

PERANCANGAN MUSEUM TOSAN AJI PURWOREJO
DENGAN PENDEKATAN *INTERACTIVE*
MULTIMEDIA LEARNING



PERANCANGAN

oleh:

Talitha Paramitha

NIM 2012325023

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025

PERANCANGAN MUSEUM TOSAN AJI PURWOREJO
DENGAN PENDEKATAN *INTERACTIVE*
MULTIMEDIA LEARNING



PERANCANGAN

oleh:

Talitha Paramitha

NIM 2012325023

Tugas Akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior

2025

ABSTRAK

Museum Tosan Aji merupakan museum pusaka yang terletak di Kabupaten Purworejo dan menyimpan berbagai koleksi benda bersejarah, terutama keris yang memiliki nilai budaya dan spiritual tinggi dalam masyarakat Jawa. Di tengah meningkatnya kebutuhan akan media edukatif yang interaktif dan representatif terhadap warisan budaya, perancangan interior museum menjadi aspek penting dalam menciptakan ruang yang tidak hanya menyimpan, tetapi juga menghidupkan kembali makna simbolik dari pusaka-pusaka tersebut. Perancangan interior Museum Tosan Aji ini mengusung konsep “*Stratified Immersion*” yang mengarahkan pengunjung pada alur perjalanan ruang yang bertahap dan terstruktur berdasarkan kronologi sejarah dan nilai spiritual koleksi. Konsep ini merujuk pada teori *Multimedia Learning* oleh Richard E. Mayer serta mengadopsi prinsip hierarki rumah tradisional Jawa sebagai dasar pembentukan zonasi. Dengan pendekatan ini, desain berupaya menciptakan pengalaman berlapis yang informatif, reflektif, dan imersif. Perancangan juga mempertimbangkan aspek kenyamanan termal dan kualitas udara sesuai standar ruang museum. Hasil desain ini diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan desain ruang edukatif berbasis budaya lokal.

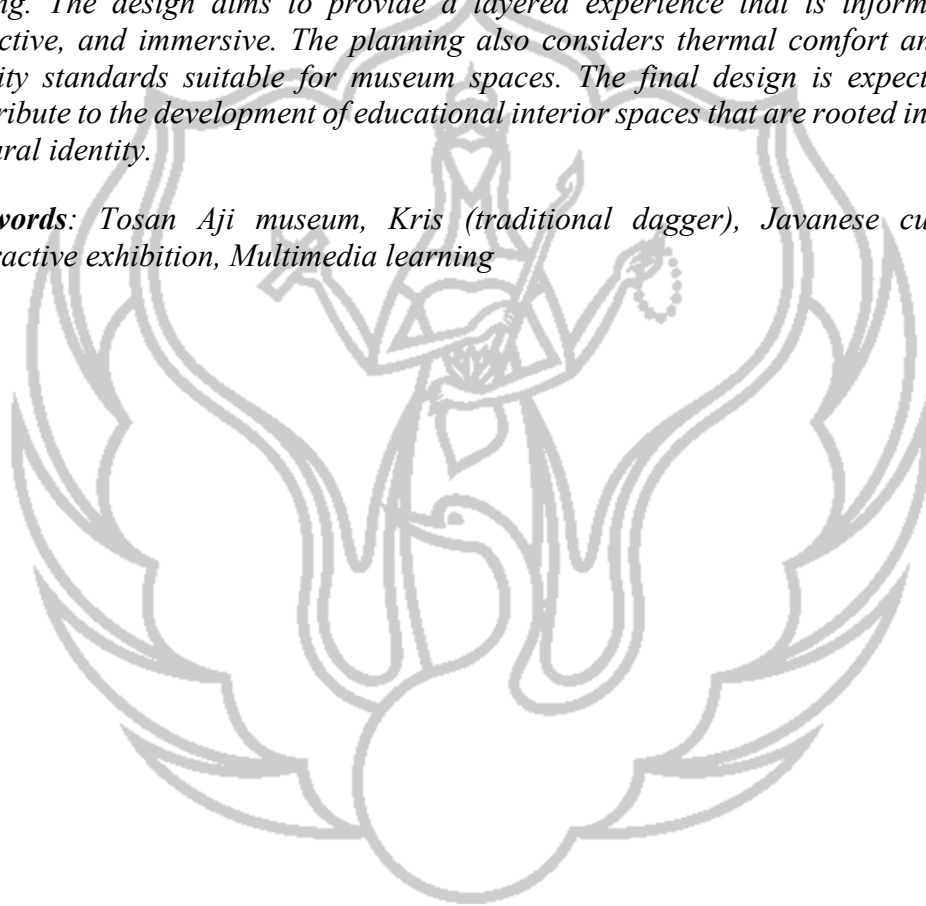
Kata kunci: Museum Tosan Aji, keris, budaya Jawa, wahana interaktif, *multimedia learning*.



