marketing* untuk meningkatkan pemahaman serta kesadaran masyarakat terhadap museum (Merdeka, 2017). Situasi seperti ini juga terkait dengan kualitas sumber daya manusia sektor museum yang belum memadai di Indonesia (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015). Jumlah tenaga ahli yang bersifat teknis seperti konservator, desainer pameran, edukator museum, dan manajemen museum masih belum mencukupi. Dampaknya, tata kelola museum di Indonesia yang meliputi perencanaan program, penelitian, pelaksanaan pameran, aktivitas edukasi, hingga fungsi evaluasi dan pengawasan tidak dapat berjalan optimal. Kurangnya tenaga ahli juga mengakibatkan pengelolaan museum tidak dapat mengikuti perkembangan zaman. Salah dua penyebab utama lemahnya kualitas SDM permuseuman di Indonesia adalah terbatasnya lembaga pendidikan tinggi yang memberikan program permuseuman serta kurangnya jaringan profesional museum baik dalam maupun luar negeri.

Studi dari hasil standardisasi tahun 2017-2018 tentang pameran tetap, sebanyak 113 museum atau 61,4% dari total museum yang telah distandarisasi masuk dalam Tipe C. Artinya, museum tersebut hanya memiliki kebijakan pameran tetapi belum memiliki operasional standar pameran; media pameran terbatas dalam bentuk visual saja, belum ada dalam bentuk audio maupun audiovisual; serta informasi koleksi, baik cetak maupun digital, dalam bahasa Indonesia saja; serta belum memiliki kajian pameran dan juga belum memiliki program perubahan/rotasi pameran tetap secara berkala (Mufidah, 2019). Permasalahan tersebut tentunya membuat pengalaman mengunjungi museum menjadi monoton dan kurang imersif.





Gambar 5. Model presentasi objek dan materi didaktik di Museum Joeang 45, Jakarta.

Sumber: [www.kumparan.com](http://www.kumparan.com)

Standar pameran tetap museum tersebut akan membawa pada masalah lainnya, yaitu kemampuan museum menarik minat pengunjung untuk kembali datang dan mengeksplorasi museum. Dari studi yang dilakukan ke pengunjung di berbagai museum, disimpulkan bahwa pengunjung biasanya menghabiskan kurang dari 20 menit di satu ruang pameran, terlepas dari topik atau luas area pameran (Serrell, 2010). Jika dalam 20 menit tersebut pengunjung hanya disajikan pameran yang monoton, keinginan pengunjung untuk lebih mengeksplorasi museum akan menurun. Dan jika tidak ada perubahan secara berkala pada pamerannya, tentunya sulit untuk membuat pengunjung datang kembali ke museum.



Gambar 6. Suasana salah satu ruang pamer di Museum Nasional Indonesia, Jakarta.

Sumber: [www.museumnasional.or.id](http://www.museumnasional.or.id)

Banyak pengelola museum di Indonesia masih ragu menerapkan konsep *edutainment*, terutama bagi anak (Yulianto, 2016). Pada dasarnya, anak-anak selalu termotivasi untuk memperoleh pengetahuan, dan cara yang tepat untuk menjaga motivasinya adalah dengan membiarkan anak berinteraksi dengan lingkungan (Santrock, 2002). Karena itu penting untuk melibatkan museum dalam proses pendidikan anak. Akan tetapi, banyak museum di Indonesia masih belum dapat memberikan lingkungan yang bersahabat untuk anak mengeksplorasi dan memperoleh pengetahuan.

Sebagian besar museum di Indonesia masih menganut paham museum yang konvensional (*objectoriented museum*) (Yulianto, 2016). Pengelolaan museum, terutama museum pemerintah, sampai saat ini hanya berorientasi pada pengumpulan dan penyajian objek yang merupakan fungsi paling mendasar dari museum. Sedangkan fungsi interpretasi, edukasi, dan komunikasi, yang bertujuan untuk melestarikan warisan budaya tak-benda (*intangible heritage*) dalam objek-objek tersebut belum berjalan maksimal. Akibatnya, model presentasi museum terpaku pada aspek kesejarahan saja tanpa melibatkan disiplin keilmuan lain. Pendekatan melalui aspek gagasan (*idea-oriented museum*) masih jarang diaplikasikan sehingga pengalaman yang didapat ketika mengunjungi museum sulit untuk dikontekstualisasikan dengan situasi hari ini.

