

PENERAPAN PENDEKATAN MUSEUM INKLUSIF PADA MUSEUM GEDUNG SATE, KOTA BANDUNG

Shifa Nurul Indah Pertiwi, Galing Yudana

Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Abstrak

Gedung Sate merupakan pusat pemerintahan Provinsi Jawa Barat yang berlokasi di Bandung. Museum Gedung Sate, Kota Bandung diresmikan pada Bulan Desember 2017. Museum Gedung Sate menggunakan berbagai macam teknologi dalam menyampaikan edukasi dan dibangun karena keinginan masyarakatnya, maka kemudian museum ini diberi label sebagai museum inklusif pertama di yang berada di Indonesia. Museum inklusif sendiri merupakan hal yang serupa dengan pendekatan *The New Museum*. Sehingga museum inklusif yang dimaksud adalah museum yang menitikberatkan pada peran masyarakat dan pengunjung museum dalam berkontribusi dalam pengembangan museum agar museum menjadi berkelanjutan. Pendekatan ini juga melihat museum sebagai tempat dinamis yang terbuka terhadap perkembangan. Penelitian ini akan membahas mengenai bagaimana penerapan pendekatan museum inklusif pada Museum Gedung Sate. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi lapangan, wawancara, dan dokumentasi hasil observasi. Berdasarkan hasil analisis, hampir semua komponen museum inklusif telah diterapkan di Museum Gedung Sate.

Kata Kunci : Museum Inklusif, New Museum

PENDAHULUAN

Museum merupakan salah satu tempat wisata yang memiliki nilai edukasi. Dewasa ini, wisata museum sudah jarang digemari wisatawan. Oleh karena itu, beberapa strategi diterapkan pada setiap museum sehingga dapat menarik minat wisatawan namun juga tidak meninggalkan nilai edukasinya. Salah satu strateginya adalah dengan revitalisasi museum. Sekitar tahun 2009 hingga 2010, kementerian pariwisata dan pendidikan mengadakan revitalisasi museum dan bangunan cagar budaya. Hal tersebut akhirnya mendorong UNESCO untuk melakukan hal serupa dengan revitalisasi cagar budaya dunia. Setelah itulah muncul konsep museum inklusif yang diinisiasi oleh profesor di India. Museum inklusif adalah museum yang lebih dinamis dan terbuka kepada perkembangan waktu dan kebutuhan akan masyarakatnya sendiri, salah satunya yang menonjol adalah dengan menerapkan teknologi digital dalam menyampaikan konten edukasi dan adanya ruang kreatif yang dapat menunjang wisatawan. Salah satu museum yang baru diresmikan adalah Museum Gedung Sate Kota Bandung, museum ini kemudian dikenal sebagai museum inklusif pertama di Indonesia. Museum Gedung Sate merupakan salah satu museum yang memiliki konten edukasi mengenai arsitektur dan sejarah pembangunan dari ikon Provinsi Jawa Barat, yakni Gedung Sate. Selain itu, diperkenalkan juga sejarah Kota Bandung.

Dilihat dari artikel, komponen museum inklusif tersebut antara lain (Karayilanoglu & arabacioglu, 2016) memiliki tujuan untuk melayani masyarakat, pengunjung sebagai faktor prioritas dalam keberlanjutan museum, memiliki koleksi dan mampu menjelaskan

koleksinya, meningkatkan kesadaran terhadap perbedaan (toleransi), museum bersifat multidisiplin ilmu, dan bisa diimplementasikan terhadap pendidikan public di sekolah - sekolah (*study tour*).

Artikel ini akan membahas mengenai penerapan pendekatan museum inklusif di Museum Gedung Sate. Hal tersebut di karenakan untuk mengetahui bagaimana penerapan pendekatan museum inklusif di Indonesia dan apakah Museum Gedung Sate memenuhi komponen dari museum inklusif.

