

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Perubahan cara penyajian koleksi di Museum Sonobudoyo didorong oleh berbagai faktor, seperti kemajuan teknologi, perubahan masyarakat, upaya mengamankan koleksi, kesiapan pengunjung, serta referensi penyajian koleksi dari berbagai sumber. Dalam pelaksanaannya, Museum Sonobudoyo menerapkan proses manajemen berbasis POAC (*Planning, Organizing, Actuating, Controlling*) pada setiap tahapan kerja untuk memastikan efektivitas dan efisiensi dalam penyajian koleksi.

Pengelolaan Ruang Pamer Wahana Interaktif oleh Museum Sonobudoyo mencerminkan pendekatan baru dalam menyajikan koleksi museum. Jika sebelumnya penyajian dilakukan secara konvensional dengan menampilkan koleksi dalam bentuk apa adanya, kini museum sengaja tidak menghadirkan koleksi tersebut dalam ruang pameran ini. Seolah menghidupkan artefak (koleksi), transfer pengetahuan dilakukan dengan cara menghadirkan nilai-nilai yang terdapat pada koleksi melalui bentuk baru. Berbagai media sengaja dipinjam sebagai sarana mendekati nilai ke pengunjung.

Penggunaan teknologi sensor, *video mapping*, animasi, proyeksi, arkade permainan, VR, mural, patung, dan aransemen tembok dipilih sebagai media untuk mempresentasikan konten budaya. Pendekatan baru ini menciptakan pengalaman yang interaktif dan inovatif, sekaligus memberikan cara baru untuk memahami dan

menikmati koleksi tanpa menghadirkan koleksi fisik. Dalam hal ini kemampuan mengelola konten menjadi poin penting dalam memadukan pengetahuan (nilai yang ingin disampaikan), fungsi (media yang digunakan) dan kesenangan (daya tarik).

Transformasi yang dilakukan Museum Sonobudoyo bukan sekadar improvisasi, melainkan hasil dari perencanaan strategis melalui proses manajemen untuk mencapai visi dan misi museum. Langkah ini menunjukkan bahwa museum tidak hanya mengikuti perubahan kebutuhan dan preferensi masyarakat sebagai pengunjung, tetapi juga menciptakan bentuk-bentuk baru berupa penyajian koleksi yang ditawarkan melalui wahana cerita rakyat, lorong waktu, kapal kinetik, jemparingan, tembang dolanan anak dan sumbu filosofi.

Dengan menghadirkan cara baru menikmati artefak, Ruang Pamer Wahana Interaktif tidak hanya mempermudah akses pengunjung terhadap nilai-nilai koleksi, tetapi juga menciptakan pasar baru berupa produk tontonan budaya yang inovatif. Pendekatan ini membuktikan bahwa Museum Sonobudoyo terus beradaptasi dengan perkembangan zaman sekaligus menjadi perintis dalam menghadirkan penyajian koleksi yang memanfaatkan teknologi dan potensi media lain.

Pengelolaan dan pembuatan program juga harus mempertimbangkan masyarakat dalam konteks penggunaan teknologi digital/ teknologi komunikasi. Hal ini dapat dilihat dari kebiasaan/ sudah terbiasa terhadap digital komunikasi dan mempunyai kemampuan membaca serta menginterpretasikan yang lebih baik. Pertimbangan tersebut diperlukan untuk memastikan relevansi antara media yang ditawarkan dengan kebutuhan serta preferensi pengguna.

Selain itu, untuk mengelola Ruang Pamer Wahana Interaktif secara optimal, diperlukan pemeliharaan rutin, alokasi anggaran yang memadai, pembentukan tim pemeliharaan internal, pelatihan teknis, serta kolaborasi dengan mitra eksternal. Sebagai upaya museum dalam memastikan operasional yang berkelanjutan, meningkatkan layanan, dan memaksimalkan potensi teknologi untuk menarik minat pengunjung.

Meskipun fokus utama penelitian ini/ rumusan masalah berkisar pada tata kelola penyajian koleksi museum, namun diperlukan banyak pengetahuan yang berasal dari bidang keilmuan lain. Oleh karena itu, ilmu terkait tata kelola seni harus mempertimbangkan disiplin ilmu yang lain agar pemahamannya menjadi lebih relevan.

