

# TANTANGAN PENGELOLAAN MUSEUM DI ERA DIGITAL

*Seberapa seringkah Anda berkunjung ke museum?  
Apa yang muncul di benak kita jika ditanya mengenai museum?  
usang? kuno? membosankan?  
Mungkin itu bisa menjadi sebagian jawaban yang muncul di  
benak masyarakat.*

Seiring dengan perkembangannya, museum di Indonesia terus melakukan pembenahan dengan tujuan tak hanya meningkatkan jumlah kunjungan namun kehadiran museum dapat memberikan manfaat bagi khalayak.

Berdasarkan Pusat Data Statistik Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia tahun 2019, terdapat sekitar 435 museum yang tersebar di 34 Provinsi provinsi di Indonesia. Museum tersebut terklasifikasikan dalam tiga kategori yaitu A, B, dan C. Kategori tersebut mengacu pada standar kelengkapan yang telah ditentukan dalam PP. No. 66 Tahun 2015 tentang Museum.

## Museum di Era Digital

Perkembangan informasi teknologi di era digital saat ini terus berkembang pesat dan memengaruhi hampir di segala sektor kehidupan termasuk membentuk perilaku masyarakat dalam berwisata. Bahkan dapat dikatakan, saat ini manusia tidak dapat hidup tanpa teknologi. Hal ini dapat terlihat jelas, setiap orang begitu mulai terbiasa dengan menggunakan kemudahan teknologi untuk menginformasikan kegiatan kehidupan sehari-harinya kepada publik, misalnya melalui media sosial. Alhasil, teknologi telah mengubah gaya hidup, cara pandang dan perilaku.

Terkait dengan perkembangan museum saat ini, diperlukan pemahaman karakter wisatawan agar museum menjadi bagian yang tak terlupakan dan yang paling penting adalah dapat menyampaikan fungsi dan pe-

ran museum sebagai bagian dari edukasi kehidupan. Hal ini juga dipertegas dalam pengertian museum berdasarkan hasil kongres *International Council of Museum (ICOM)*.

Berdasarkan kongres ICOM ke 21 tahun 2007 di Vienna, Austria, museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, terbuka untuk umum, serta melayani masyarakat beserta perkembangannya dengan mengumpulkan, merawat, meneliti, mengkomunikasikan serta memamerkan peninggalan manusia dan lingkungannya baik yang berwujud (*tangible*) dan tak berwujud (*intangible*) untuk tujuan pembelajaran, pendidikan, dan hiburan. Sementara itu, menurut PP. No. 66 Tahun 2015 museum berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat.

Dalam mengimplementasikan nilai dan fungsi tersebut tentu tidaklah mudah, terlebih di era digital saat ini yang berdampak dalam berbagai tantangan. Beberapa tantangan yang dihadapi dalam pengelolaan museum saat ini dapat dilihat dari beberapa aspek diantaranya karakter pengunjung atau wisatawan, paradigma terhadap museum, kesiapan SDM pengelola museum, fasilitas museum, dan sinergitas lintas sektor.

## a. Karakter Pengunjung

Jika melihat perkembangan kondisi pariwisata global saat ini merujuk pada infografis *International Tourism (UNWTO)*



oleh:  
**Titing Kartika  
dan Khoirul Fajri**  
(Dosen STIEPAR YAPARI  
Bandung)

pada tahun 2017, diperkirakan jumlah wisatawan mencapai 3,2 miliar pada tahun 2020 dan 4,9 miliar pada tahun 2030. Dipredikasi bahwa dua pertiga jumlah wisatawan berasal dari kawasan Asia Pasifik dengan kecenderungan karakter mereka berperilaku mandiri dalam berwisata dengan mencari informasi secara mandiri dan tidak memerlukan pemandu wisata.

Kondisi lain adalah dengan perkembangan teknologi ini penetrasi internet mengubah kebiasaan sehari-hari termasuk mengubah perilaku wisatawan dalam mencari, menjelajah, memesan dan berwisata. Dalam hal penggunaan robot, tampilan interaktif dan *smartphone* menjadi bagian yang dapat dipisahkan. Sementara itu wisatawan mendapatkan informasi *real-time* tentang program dan kegiatan pariwisata yang lengkap.

Hal ini merupakan bagian dari perilaku masyarakat milenial yang sangat tergantung pada teknologi.

Kaitan dengan kunjungan ke museum, tentunya pengelola museum sangat penting memperhatikan aspek kebutuhan pengunjung. Jika tidak, maka perkembangan museum akan lambat dan tidak menarik. Sebagai konsekuensinya, pengelola museum harus senantiasa memenuhi keinginan pasar milenial sebagai generasi yang ingin selalu terkoneksi dengan dunia, diantaranya ketersediaan perangkat konektivitas seperti Wi-Fi.