KAJIAN PUSTAKA

Kata museum berasal dari bahasa Yunani “*museion*” yang memiliki arti kuil para dewi (*muses*). *Muses* sendiri memiliki arti kebijaksanaan, pemikiran, dan kreativitas (Gunay, 2012). Museum merupakan tempat untuk menjaga kekayaan budaya dan memperkenalkannya ke public (ICOM, 2004). Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Dalam Peraturan Pemerintah tersebut juga dijelaskan bahwa pemanfaatan museum dilakukan untuk kesejahteraan masyarakat. Selain itu, museum juga identic dengan kegiatan edukasi, karena museum dapat memperkenalkan dokumen terkait budaya dan interaksi social kepada siswa. Pengenalan ini dinilai mampu membuat siswa memahami bahwa mereka adalah anggota masyarakat dan membentuk dasar dari konstruksi kepribadian dan kepercayaan diri (Ruso & Topdal, 2014).

Pendekatan yang diimplementasikan pada sebuah museum terbagi menjadi 2 (Karayilanoglu &

arabacioglu, 2016), yakni :

1. Museum tradisional. Museum ini hanya difungsikan sebagai sarana edukasi dan penelitian semata. Pendekatan ini biasa digunakan pada abad ke 19.
2. *The New Museum*. Pendekatan *The New Museum* ini lebih menekankan pada nilai edukasi, entertainment, pusat kebudayaan, dan bahkan mesin komersial. Pendekatan ini mulai banyak digunakan pada abad 21 sehingga terkadang disebut dengan pendekatan “*21st century museology*”. Selanjutnya, museum di abad ke-21 berusaha untuk menjadi inklusif dengan mengembangkan berbagai kegiatan, seperti melayani komunitas, berkonsultasi dengan pengunjung dan masyarakat, mengumpulkan dan menafsirkan, berkolaborasi dengan badan eksternal, bekerja lintas disiplin, kepegawaian dan pelatihan dan pengarusutamaan kesadaran keragaman (Argyropoulos & Kanari, 2015).

Menurut Hauenschild dalam Trihayati, terdapat beberapa perbedaan antara museum tradisional dan museum modern (Trihayati, 2018), antara lain:

Pendekatan *The New Museum* merupakan pendekatan museum yang dinamis dan terbuka terhadap perkembangan. Dalam pendekatan *The New Museum*, museum dilihat sebagai sarana edukasi, hiburan, pusat kebudayaan, dan bahkan sebagai *commercial mechine*. *Commercial mechine* ini dinilai mampu membuat museum menjadi lebih dekat dengan industry hiburan. Pada pendekatan *The New Museum*, keberlanjutan museum juga dipertimbangkan, yakni dengan menekankan pada peningkatan hubungan dengan pengunjung museum dan masyarakat. Pendekatan ini juga melihat

pengunjung museum sebagai variabel yang dapat meningkatkan kualitas museum dan dapat berkontribusi dalam keberlanjutan museum. Keberlanjutan museum juga dapat dilihat dari keunikan museum yang dapat berdampak langsung dengan pengalaman pengunjung. Selain itu, pendekatan museum baru juga harus melibatkan pengunjung mulai dari pembuatan konsep hingga penentuan koleksi yang akan dipajang serta terbuka terhadap saran dan kritikan.

Dengan adanya interaksi dengan pengguna, maka pendekatan *The New Museum* juga dikenal dengan *Inclusive Museum*. Selain itu, dengan adanya interaksi tersebut, museum tidak hanya dijadikan sebagai tempat edukasi benda bersejarah, namun juga bisa dijadikan sebagai ruang bersosialisasi

Tabel perbedaan museum tradisional dan museum modern (*new museum*)