ABSTRACT

Tosan Aji Museum is a heritage museum located in Purworejo Regency, which holds various historical objects, especially traditional kris that have high cultural and spiritual value in Javanese society. As the need for educational spaces that are both interactive and culturally representative grows, interior design plays an important role in shaping museum spaces that do not only store collections but also bring their symbolic meanings to life. The interior design of Tosan Aji Museum applies the concept of “Stratified Immersion,” which guides visitors through a structured spatial journey based on the chronological and spiritual value of the collection. This concept refers to Richard E. Mayer’s Multimedia Learning theory and adopts the spatial hierarchy of traditional Javanese houses as the basis for zoning. The design aims to provide a layered experience that is informative, reflective, and immersive. The planning also considers thermal comfort and air quality standards suitable for museum spaces. The final design is expected to contribute to the development of educational interior spaces that are rooted in local cultural identity.

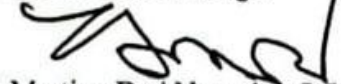
Keywords: *Tosan Aji museum, Kris (traditional dagger), Javanese culture, Interactive exhibition, Multimedia learning*



Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN MUSEUM TOSAN AJI PURWOREJO DENGAN
PENDEKATAN *INTERACTIVE MULTIMEDIA LEARNING*** diajukan oleh
Talitha Paramitha, NIM 2012325023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan
Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode
Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
pada tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

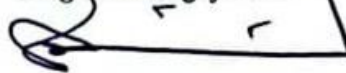
Dosen Pembimbing II



Pradnya Paramytha, S.Sn., M.A.

NIP 19900826 202203 2 004/NIDN 0026089008

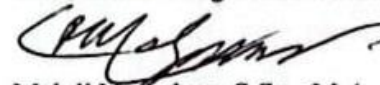
Cognate/Penguji Ahli



Prof. Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802198803 2 002/NIDN 0002085909

Koordinator Program Studi Desain Interior



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NIP 19910620 201903 1 014/NIDN 0020069105

Ketua Jurusan Desain



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 1970101919903 1 001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Talitha Paramitha
NIM : 2012325023
Tahun lulus : 2025
Program studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 22 Juni 2025



Talitha Paramitha

2012325023

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan laporan tugas akhir yang berjudul **“Perancangan Museum Tosan Aji Purworejo dengan Pendekatan *Interactive Multimedia Learning*”** dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan karya ini serta sebagai bekal untuk pengembangan perancangan dan penelitian di masa mendatang.