## **b. Paradigma terhadap Museum**

Masyarakat kita bagaimana-pun juga harus diakui bahwa mengunjungi museum belum menjadi suatu kebutuhan penting dan masih menganggap bahwa museum hanyalah sebuah gedung yang menyimpan barang lama di masa lampau. Mereka belum memiliki ketertarikan terhadap museum sebagai sarana edukasi yang memadai. Tantangan ini cukup sulit karena melibatkan cara berpikir secara komprehensif. Yang terjadi saat ini berkunjung ke museum identik dengan kunjungan rombongan sekolah dari tingkatan tertentu.

Selama ini, parameter ketercapaian fungsi museum hanya berada pada seberapa banyak jumlah kunjungan (kuantitas) tanpa memperhitungkan pemahaman pengunjung setelah berkunjung (kualitas).

## **c. SDM Pengelola Museum**

Masih terbatasnya SDM sebagai pengelola museum di Indonesia juga menjadi tantangan museum di era digital. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa ketidaksiapan tersebut tampak pada kurangnya pengetahuan terhadap produk yang ditampilkan, kemampuan berkomunikasi yang juga kaitannya dalam hal kemampuan interpretasi dan memandu pengunjung serta terbatasnya pemanfaatan informasi dan teknologi.

Menghadapi tantangan ini, tentu diperlukan peningkatan profesionalisme pengelola museum seperti keikutsertaan pelatihan kurator museum, sertifikasi pemandu museum, standar penataan ruangan, serta pelatihan kreativitas dalam mengelola informasi.

## **d. Fasilitas**

Jika kita merujuk pada potensi pasar wisatawan millennial, maka dalam pengelolaan museum sangat diperlukan fasilitas yang mendukung dengan sentuhan menarik berbasis digital, tata letak yang *instagramable* dan suasana yang



*Keterangan: Gedung Sate sebagai landmark Jawa Barat dan Kota Bandung yang memiliki museum berbasis teknologi informasi digital.*

tidak membosankan. Tentunya hal tersebut tanpa mengurangi nilai autentik yang ingin disampaikan kepada pengunjung. Salah satu caranya dengan memanfaatkan *platform* digital dalam mengajak, mengedukasi, serta mempromosikan museum kepada masyarakat karena saat ini, cara konvensional tidak lagi efektif.

Wisatawan millennial saat ini menjadi potensi pasar yang berpengaruh pada jumlah kunjungan, sehingga sangat penting menawarkan daya tarik yang menarik perhatian mereka. Generasi ini memiliki keinginan yang kuat dalam mengeksplorasi sesuatu hal berbasis teknologi informasi yang modern serta pemanfaatan sosial media.

## **e. Sinergi Lintas Sektor**

Membangun sinergi lintas sektor adalah kunci utama kesuksesan dalam pengelolaan museum saat ini. Sangat sulit jika pengelolaan museum hanya berjalan sendiri.

Kehadiran peneliti misalnya dituntut untuk menampilkan kebaruan terhadap aspek tertentu sehingga pengunjung akan merasakan manfaat dan mengetahui hal baru apa yang bisa didapat. Tidak hanya sekadar menambah wawasan, namun juga mampu berpikir secara kritis.

Kerjasama sektor lain misalnya industri biro perjalanan wisata

yang bersama-sama dengan pemerintah menjadikan museum sebagai bagian daya tarik wisata kota yang layak dijadikan rujukan kunjungan. Begitu juga dengan swasta, dimana museum-museum buatan dan modern hadir untuk menangkap pasar wisatawan millennial.

Keterlibatan pegiat museum seperti komunitas juga diperlukan untuk mendorong publik menghargai sejarah dan menjadikan museum sebagai sarana edukasi publik.

## **Harapan Penulis**

Dari tantangan yang dijabarkan, tentu ada harapan bahwa museum dapat eksis di segala zaman. Hal ini dibutuhkan kesadaran penyajian koleksi museum sesuai perkembangan zaman.

Dengan adanya keterbukaan informasi dan pemanfaatan teknologi saat ini, pengelola museum semakin terbuka dalam memahami pasar potensial dan tidak saja berpikir kesuksesan museum dilihat hanya pada jumlah kunjungan, melainkan juga memikirkan bagaimana museum dapat memberikan manfaat bagi kehidupan. Tentu diperlukan SDM profesional yang mampu mengemas daya tarik museum lebih menarik dan menghapus stigma lemah tentang museum yang usang, kuno dan menyeramkan.