No		Museum Tradisional	New Museum
1	Tujuan	Menjaga dan melestarikan kebudayaan	Berkaitan dengan kehidupan sehari-hari Perkembangan sosial
2	Prinsip Dasar	Menjaga objek	Berorientasi pada public
3	Struktur dan Organisasi	Bersifat kelembagaan	Tidak mutlak bersifat kelembagaan
		Pendanaan dari pemerintah	Pendanaan bersumber dari sumberdaya lokal
		Terpusat	Desentralisasi
		Staff ahli	Partisipasi
		Struktur hierarki	kerjasama yang seimbang
4	Pendekatan	Subjek : berasal dari kenyataan	Subjek : realitas kompleks
		Pembatasan disiplin ilmu	Interdisiplin ilmu
		Berorientasi pada masa lalu	Menghubungkan masa lalu dengan sekarang dan masa depan
5	Tugas	Koleksi	Koleksi
		Dokumentasi	Dokumentasi
		Penelitian	Penelitian
		Konservasi	Konservasi
		Mediasi	Mediasi
			Edukasi yang berkelanjutan
	Evaluasi		

Dalam penerapannya, pendekatan *The New Museum* atau Inclusive Museum ini memiliki beberapa Komponen. Komponen museum inklusif tersebut antara lain (Karayilanoglu & arabacioglu, 2016):

1. Bertujuan untuk melayani masyarakat
2. Pengunjung sebagai factor prioritas dalam keberlanjutan museum
3. Memiliki koleksi dan mampu menjelaskan koleksinya
4. Museum bersifat multidisiplin ilmu
5. Bisa diimplementasikan terhadap pendidikan public di sekolah – sekolah (*study tour*).

Di lihat dari 3 teori museum inklusif di atas, terdapat beberapa komponen yang serupa yakni, terbuka dengan kritik dan saran dari pengunjung, melibatkan partisipasi pengunjung dan masyarakat dalam pengembangannya, bersifat multidisiplin ilmu, memiliki koleksi dan penyajian yang unik sehingga meninggalkan kesan pada pengunjung, dan yang terakhir adalah bisa diimplementasikan dalam pendidikan public yaitu dengan adanya *study tour*.

METODE PENELITIAN

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berada di Museum Gedung Sate. Museum Gedung Sate beralamat di Jalan Diponegoro nomor 22, Kelurahan Citarum, Kecamatan Bandung Wetan, Kota Bandung. Lokasi tersebut dipilih karena Museum Gedung Sate disebut sebagai museum inklusif pertama di Indonesia.



Gambar 1 Lokasi Museum

Sumber : SAS Planet

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian, pengumpulan data dilakukan dengan observasi di dalam kawasan Museum Gedung Sate. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi Museum Gedung Sate secara langsung. Selain itu dilakukan pula dokumentasi berupa foto untuk menunjang hasil observasi lapangan. Teknik selanjutnya adalah wawancara kepada informan yang dinilai mengerti keadaan museum.

Hasil dari pengumpulan tersebut kemudian dianalisis menggunakan komponen museum inklusif, dari hasil sintesis, untuk diketahui kesesuaiannya. Komponen museum inklusif adalah :

1. Terbuka dengan kritik dan saran dari pengunjung
2. Melibatkan partisipasi pengunjung dan masyarakat dalam pengembangannya
3. Bersifat multidisiplin ilmu
4. Memiliki koleksi dan penyajian yang unik sehingga meninggalkan kesan pada pengunjung
5. Bisa diimplementasikan dalam pendidikan public yaitu dengan adanya *study tour*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gedung Sate

Gedung Sate merupakan Landmark Provinsi Jawa Barat yang berlokasi di Jalan Diponegoro Nomor 22, Citarum, Bandung Wetan, Kota Bandung. Secara sejarah, pembangunan Gedung Sate dilatarbelakangi oleh isu pemindahan ibukota dari Batavia ke Bandung. Pada saat itu, Gedung Sate masih bernama *Gouvernements Bedrijven* dan dibangun pada lahan seluas 27 hektare. Karena berfungsi sebagai pusat ibukota baru maka lokasi Gedung Sate berada tepat di tengah Kota Bandung. Gedung Sate dibangun menghadap ke utara dan bersumbu lurus dengan Gunung Tangkuban Perahu. Keunikan Gedung Sate yang terkenal adalah tusuk sate dengan enam buah jambu air yang berada pada atap bangunan depan. Enam buah jambu air di tusuk sate ini melambangkan modal awal pembangunan Gedung Sate, yakni sekitar 6 juta Gulden. Selain itu, bangunan Gedung Sate merupakan perpaduan antara budaya barat dan timur. Perpaduan perbedaan ini merupakan symbol perpaduan perbedaan kebudayaan yang harmonis.