Dengan penuh hormat dan rasa terima kasih yang mendalam, penulis ingin menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, dukungan, serta masukan selama proses penyusunan laporan ini, terutama kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat, karunia, dan berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Keluarga penulis, Nenek saya Mulyani, Nenek saya Sri Subekti, Ayah saya, Teguh Prasetyo, Ibu saya, Herlin Hestiningrum, dan kakak saya, Kusuma Ardhani yang telah memberikan semangat, doa, dukungan moral serta material
3. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A dan Ibu Pradnya Paramytha, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah dengan sabar memberikan semangat, arahan, masukan, serta kritik yang konstruktif selama proses pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Kepada seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas bimbingan, dukungan, serta ilmu yang telah diberikan selama masa studi dan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

5. Kepada segenap staf Museum Tosan Aji Purworejo serta Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Purworejo yang telah berkenan memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan survei serta penggunaan data untuk kepentingan tugas akhir ini.
6. Kepada sahabat-sahabat saya di kampus, Aden, Sita, dan Vania yang senantiasa menjadi teman bertukar pikiran, saling mendukung, serta memberikan semangat selama proses pengerjaan tugas akhir.
7. Teman teman seperjuangan Panel 2020
8. Sahabat saya, Septin, yang sudah banyak membantu selama proses survei data lapangan dan memberi dukungan penyusunan karya ini.
9. Kepada R.A., yang telah menjadi tempat bersandar di tengah kegelisahan, memberikan dukungan moral, serta banyak masukan yang berarti dalam proses penyusunan karya ini.
10. Semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan dalam proses penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu

Pada akhirnya, rasa terima kasih dan syukur penulis tidak pernah cukup dihaturkan kepada semua pihak yang telah membantu, baik yang telah disebutkan maupun yang belum bisa disebutkan satu per satu. Semoga laporan tugas akhir ini bisa bermanfaat dan digunakan dengan sebaik-baiknya oleh semua pihak.

Yogyakarta, 12 Juni 2025

Hormat Saya,

Talitha Paramitha

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	3
BAB II PRA DESAIN.....	5
A. Tinjauan Pustaka	5
1. Tinjauan Pustaka Umum.....	5
2. Landasan Teori Khusus.....	7
B. Program Desain (Programming)	10
1. Tujuan Desain	10
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	10
3. Data	10
BAB III PERMASALAHAN DESAIN.....	23
A. Pernyataan Masalah	23
1. Masalah.....	23
2. Problem Statement.....	23
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	24
1. Konsep Perancangan.....	24
2. Solusi Permasalahan Ruang.....	25
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	33
A. Alternatif Desain	33
1. Alternatif Estetika Ruang.....	33
2. Alternatif Penataan Ruang	37
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	41

4.	Alternatif Pengisi Ruang	45
5.	Alternatif Tata Kondisi Ruang	47
B.	Evaluasi Pemilihan Desain	53
C.	Hasil Desain	54
1.	<i>Rendering</i> Perspektif/Presentasi Desain	54
2.	Layout	63
3.	Detail Khusus (Custom furniture & Elemen Dekoratif)	64
BAB V ENUTUP		68
A.	Kesimpulan	68
B.	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA		70
LAMPIRAN		72
A.	Hasil Survei	72
B.	Proses Pengembangan Desain (Schematic Design)	74
C.	Presentasi Desain / Publikasi / Pameran	78
D.	Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior	81
E.	Gambar Kerja	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Design Thinking Interior Design	2
Gambar 2.1	Logo Museum Tosan Aji	11
Gambar 2.2	Lokasi Perancangan	12
Gambar 2.3	Foto Fasad Museum Tosan Aji	12
Gambar 2.4	Layout Existing Museum Tosan Aji Purworejo	13
Gambar 2.5	Potongan Existing Museum Tosan Aji Purworejo	13
Gambar 2.6	Zoning Museum Tosan Aji	14
Gambar 2.7	Hall Utama Museum Tosan Aji	14
Gambar 2.8	Area Pamer Museum Tosan Aji	15
Gambar 2.9	Plafon Hall Utama Museum Tosan Aji	15
Gambar 2.10	Dinding Museum Tosan Aji	16
Gambar 2.11	Lantai Museum Tosan Aji	16
Gambar 2.12	Antropometri Meja Resepsionis	19
Gambar 2.13	Antropometri Display Koleksi	19
Gambar 2.14	Standar Luas Area Pamer	20
Gambar 2.15	Jarak Pandang Pajangan Dinding	20
Gambar 2.16	Gerak Anatomi dan Ukuran Tubuh Manusia	20
Gambar 4.1	Moodboard Alternatif 1 Penerapan Suasana Ruang	33
Gambar 4.2	Moodboard Alternatif 2 Penerapan Suasana Ruang	34
Gambar 4.3	Moodboard Elemen Dekoratif	34
Gambar 4.4	Komposisi Warna	35
Gambar 4.5	Komposisi Bentuk	35
Gambar 4.6	Moodboard Komposisi Material Penutup Lantai	35
Gambar 4.7	Moodboard Komposisi Material Penutup plafond	36
Gambar 4.8	Moodboard Komposisi Material Penutup Dinding	37
Gambar 4.9	Alternatif 1 Diagram matriks	37
Gambar 4.10	Alternatif 2 Diagram matriks	38
Gambar 4.11	Alternatif 1 Bubble diagram	38
Gambar 4.12	Alternatif 2 Bubble diagram	38
Gambar 4.13	Alternatif 1 Zoning & Sirkulasi	39
Gambar 4.14	Alternatif 2 Zoning & Sirkulasi	39
Gambar 4.15	Alternatif 1 Layout Furniture	40
Gambar 4.16	Alternatif 2 Layout Furniture	40
Gambar 4.17	Alternatif 1 Pengaplikasian Penutup Lantai	41
Gambar 4.18	Alternatif 2 Pengaplikasian Penutup Lantai	42
Gambar 4.19	Alternatif 1 Pengaplikasian Penutup dinding	43
Gambar 4.20	Alternatif 2 Pengaplikasian Penutup dinding	43
Gambar 4.21	Alternatif 1 Pengaplikasian Penutup Plafon	44