### 3.2.3. Permasalahan Desain Pedagogi dan Interaksi Pengunjung

Fungsi museum sebagai lembaga pelayanan publik hanya akan memberi manfaat apabila informasi yang terkait dengan museum dapat diakses dengan mudah oleh publik. Rendahnya minat publik untuk mengunjungi museum tidak hanya terkait persoalan infrastruktur dan tata kelola museum, tetapi dimulai dari sulitnya akses informasi terhadap museum itu sendiri. Tanpa strategi komunikasi dan promosi yang

baik, akan sulit untuk membangun kesadaran masyarakat tentang keberadaan dan eksistensi sebuah museum, apalagi untuk mengunjunginya.

Persoalan ini diakui dalam analisis yang diterbitkan oleh Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata RI (Mufidah, 2019). Dalam laporan tersebut, museum masih belum memiliki daya tarik sebagai destinasi kunjungan di waktu senggang maupun menjadi perhatian pengembangan pembangunan berbagai pemerintah daerah. Hal ini disebabkan karena banyak museum masih belum dapat menciptakan hubungan dua arah antara instansinya dengan para pemangku kepentingan seperti lembaga pendidikan, lembaga penelitian, asosiasi profesional, dan—yang terpenting—masyarakat lokal. Permasalahan aspek kehumasan menyebabkan kurangnya rasa kepemilikan publik terhadap museum sehingga kepedulian terhadap museum menjadi rendah.

Model komunikasi yang dilakukan oleh sebagian besar museum di Indonesia masih menempatkan publik sebagai pihak yang pasif. Hal ini terkait dengan masih kuatnya pemahaman lama tentang museum sebagai institusi penyimpanan benda koleksi (*object-oriented*) dan bukan sebagai institusi yang berorientasi pada masyarakat (*people-oriented*). Padahal, museum sebagai institusi pelayanan publik seharusnya turut mempertanggungjawabkan kegiatannya kepada publik dan melibatkan mereka secara aktif, baik melalui interaksi langsung sebagai bagian pengalaman dari kunjungan pameran, maupun dalam fungsi pengawasan serta pengembangan museum itu sendiri. Tanpa adanya keterlibatan aktif publik, museum akan kesulitan untuk dapat memahami kebutuhan publik. Akibatnya, aktivitas museum tidak akan memberikan dampak yang bermanfaat bagi publik.

#### **4. KESIMPULAN**

Perkembangan museum di Indonesia mengalami pertumbuhan pesat selama beberapa dekade terakhir. Pada tahun 2020, pemerintah mencatat terdapat 439 museum di seluruh Indonesia. Dari seluruh museum yang tercatat dalam data pemerintah tersebut, hanya 32 museum yang memenuhi standar A (amat baik), sedangkan hampir 50% (216 museum) belum distandarisasi. Artinya, pendataan, evaluasi, dan pengelolaan museum di Indonesia masih jauh dari ideal.

Perancangan dan pengelolaan museum di Indonesia masih bertumpu pada paradigma museum berorientasi objek (*object-oriented museum*) dan tidak mengikuti perkembangan praktik museum mutakhir yang cenderung mengacu pada museum berorientasi pengunjung (*people-oriented museum*). Hal ini menyebabkan meluasnya pandangan pengelola museum maupun publik yang menganggap bahwa museum hanya sebatas sarana penyimpanan benda-benda kuno saja dan bukan merupakan pusat edukasi dan rekreasi serta sarana berbagai aktivitas sosio-kultural.

Secara umum, problematika perancangan dan pengelolaan museum dapat dibagi menjadi tiga sektor utama. Pertama, permasalahan infrastruktur, desain ruang, serta fungsi pendukung yang tidak mengikuti perkembangan dan praktik terkini museum sehingga hanya dapat mengakomodasi aktivitas yang terbatas. Permasalahan kedua adalah persoalan narasi dan kuratorial yang hanya bergantung pada pameran permanen dan tidak memiliki program reguler yang diganti secara berkala sehingga tidak mampu menarik pengunjung untuk datang kembali. Permasalahan ketiga adalah persoalan desain pedagogi dan interaksi yang menempatkan pengunjung sebagai aktor yang pasif sehingga komunikasi dan interaksi yang terjadi dalam museum berlangsung searah. Selain itu, keterlibatan publik dan pemangku kepentingan dalam pengelolaan dan pengembangan museum juga masih sangat terbatas.