Gedung Sate pada saat ini digunakan sebagai Kantor Pusat Pemerintahan Jawa Barat dan dapat dikatakan sebagai landmark Provinsi Jawa Barat karena keunikannya tersebut. Selain itu, Gedung Sate juga ramai dikunjungi wisatawan pada akhir pekan. Hal ini dikarenakan lokasinya yang berada di dekat daya tarik wisata lain, yaitu *Sunday Market* Lapangan Gasibu, Museum Pos Indonesia, dan Museum Geologi Bandung. Meski menjadi daya tarik wisata, namun akses untuk memasuki Gedung Sate cukup terbatas.

2. Museum Gedung Sate

Pembuatan Museum Gedung Sate ini dilatarbelakangi oleh banyaknya minat masyarakat untuk mengetahui lebih lanjut mengenai Gedung Pemerintahan Provinsi Jawa Barat. Namun, karena minimnya akses untuk memasuki Gedung Sate, akhirnya Gubernur dan Wakil Gubernur Jawa Barat berinisiatif menjadikan basement gedung bagian selatan untuk digunakan sebagai museum. Kemudian pada Bulan Desember tahun 2017, Museum Gedung Sate dibuka untuk umum. Tujuan dari pembangunan Museum Gedung Sate adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dalam hal pelestarian budaya, peningkat semangat perjuangan hingga mencapai acuan untuk masa depan, dan untuk memperlihatkan keberagaman serta nilai kedaerahan. Dalam pengembangannya, Museum gedung Sate diinisiasi oleh Gubernur dan Wakil Gubernur Jawa Barat dan beberapa tim ahli, yakni, tim pelaksana gagasan, tim pelaksana pembangunan, tim penyusunan konsep museum, tim perencana, tim teknologi informasi, tim 3D rekam jejak, dinas purbakala, tim analisa data, tim arsitektur, tim desain, tim pelaksana lapangan, tim produksi film, dan tim pengawasan serta dibantu oleh komunitas desain yang berada di Kota Bandung.

Tiket untuk memasuki museum menggunakan system *e ticketing* yang sebelumnya direservasi di website Museum Gedung Sate. Reservasi yang dilakukan di website ini bisa reservasi perseorangan maupun kelompok *study tour*.

Gambar 2. Tiket Reservasi Perseorangan



Sumber: hasil observasi

Museum Gedung Sate merupakan museum dengan edukasi pada disiplin ilmu sejarah, desain, teknologi informasi, film, teknik sipil, dan arsitektur. Museum Gedung Sate menyajikan sejarah pembuatan Gedung Sate, Arsitektur Gedung Sate, sejarah Kota Bandung, hingga profil gubernur Jawa Barat dari waktu ke waktu. Dalam menyampaikan materinya tersebut, museum ini menggunakan teknologi. Teknologi yang digunakan antara lain, *augmented reality*, *interactive floor*, *virtual reality*, dan *interactive picture frame*.

Teknologi *augmented reality* digunakan untuk menjelaskan mengenai alat - alat dan juga cara membangun Gedung Sate. Teknologi ini membuat pengunjung dapat melihat dirinya sendiri terlibat dalam pembangunan dari visualisasi di layar.