Gambar 4.22 Alternatif 2 Pengaplikasian Penutup Plafon	44
Gambar 4.23 Alternatif Furniture <i>Locker Bench</i>	45
Gambar 4.24 Alternatif Furniture <i>Wall Vitrine</i>	45
Gambar 4.25 Alternatif Furniture <i>Reception desk</i>	46
Gambar 4.26 Alternatif Equipment proyektor wahana interaktif	46
Gambar 4.27 Alternatif Equipment speaker wahana interaktif	46
Gambar 4.28 Alternatif Equipment kamera projection mapping	46
Gambar 4.29 Alternatif Equipment monitor input interaktif	47
Gambar 4.30 <i>Rendering</i> Perspektif Hall Utama	54
Gambar 4.31 <i>Rendering</i> Perspektif Hall Utama	54
Gambar 4.32 <i>Rendering</i> Perspektif Panggung Gamelan	55
Gambar 4.33 <i>Rendering</i> Perspektif Kantor	55
Gambar 4.34 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Imersif Intro	56
Gambar 4.35 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Koleksi Era Kamardikan	57
Gambar 4.36 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Koleksi Era Mataram	58
Gambar 4.37 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Koleksi Era Pajajaran	59
Gambar 4.38 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Koleksi Era Mjapahit	60
Gambar 4.39 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Koleksi Era Era Prasejarah	61
Gambar 4.40 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Koleksi Besalen/Penempatan keris....	61
Gambar 4.41 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Imersif besalen	62
Gambar 4.42 <i>Rendering</i> Perspektif Ruang Epilog	63
Gambar 4.43 Layout Museum	64
Gambar 4.44 Furniture <i>Locker Bench</i>	65
Gambar 4.45 Furniture <i>Wall Vitrine</i>	66
Gambar 4.46 Furniture <i>Reception desk</i>	66
Gambar 4.47 Elemen Eststis Custom	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data Pengguna Ruang.....	17
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	21
Tabel 3.1 Data Kebutuhan Ruang	25
Tabel 4.1 Tabel Spesifikasi Lampu.....	48
Tabel 4.2 Evaluasi Pemilihan Desain.....	53



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Museum adalah lembaga yang memiliki peran penting dalam menjaga, merawat, dan memperkenalkan warisan budaya kepada masyarakat. Menurut KBBI edisi IV, museum merupakan gedung yang digunakan untuk pameran tetap benda-benda seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu. Namun, di era modern, tantangan museum tidak hanya menjaga koleksi tetap aman, tetapi juga bagaimana menghadirkan narasi yang menarik dan relevan bagi pengunjung.