B. Saran

Penelitian ini menunjukkan kompleksitas permasalahan yang melibatkan berbagai aspek serta pendekatan lintas disiplin ilmu, sehingga hasil tesis ini dapat dijadikan pijakan bagi penelitian selanjutnya yang lebih mendalam dan spesifik. Dalam konteks museum, upaya yang telah dilakukan oleh Museum Sonobudoyo dapat dijadikan model pengembangan pengelolaan museum di tempat lain. Khususnya pengelolaan penyajian koleksi dengan memanfaatkan teknologi dan media yang berkembang. Selain itu, cara penyajian (konten) koleksi yang berhasil dikembangkan memiliki potensi untuk diadaptasi dan diterapkan di tempat lain, sehingga mempermudah distribusi koleksi ke berbagai tempat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ake, S. (2023, Oktober 11). Perbaikan Tata Kelola Museum Harus Menjadi Gerakan Bersama. *teropongsenayan.com*.
- Asiarto, L., Tjahjopurnomo, Ibrahim, Y. A., Yogaswara, W., Rufaedah, D., Arby, Y., Yulianto, K., Munandar, A. A., & Priyanti. (2008). *Pedoman Museum Indonesia* (G. Ghautama & Prioyulianto, Ed.). Direktorat Museum.
- Bachiller, C., Monzo, J. M., & Rey, B. (2023). Augmented and Virtual Reality to Enhance the Didactical Experience of Technological Heritage Museums. *Applied Sciences (Switzerland)*, 13(6). <https://doi.org/10.3390/app13063539>
- Bell, D. R., & Smith, J. K. (2020). Inside the Digital Learning Laboratory: New Directions in Museum Education. *Curator*, 63(3). <https://doi.org/10.1111/cura.12376>
- Brata, K. C., & Brata, A. H. (2018). Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality untuk Mendukung Pengenalan Koleksi Museum. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(3). <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853798>
- Cahyono, J. E. (2022). Strategi Digital Branding Melalui Website Guna Menumbuhkan Brand Awareness Museum Sonobudoyo Yogyakarta. *Journal.Student.Uny.Ac.Id*, 5(2).
- Çıldır, Z., & Karadeniz, C. (2014). Museum, Education and Visual Culture Practices: Museums in Turkey. *American Journal of Educational Research*, 2(7). <https://doi.org/10.12691/education-2-7-18>
- Creswel, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Pustaka Pelajar.
- Damono, S. D. (2023). *Alih Wahana* (ke-2). Gramedia.
- Ditha, R. A., Prasetyo, D., & Syamsu, Moch. N. (2021). Pengembangan Museum Sonobudoyo Sebagai Daya Tarik Wisata Edukasi Di Era New Normal. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 9(2). <https://doi.org/10.24843/jdepar.2021.v09.i02.p02>
- Fitriani, E. D. (2023, Oktober 11). Waka MPR Dorong Masyarakat-Pemerintah Bersama Perbaiki Tata Kelola Museum. *detikNews*.
- Hanafî, M. (2011). *Manajemen* (ketiga). UPP STIM YKPN.
- Handoko, H. (2019). *Manajemen: Vol. cetakan ke-31* (kedua). BPFE.
- Haryono, T., Dwiyanto, D., Hartati, T. L., & Nugrahani & Sektiadi. (1999). *Koleksi Emas Museum Sonobudoyo*. Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Hermawan, Y., Dhiauddin Ahnaf, M., & Ummaya Santi, F. (2021). Pemanfaatan Museum Sonobudoyo Sebagai Sumber Belajar Untuk Masyarakat. *Lifelong Education Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.59935/lej.v1i1.6>
- Indratno, F. T. (2002). Menelusuri Jejak Java Instituut. *Matabaca, Vol. 1/No. 4*.
- Isnati dan M. Rizki Fajriansyah. (2019). *Manajemen Strategik*. Penerbit Andi.
- Kartika, D. S. (2017). *Seni Rupa Modern* (revisi). Rekayasa Sains.
- Kasali, R. (2019). *#MO*. Mizan.
- Kemdikbud. (2019). *Keberadaan Museum Harus Dapat Memenuhi Kebutuhan Generasi Muda*.
- Klinowski, M., & Szafarowicz, K. (2023). Digitisation and Sharing of Collections: Museum Practices and Copyright During the COVID-19 Pandemic.