Gambar 3 teknologi *augmented reality*

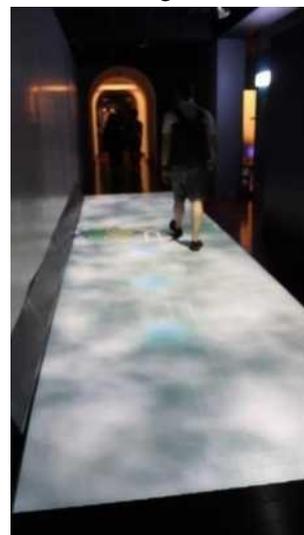


Sumber: hasil observasi

Teknologi selanjutnya adalah *interactive floor*. Teknologi ini digunakan untuk membuat visualisasi denah Gedung

Sate tampak atas. Visualisasi ini berada di salah satu lantai pada sebuah lorong yang berada di bagian tengah museum.

Gambar 4 teknologi *interactive floor*



Sumber : hasil observasi

Teknologi ketiga adalah *virtual reality* atau biasa dikenal dengan sebutan VR. Teknologi ini digunakan untuk memberi visualisasi mengenai Gedung Sate pada zaman dahulu. VR ini dilengkapi dengan miniature balon udara yang membuat pengunjung seakan terbang menggunakan balon udara saat melihat visualisasi denah tersebut.

Gambar 5 Teknologi *Virtual Reality*



Sumber: hasil observasi

Teknologi terakhir adalah *interactive picture frame*. Pada museum terdapat 3 buah *interactive picture frame* yang menjelaskan mengenai profil gubernur Jawa Barat dari waktu ke waktu.

Cara kerja *interactive picture frame* serupa dengan cara kerja layar sentuh pada telepon genggam.



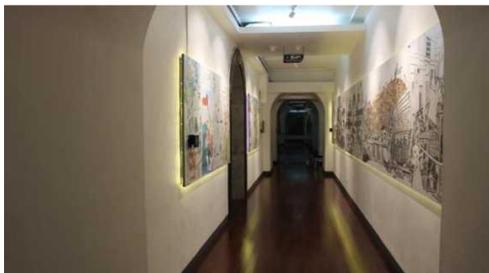
Gambar 6 Teknologi *Interactive Picture Frame*

Selain keempat teknologi tersebut, terdapat satu ruangan audiovisual yang berada di tengah museum. Ruangan ini digunakan untuk melihat film sejarah pembangunan Gedung Sate.



Gambar 6 Zona Kontemplasi

Bagian terakhir dari museum adalah zona kontemplasi. Zona kontemplasi merupakan sebuah lorong yang dindingnya berisi gambar - gambar mengenai Jawa Barat. Zona ini merupakan kerjasama antara pengelola museum dengan komunitas desain yang berada di Kota Bandung



Gambar 6 Zona Kontemplasi



Gambar 6 Ruang AudioVisual

Museum Gedung Sate memiliki pula kafe kecil di dekat tempat resepsionis. Kafe ini juga menyediakan tempat duduk di halaman depan museum yang dilengkapi payung -payung. Selain itu, terdapat pula perpustakaan kecil dan tempat penjualan cinderamata yang berlokasi di dalam kafe. Sehingga, tidak hanya sebagai sarana edukasi, namun museum ini juga mampu menampilkan nilai rekreasinya.



Gambar 10 Kafe Ngopi Saraosana

Berdasarkan hasil wawancara, pengunjung Museum Gedung Sate telah melebihi angka 40.000 pengunjung. Selain itu, terdapat beberapa sekolah yang juga menjadikan Museum Gedung Sate sebagai tempat *study tour*.

3. Analisis

Berdasarkan kajian teori di bab sebelumnya, komponen - komponen dalam museum inklusif adalah terbuka dengan kritik dan saran dari pengunjung, melibatkan partisipasi pengunjung dan

masyarakat dalam pengembangannya, bersifat multidisiplin ilmu, memiliki koleksi dan penyajian yang unik sehingga meninggalkan kesan pada pengunjung, dan bisa diimplementasikan dalam pendidikan public yaitu dengan adanya *study tour*.

1) Terbuka terhadap Kritik dan Saran

Museum inklusif menitikberatkan pada keberlanjutan dari museum itu sendiri, salah satunya adalah dengan menerima masukan dan kritik dari pengunjung yang datang. Kritik dan saran kemudian akan dipilah oleh pihak museum terkait. Jika memang saran dan kritik sesuai dengan konsep serta pertimbangan lain, maka dapat diimplementasikan kepada museum.