Museum Tosan Aji Purworejo, sebagai salah satu dari dua museum di Jawa Tengah dengan koleksi senjata tradisional seperti keris, tombak, dan pedang, memiliki potensi besar untuk memperkenalkan warisan budaya ini secara lebih menarik. Namun, desain interior yang ada belum mampu menggali potensi tersebut secara maksimal. Koleksi masih dipajang secara konvensional, informasi kurang interaktif, dan penataan ruang seperti arca yang hanya diletakkan di lantai membuat pengalaman pengunjung terasa monoton.

Banyak museum di Indonesia, termasuk museum pusaka, masih mengandalkan metode pameran konvensional yang bersifat pasif. Koleksi ditampilkan secara visual tanpa adanya pendekatan naratif atau interaktif yang mampu melibatkan pengunjung secara emosional maupun intelektual. Hal ini menyebabkan pengalaman yang dihadirkan terasa kaku dan membosankan, terutama bagi generasi muda yang terbiasa dengan teknologi dan pembelajaran multimedia. Selain itu, masih banyak museum yang belum dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti ruang edukasi interaktif, sistem informasi digital, serta jalur sirkulasi yang inklusif dan mudah dipahami. Minimnya fasilitas ini berdampak pada kurang optimalnya fungsi museum sebagai wahana pembelajaran budaya yang hidup dan relevan.

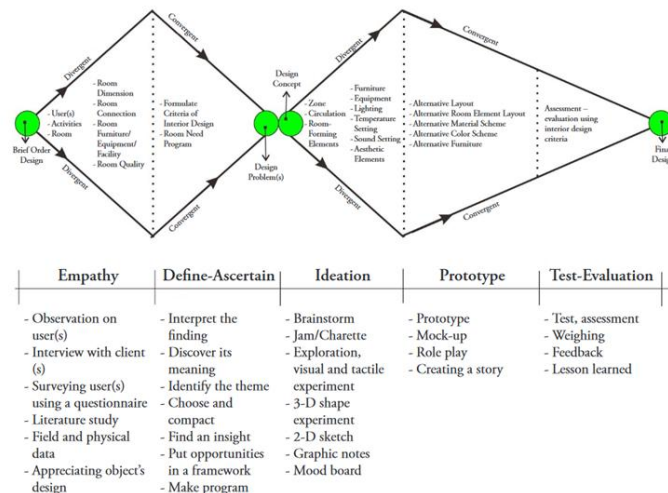
Perancangan ulang interior Museum Tosan Aji bertujuan untuk menciptakan ruang pameran yang tidak hanya menjaga kelestarian koleksi, tetapi juga memperkaya pengalaman pengunjung melalui pendekatan interaktif. Dengan teknologi dan desain yang mendukung interaksi langsung, museum diharapkan mampu membangun hubungan emosional yang lebih kuat antara masyarakat dan warisan budaya, menjadikan setiap kunjungan lebih bermakna.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode desain yang akan digunakan dalam perancangan Museum Tosan Aji Purworejo menerapkan pola pikir dari proses desain yang dikembangkan oleh Suastiwi Triatmodjo yang disebut *Design Thinking DT-DI*. Proses desain DT-DI berisikan 5 tahapan desain, yaitu *Empathy*, *Define-Ascertain*, *Ideation*, *Prototype*, dan *Test-Evaluation*.