- International Journal for the Semiotics of Law*, 36(5).
<https://doi.org/10.1007/s11196-023-09986-x>
- Lee, H., Jung, T. H., tom Dieck, M. C., & Chung, N. (2020). Experiencing immersive virtual reality in museums. *Information and Management*, 57(5).
<https://doi.org/10.1016/j.im.2019.103229>
- Maghfur, M. A., R, S. A., Fatkhurrohman, S., Y, T. P., & Setyoning, W. (2023). Pemanfaatan Museum Sumpah Pemuda sebagai Sumber Belajar melalui Teknologi Virtual Reality. *Jurnal Dinamika*, 4(1).
<https://doi.org/10.18326/dinamika.v4i1.13-32>
- Maples, D. H., & Dima, D. M. (2021). Affectual dramaturgy for augmented reality immersive heritage performance. *Body, Space and Technology*, 20(1).
<https://doi.org/10.16995/bst.368>
- Mutiah, D. (2020, Desember 14). 3 Museum Pemenang Indonesia Museum Awards 2020, Simak Daftarnya di Sini. *Liputan6.com*.
<https://www.liputan6.com/lifestyle/read/4432510/3-museum-pemenang-indonesia-museum-awards-2020-simak-daftarnya-di-sini?page=4>
- Nielsen, J. K. (2017). Museum communication and storytelling: articulating understandings within the museum structure. *Museum Management and Curatorship*, 32(5). <https://doi.org/10.1080/09647775.2017.1284019>
- Saifuddin, S. (2020). Pengalaman Pengunjung di Museum Sonobudoyo dan Strategi Peningkatannya. *Prajnaparamita*, 9(1).
<https://doi.org/10.54519/prj.v9i1.7>
- Sanyoto, S. E. (2010). *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain: Vol. ke-2 (revisi)*. Jalasutra.
- Sawirman. (2022). *Pengelolaan dan Digitalisasi Koleksi Museum Dr. Sawirman* (V. Darwis, Ed.). Deepublish Publisher.
- Scavarelli, A., Arya, A., & Teather, R. J. (2021). Virtual reality and augmented reality in social learning spaces: a literature review. *Virtual Reality*, 25(1).
<https://doi.org/10.1007/s10055-020-00444-8>
- Schweibenz, W. (2019). The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology. *The Museum Review*, 4(1).
- Sinaga, R. M., Septianingrum, A., & Rachmedita, V. (2018). *Berkenalan dengan Museum*. Graha Ilmu.
- Sitepu, F. A. B., & Atiqah, A. N. (2022). Pengaruh Penerapan Konsep Digitalisasi di Museum Sonobudoyo Yogyakarta. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 16(1).
<https://doi.org/10.47256/kji.v16i1.135>
- Sugiyono. (2016a). *Metode Penelitian Manajemen*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016b). *Metode Penelitian Manajemen* (Setiyawami, Ed.; cetakan ke-5). Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sukiman, D. (1985). *Museum Negeri Sonobudoyo Yogyakarta*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sule, E. T. dan K. S. (2010). *Pengantar Manajemen* (pertama, Vol. 5). Kencana.
- Sumartono. (2018). Tata Kelola Ruang Museum Sonobudoyo dan Ruang Museum Radya Pustaka : Sebuah Perbandingan. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 21(1). <https://doi.org/10.24821/ars.v21i1.3171>

- Susanto, M. S. (2016). *Menimbang Ruang Menata Rupa* (revisi). Dicti Art Laboratory.
- Sutopo, H. B. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Universitas Sebelas Maret.
- Wisetrotomo, S. (2020). *Kuratorial Hulu Hilir Ekosistem Seni* (pertama). Nyala.
- Yulianto, K. (2016). *Dibalik Pilar-Pilar Museum*. Wedatama Widya Sastra.
- Zein, A. O. S. (2020). Peran Media Interaktif terhadap Pengalaman Pengunjung di Museum Rockheim, Norwegia. *Itenas Rekarupa*, 6(1).
- Zhang, F. (2023). Virtual space created by a digital platform in the post epidemic context: The case of Greek museums. *Heliyon*, 9(7). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e18257>

DAFTAR NARASUMBER

- Aldila Christian (lahir: 1986), Pelaksana pekerjaan teknis, berdomisili di Yogyakarta
- Doni Maulistya (lahir: 1987), Pengarah artistik, berdomisili di Yogyakarta
- Ery Sustiyadi (lahir: 1970), Kepala Museum Sonobudoyo, Jl. Pangurukan No. 6, Ngupasan, Kec. Gondomanan, Kota Yogyakarta, DIY
- Mikke Susanto (lahir: 1973), Ketua tim ahli, berdomisili di Yogyakarta
- Prihatmoko Moki (lahir: 1982), Pelaksana pekerjaan seni, berdomisili di Yogyakarta
- RM Altianto (lahir: 1978), Anggota tim ahli, berdomisili di Yogyakarta
- Roby Setiawan (lahir: 1981), Perencana pekerjaan, berdomisili di Yogyakarta
- Setyo Harwanto (lahir: 1984), Perencana pekerjaan, berdomisili di Yogyakarta
- Siam Candra Artista (lahir: 1995), Pelaksana pekerjaan seni, berdomisili di Yogyakarta