The National Archeological Museum Cagliari di Italia menggunakan kritik dan saran dalam mempertimbangkan keberlanjutan museum (Marras, Messina, Mereddu, & Romolo, 2016). Kritik dan saran ini didapatkan dengan survey secara berkala kepada pengunjung. Dengan adanya pendapat pengunjung, museum tersebut dapat meningkatkan kualitasnya dan mampu beradaptasi dengan perkembangan yang ada.

Sedangkan dalam Museum Gedung Sate, pendapat pengunjung kurang bisa disampaikan. Hal ini dikarenakan belum tersedianya kotak saran yang dapat memfasilitasi pengunjung dalam hal memberi kritik dan masukan secara langsung. Selain itu, opsi kritik dan saran juga belum tersedia pada website museum. Sehingga, pemberian masukan terhadap keberlanjutan museum tidak bisa dilakukan secara umum.

Dalam penerapan komponen keterbukaan, Museum Gedung Sate dan Museum Cagliari hampir serupa, dimana

keduanya menerima kritik dan saran tidak di setiap waktu dan secara umum.

2) Melibatkan Partisipasi Pengunjung dan Masyarakat

Pelibatan masyarakat dilakukan baik dari pembuatan konsep, hingga penentuan koleksi. Pelibatan ini dilakukan karena museum inklusif memiliki sifat berorientasi pada masyarakat, terbuka, dan partisipatif. The National Museum di Kenya menerapkan pelibatan masyarakat local dalam pengelolaannya (Nyangila, 2006). Pelibatan masyarakat ini dilakukan dengan menjadikan masyarakat local sebagai pegawai hingga pelibatan dalam konservasi. Untuk memperkuat hubungan antara museum dan masyarakat, diadakan pula beberapa event, seperti lomba menulis esai, tari tradisional, dan pertunjukan puisi. Sedangkan Museum gedung Sate diinisiasi oleh Gubernur dan Wakil Gubernur Jawa Barat dan beberapa tim ahli, yakni, tim pelaksana gagasan, tim pelaksana pembangunan, tim penyusunan konsep museum, tim perencana, tim teknologi informasi, tim 3D rekam jejak, dinas purbakala, tim analisa data, tim arsitektur, tim desain, tim pelaksana lapangan, tim produksi film, dan tim pengawasan. Jika dilihat dari hasil observasi lapangan, dalam pembuatannya pengelola bekerja sama dengan komunitas - komunitas bidang desain di Bandung dan menghasilkan satu lorong yang penuh gambar di bagian kontemplasi. Selain itu, pembangunan Museum gedung Sate juga didasari oleh keinginan dari masyarakat untuk mengenal Gedung Sate lebih lanjut. Oleh karena itu, Museum Gedung Sate telah melibatkan masyarakat, dalam hal ini berbentuk komunitas desain, dalam pengembangan museum.

Dalam penerapan komponen melibatkan masyarakat, Museum Gedung Sate dan Museum Nasional Kenya tidaklah sama. Pelibatan masyarakat di Museum Gedung Sate lebih berfokus pada pelibatan komunitas dalam membuat desain di satu zona museum. Sedangkan Museum Nasional Kenya melibatkan masyarakat dalam kepegawaian, konservasi, hingga mengadakan kegiatan.

3) Multidisiplin Ilmu

Museum inklusif bersifat multidisiplin ilmu dan tidak hanya terpaku pada satu disiplin ilmu. Disiplin ilmu pada Museum Gedung Sate Bandung secara garis ada 3 yakni, arsitektur, sejarah, dan teknik sipil. Namun dalam penyampaian menggunakan beberapa disiplin ilmu lain, seperti teknologi informasi, desain, film, dan teknologi 3D. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Museum Gedung Sate menggunakan multidisiplin ilmu antara lain arsitektur, sejarah, teknik sipil, teknologi informasi, desain, dan film.