S Triatmodjo, *Design Thinking Model in Teaching and Learning*



Gambar 1.1 *Design Thinking Interior Design*
(Sumber: Triatmodjo, Suastiwi, 2020)

a. Empathy

Perancang (desainer) akan melewati proses *emphaty*, proses desainer untuk mendalami dan memahami kebutuhan. Penulis akan akan melengkapi data fisik berupa gambar kerja & ME, melakukan survei untuk menganalisis ruang dan area sekitarnya, mendapatkan data non-

fisik dengan melakukan wawancara & observasi pengguna ruang, serta melakukan studi literatur yang terkait dengan museum.

b. Define-ascertain

Dalam tahap *Define-ascertain*, berdasarkan data yang telah terkumpul, penulis akan melakukan proses tahapan untuk merumuskan kriteria desain dan menemukan daftar kebutuhan ruang yang akan menjadi dasar dalam perancangan.

c. Ideation

Proses ideasi menghasilkan kemungkinan ide ide perancangan yang relevan. Penulis akan mencari referensi museum untuk selanjutnya dibuat *moodboard* dan sketsa 2D. pada proses ini, desain furniture dan layout ruang juga mulai dibuat. Eksperimen model 3D menggunakan aplikasi SketchUp juga dilakukan untuk mendapat gambaran ideasi lebih baik.

d. Prototype

Dalam tahap *prototype*, penulis akan melakukan penyempurnaan desain, dengan output berupa alternatif layout, alternatif elemen pembentuk ruang, furniture, gambar kerja 2D dengan hasil akhir prototype animasi 3D dan perspektif 2D.

e. Test-Evaluation

Tahapan *test-evaluation* dilakukan didampingi dosen pembimbing. Penulis akan menerima koreksi dan *feedback* untuk perancangan yang telah dibuat.

2. Metode Desain

Metode desain adalah penjelasan metode yang ada dalam tahapan pada proses desain. Proses desain dalam berbagai literatur memiliki jumlah tahapan yang berbeda-beda, akan tetapi biasanya minimal memuat tiga tahapan utama:

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah riset pustaka secara daring dan observasi langsung di lokasi. Riset pustaka

secara daring dilakukan untuk mendapatkan informasi dari internet mengenai gambaran awal museum dan membandingkannya dengan museum lain. Observasi langsung di lokasi Museum Tosan Aji, Purworejo, dilakukan untuk mendapatkan data lapangan mengenai data koleksi, kondisi ruang, pola aktivitas pengunjung, serta data penunjang lain yang akan digunakan sebagai panduan dalam merancang desain.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Pencarian ide digunakan untuk menemukan solusi terhadap suatu masalah melalui metode *unpacked*, *synthesis*, *Insight*, dan *Needs*. Setelah ditemukannya *problem statement*, selanjutnya dilakukan *brainstorming* terhadap seluruh ide dan gagasan yang sudah dikumpulkan, kemudian dilanjutkan dengan pengembangan desain, yaitu membuat sketsa 2D, *moodboard*, dan eksperimen 3D menggunakan aplikasi SketchUp, dan gambar kerja 2D.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Pemilihan alternatif desain dilakukan dengan bimbingan dosen pembimbing. Proses evaluasi menampung masukan serta koreksi atas ide-ide perancangan yang dibuat

BAB II

PRA DESAIN

A. Tinjauan Pustaka

1. Tinjauan Pustaka Umum

a. Museum Secara Umum

Pengertian museum menurut *Internasional Council of Museum* (ICOM, 2007) pasal tiga dan empat berbunyi:

“A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment.”

Pernyataan ICOM mengenai museum ini menyatakan bahwa museum yang merupakan lembaga non-profit, yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan pengembangan, terbuka untuk umum, mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah manusia dan alam baik yang berwujud maupun tidak berwujud dengan tujuan edukasi, pembelajaran, dan hiburan.

b. Jenis Museum Berdasarkan Kedudukannya

Menurut *Ayo Kita Mengenal Museum* (2009), klasifikasi museum di Indonesia dibedakan ke dalam beberapa jenis, yaitu:

1. Museum Nasional

Museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional.

2. Museum Provinsi

Museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah provinsi dimana museum berada.