Indonesia memiliki kekayaan alam dan budaya yang besar dan beragam. Oleh karena itu, perancangan dan pengelolaan museum yang baik dapat mengeksplorasi potensi tersebut menjadi sarana konservasi budaya dan warisan kemanusiaan baik yang bersifat benda maupun tak benda, pendidikan non-formal, rekreasi, juga menjadi pendorong berbagai aktivitas ekonomi dan turisme kebudayaan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Referensi dari buku

- [1] Hadi, D. (2020). *Statistik Kebudayaan 2020*. Tangerang Selatan: Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [2] International Council of Museum. *Running a Museum: A Practical Handbook*. Paris: International Council of Museum. 2004.
- [3] Mufidah, I. (2019). *Potret Museum Di Indonesia*. Jakarta: Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [4] Museums, A. A. (2017). *Museums As Economic Engines*. Oxford Economics.
- [5] Plaza, B. (2007). The Bilbao effect (Guggenheim Museum Bilbao). *Museum News*, 13-15.
- [6] Santrock, J. W. (2002). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- [7] Yulianto, K. (2016). *Di Balik Pilar-pilar Museum*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.

- Referensi dari thesis

- [8] Nugeraha, M. Ady. (2015). *Kajian Sosiologis Art Fair dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia: ART|JOG dan Bazaar Art Jakarta*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

- Referensi dari jurnal

- [9] Serrell, B. (2010). "Paying Attention: The Duration and Allocation of Visitors' Time in Museum Exhibitions". *Curator The Museum Journal*, Vol. 40, Issue II, 108-111.

- Referensi dari website

- [10] Indonesia, B. P. (n.d.). *Peraturan Pemerintah (PP) No. 66 Tahun 2015*. Dikutip dari JDIH BPK RI: Database Peraturan: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/5642>

- [11] Kebudayaan, K. P. (n.d.). "Permasalahan dan Tantangan Pengembangan Museum". Dikutip dari kemendikbud.go.id: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/dpk/permasalahan-dan-tantanganpelestarian-museum/>

- [12] UNESCO. (2021). "The creative economy: moving in from the sidelines". Dikutip dari UNESCO.org: <https://en.unesco.org/news/cutting-edge-creative-economy-moving-sideline>

- Referensi dari artikel berita

- [13] Antara. (n.d.). "Pemkot Bogor ingin kelola Museum Perjuangan, dianggap memprihatinkan". Dikutip dari antaranews.com: <https://www.antaranews.com/berita/1251312/pemkot-bogor-ingin-kelolamuseum-perjuangan-dianggap-memprihatinkan>

- [14] Antara. (n.d.). *Museum MACAN Siapkan Pameran Baru Tahun Ini*. Dikutip dari Antaranews.com: <https://www.antaranews.com/berita/810098/museum-macan-siapkan-pameran-baru-tahun-ini>

- [15] Detik. (n.d.). *Museum Bahari Kini Tak Terawat dan Digerogoti Rayap*. Dikutip dari Detik.com: <https://news.detik.com/berita/d-2001899/museum-bahari-kini-tak-terawat-dan-digerogoti-rayap>
- [16] DW. (n.d.). "Musibah Kebakaran Museum Bahari Seharusnya Bisa Diantisipasi?". Dikutip dari Dw.com: <https://www.dw.com/id/musibah-kebakaran-museum-bahari-seharusnya-bisa-diantisipasi/a42167570>
- [17] Indonesia, C. (n.d.). "Seratus Museum di Indonesia Tak Layak Tampung Koleksi Sejarah". Dikutip dari cnnindonesia.com: <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20160524144359-20-133112/seratusmuseum-di-indonesia-tak-layak-tampung-koleksi-sejarah>
- [18] Kabaribekasi. (n.d.). "Habiskan Anggaran Gede, Museum Bekasi Justru Tidak Terawat". Dikutip dari kabaribekasi.com: <https://kabaribekasi.com/peristiwa/habiskan-anggaran-gede-museum-bekasijustru-tidak-terawat/>
- [19] Merdeka. (n.d.). "Minim Anggaran, Pengelolaan Museum di Indonesia Belum Komprehensif". Dikutip dari Merdeka.com: <https://www.merdeka.com/peristiwa/minim-anggaran-pengelolaanmuseum-di-indonesia-belum-komprehensif.html>
- [20] Republika. (n.d.). *Pengunjung Galeri Nasional Indonesia Naik 57 Persen*. Dikutip dari Republika.co.id: <https://www.republika.co.id/berita/oimug313/pengunjung-galeri-nasional-indonesianaik-57-persen>
- [21] Tempo. (n.d.). *Pameran Raden Saleh Sedot Belasan Ribu Pengunjung*. Dikutip dari Tempo.co: <https://seleb.tempo.co/read/413604/pameran-raden-saleh-sedot-belasan-ribu-pengunjung>
- [22] X, K. (n.d.). "Alokasi Anggaran Perawatan Museum Masih Minim". Dikutip dari dpr.go.id: <https://www.dpr.go.id/berita/detail/id/19005/t/Alokasi+Anggaran+Perawatan+Museum+Masih+Minim>