4) Koleksi dan Penyajian yang Unik

Selain masukan dari pengunjung, keberlanjutan museum juga dapat dilihat dari keunikan museum, karena keunikan tersebut akan meninggalkan kesan tersendiri terhadap pengunjung.

The National Archeological Museum Cagliari memiliki koleksi berupa artefak (Marras, Messina, Mereddu, & Romolo, 2016). Penyajian koleksinya dilakukan dengan membuat bentuk digital dari artefak, sehingga pengunjung dapat mengontrolnya dengan remote tanpa harus merusak artefak asli. Sedangkan British Museum sudah mampu membuat koleksinya dalam bentuk 3D yang dapat

diakses secara luas dan diunduh (Marras, Messina, Mereddu, & Romolo, 2016). Museum sejarah Holocaust Yad Vashem, memiliki koleksi mengenai sejarah gelap holocaust dan memiliki keunikan dari segi arsitektur. Jadi dalam menyampaikan materinya, museum ini memiliki ruangan - ruangan yang disebut juga *spatial storytelling* (Lu, 2017)

Koleksi yang diperlihatkan pada Museum Gedung Sate berkaitan dengan sejarah pembangunan gedung sate, arsitektur gedung sate, sejarah Kota Bandung, hingga profil gubernur Jawa Barat dari waktu ke waktu. Keunikannya berada pada cara penyampaian materinya, yakni dengan menggunakan teknologi, film, dan audio. berbeda dengan The National Archeological Museum Cagliari, Museum Gedung Sate menggunakan teknologi *interactive picture frame, interactive floor, virtual reality, dan augmented reality*. *Augmented reality* juga digunakan di museum MUVIG Italia (Cianciarulo, 2015). Dengan adanya penggunaan teknologi yang tergolong canggih, kegiatan belajar pada museum juga diiringi dengan rekreasi. Keunikan lainnya adalah tersedia kafe kecil yang berada di halaman depan museum, kafe tersebut bernama “Ngopi Saraosna” yang memiliki arti ngopi seandainya.

Dalam penerapannya, terdapat perbedaan dan persamaan di beberapa museum ini. Museum Cagliari, British Museum, Museum MUVIG, dan Museum Gedung Sate menggunakan teknologi untuk menyampaikan materinya. Namun teknologi yang digunakan tidaklah sama. Museum Cagliari dan British Museum keduanya mampu membuat versi 3D dari artefak yang dimilikinya. Sedangkan Museum Gedung Sate dan Museum

MUVIG memiliki kesamaan dalam penggunaan teknologi *augmented reality*.

5) Diimplementasikan dalam Pendidikan Publik

Museum memiliki fungsi edukasi, sehingga diharapkan mampu diimplementasikan dalam pendidikan public, salah satunya dengan study tour bagi sekolah - sekolah. The National Museum di Kenya dinilai mampu untuk mengembangkan edukasi di kawasannya dan juga mampu untuk menyampaikan edukasinya, hal ini dilihat dari peningkatan jumlah sekolah yang mengunjunginya (Nyangila, 2006).

Berdasarkan hasil wawancara, hal serupa juga terjadi di Museum Gedung Sate. Museum ini telah beberapa kali dijadikan sebagai tempat *study tour* beberapa sekolah di Bandung. Oleh karena itu, Museum Gedung Sate dinilai telah mampu mengimplementasikan koleksinya kepada pendidikan publik.

Dalam penerapan komponen ini, Museum Gedung Sate dan Museum Nasional Kenya memiliki kesamaan, yakni dinilai mampu dalam mengedukasi public terutama siswa.

PENUTUP

Museum inklusif merupakan suatu pendekatan museum yang menitikberatkan pada peran masyarakat dalam keberlanjutan museum. Selain itu, museum inklusif memiliki komponen berupa terbuka terhadap kritik dan saran, melibatkan pengunjung dan masyarakat, bersifat multidisiplin, memiliki koleksi dan penyajian yang unik, dan bisa

diimplementasikan dalam pendidikan public. Penerapan komponen museum inklusif pada beberapa museum tidak selalu sama. Seperti komponen keterbukaan terhadap kritik dan saran, Museum Gedung Sate dan Museum Cagliari hampir serupa, dimana keduanya menerima kritik dan saran tidak di setiap waktu dan secara umum. Sedangkan komponen pelibatan masyarakat, Museum Gedung Sate dan Museum Nasional Kenya tidaklah sama. Hal ini dikarenakan Museum Gedung Sate lebih berfokus pada pelibatan komunitas dalam membentuk museum, sedangkan Museum Nasional Kenya melibatkan masyarakat mulai dari kepegawaian hingga konservasi. Jadi pelibatan masyarakat di Museum Nasional Kenya lebih beragam. Selanjutnya komponen penyajian materi, Museum Cagliari, British Museum, Museum MUVIG, dan Museum Gedung Sate menggunakan teknologi untuk menyampaikan materinya. Namun teknologi yang digunakan tidaklah sama. Museum Cagliari dan British Museum keduanya mampu membuat versi 3D dari artefak yang dimilikinya. Sedangkan Museum Gedung Sate dan Museum MUVIG memiliki kesamaan dalam penggunaan teknologi *augmented reality*. Yang terakhir adalah komponen pendidikan public, dimana Museum Gedung Sate dan Museum Nasional Kenya memiliki kesamaan, yakni dinilai mampu dalam mengedukasi public terutama siswa.

Jadi, meski dalam penerapannya tidak sama, Museum Gedung Sate dinilai telah memenuhi komponen - komponen sebagai museum inklusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum
- Argyropoulos, V. S., & Kanari, C. (2015). Re-imagining the museum through "touch": reflection of individuals with visual disability on their experience of museum visiting in Greece. *ALTER, European Journal of Disability Research* 9, 130-143.
- Cianciarulo, D. (2015). From local tradition to "augmented reality". The MUVIG Museum of Viggiano Italia . *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 188, 138 -143 .
- Disbudpar, Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala, & Direktorat Museum. (2007). *Pengelolaan Koleksi Museum*. Retrieved 4 11, 2018, from kemenpar.go.id: http://www.kemenpar.go.id/userfiles/file/4552_1360-PengelolaanKoleksi.pdf
- Gunay, B. (2012). Museum Concept from past to present and importance of museum as centers of art education. *Procedia - Social and Behavioural Sciences* 55, 1250 -1258 .
- ICOM. (2004). *Running a Museum : a practical handbook*. Perancis: ICOM - International Council of Museums.
- Karayilanoglu, G., & arabacioglu, b. c. (2016). The "New" Museum Comprehension : "Inclusive Museum". *International Conference on New Trends in Architecture and Design Interior*.
- Lu, F. (2017). Museum architecture as spatial storytelling of historical time : Manifesting a primary example of Jewish space in Yad Vashem Holocaust History Museum. *Frontiers of Architectural Research*, 442 - 455.
- Marras, A. M., Messina, M., Mereddu, D., & Romolo, E. (2016). A Case Study of an Inclusive Museum : The National Archeological Museum of Cagliari Becomes "Liquid". 99-109.
- Nyangila, J. M. (2006). Museums and community involvement: a case study of community collaborative initiatives - National Museum of Kenya. *INTERCOM*.
- Ruso, L., & Topdal, E. (2014). The Use of Museums For Educational Purposes Using Drama method. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 141, 628 - 632 .
- Trihayati, D. (2018, 1 15). *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Retrieved 4 30, 2018, from [kebudayaan.kemdikbud.go.id: https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditpcbm/museum-tradisional-vs-museum-baru/](https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditpcbm/museum-tradisional-vs-museum-baru/)
<http://museumgedungsate.org/>
<http://www.pikiran-rakyat.com/bandung-raya/2018/02/10/museum-gedungsate-tempat-belaiar-sejarah-mirip-markas-avengers-419233>