

Heritage yang Terlupakan: Analisis Tantangan Museum Warisan Budaya di Era Museum Interaktif dan Digital (Studi Kasus di Museum Sri Baduga Bandung Jawa Barat)

Emmy Lisdayanti Hasanah¹, Annisa Nur Majdina², Liza Enzelluthfiah³, Az-Zahra Dyah Zhafira Malik⁴, Bagas Dwipantara Putra⁵

Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan,
Institut Teknologi Bandung

*Corresponding Author: ennylisdayanti13@gmail.com

Abstract

The value of museums as cultural heritage has shifted from being merely cultural heritage to interactive and digital models due to rapid advances in digital technology. However, one of the many cultural heritage museums managed by the West Java Provincial Tourism and Culture Office, the Sri Baduga Museum located in the city of Bandung, is struggling to keep up with the digital trend. The purpose of this study is to analyze the challenges faced by the Sri Baduga Museum in preserving cultural heritage in the modern era. Additionally, it aims to identify strategies that can be implemented to enhance the museum's appeal while maintaining its cultural values. This research employs a qualitative approach, utilizing data collection methods such as interviews, field observations, and literature reviews related to museum digitization. The results of the study show that the problems that need to be addressed include budget constraints, lack of human and technological resources, and lack of supporting infrastructure. On the other hand, opportunities to use simple technologies such as QR codes, virtual tours, and social media can help market the museum. Collaboration between the government, academics, and cultural communities that drive museums remains important in preserving museums as cultural heritage.

مستخلص

البحث

Abstract

Keywords: Sri Baduga Museum, heritage, interactive technology, cultural preservation

كلمات

أساسية

Keyword

1. INTRODUCTION (مقدمة)

Teknologi digital diterapkan pada museum pada tahun 1950-an dengan debut pertama Oscillons karya Ben Laposky. Sejak saat itu, penggunaan komputer dan teknologi informasi dalam digitalisasi museum telah berkembang pesat sampai pada teknologi transformasi digital (*digital transformation technologies*), kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), teknologi pencelupan (*immersion technology*), manufaktur aditif (*additive manufacturing*), *Internet of Things* (IoT), dan komputasi awan (*cloud computing*) (Carrozzino & Bergamasco, 2010). Pada tahun 2020, Dewan Museum Internasional (*International Council of Museums*) melakukan survei di 107 negara, dengan 1.600 responden, dan menemukan bahwa sekitar 95% museum ditutup karena pandemi. Sebaliknya, pada 2021, peningkatan signifikan sebesar 5,6% dalam aktivitas digital museum dan peningkatan sebesar 6,5% dalam jumlah museum dan galeri yang memamerkan secara daring (ICOM, 2021). Pergeseran dapat dilihat sebagai peluang bagi lembaga budaya untuk mencapai keseimbangan antara pengalaman fisik dan digital, meningkatkan aksesibilitas, dan menjangkau khalayak yang lebih luas dengan mempertahankan keaslian dan kekayaan pameran langsung (Li et al., 2024).

Museum, sebagai tempat khusus berisi kekayaan seni, budaya, dan sejarah, memiliki makna yang lebih dari sekadar memperkuat hubungan individu dengan dunia nyata. Museum juga memberikan keindahan dan memberikan kekuatan kreativitas, gairah, dan keyakinan tenang namun kuat yang dapat mengubah persepsi konvensional, bahkan mengubah cara individu melihat dunia. Museum hadir sebagai penyembuhan melalui warisan, seni, dan budaya dengan menawarkan kegiatan yang dipandu, interpretatif, dan komunikatif yang menggabungkan pendidikan (Wu et al., 2025). Selain itu, museum warisan budaya berfungsi sebagai media cerita, dengan menjembatani masa kini dengan masa lalu, dan menumbuhkan hubungan emosional antara individu dengan memori bersama yang tertanam dalam masyarakat dan sentuhan pengalaman pribadi individu (Djabarouti, 2021). Digitalisasi dapat meningkatkan pengalaman pengunjung museum dalam beberapa cara. Pertama, dengan mengubah tampilan statis menjadi presentasi dinamis dan interaktif, pengunjung memiliki kesempatan untuk terlibat dengan warisan budaya (Hashim et al., 2014). Dengan memanfaatkan perangkat digital, Pengelola museum dapat membuat pameran yang melampaui ruang fisik dengan menggunakan teknologi digital. Ini memberikan cara baru bagi pengunjung untuk terhubung dengan artefak dan cerita zaman dahulu (Guo et al., 2023). Kedua, museum sekarang dapat menggunakan teknologi digital untuk membuat lingkungan multisensori di mana pengunjung dapat terlibat secara bersamaan melalui berbagai kanal. Pengalaman ini menggabungkan sentuhan, pendengaran, dan visual untuk menghasilkan pengalaman yang lebih mendalam (Kim et al., 2012). Ketiga, teknologi interaktif dapat mengubah museum dari ruang observasi pasif menjadi lingkungan untuk partisipasi aktif, karena alat-alat ini memfasilitasi “komunikasi dua sisi” yang lebih dalam, memungkinkan pengunjung menjadi partisipan aktif dan bukan hanya pengamat (Kamariotou et al., 2021).

Pergeseran keterlibatan secara interaktif membuat museum lebih diterima masyarakat dari berbagai kalangan generasi. Namun, dalam perjalanan transformasi digital ini, museum di Indonesia menghadapi banyak tantangan, terutama dalam menciptakan pengalaman pengunjung yang bermakna dengan menyeimbangkan pendekatan inovatif dan tradisional. Sehingga hal ini menjadi perhatian bagi pengelola museum untuk membuat strategi digital dan interaktif agar relevan bagi pengunjung tanpa mengurangi unsur pendidikan dan pengalaman warisan budaya yang autentik.

Oleh karena itu, studi befokus untuk mengeksplorasi tantangan museum yang ditransformasikan secara digital untuk mempromosikan warisan budaya melalui teknologi digital. Di sisi praktis, temuan kami memberikan strategi konkret kepada pengelola museum dan lembaga budaya untuk menerapkan teknologi digital dengan cara yang meningkatkan kesejahteraan pengunjung sekaligus menjaga keaslian budaya.

2. THEORETICAL FRAMEWORK (نظريات)

2.1 Pelestarian Warisan Budaya

Pelestarian warisan budaya di Indonesia diatur secara komprehensif melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya yang menegaskan bahwa perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan warisan budaya merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah dan masyarakat. Undang-undang ini menekankan bahwa cagar budaya tidak hanya memiliki nilai sejarah dan ilmu pengetahuan, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk memperkuat identitas nasional dan kesejahteraan masyarakat (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021). Selain itu, Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum menegaskan bahwa fungsi strategis museum adalah melakukan perlindungan dan mengkomunikasikan koleksi budaya kepada publik. Praktik kebijakan ini membantu mendorong museum untuk bertransformasi sebagai lembaga edukatif dan partisipatif di tengah kemajuan teknologi informasi.

Sejalan dengan perkembangan digital, banyak ahli menegaskan bahwa teknologi telah menjadi alat efektif dalam rangka memperluas akses terhadap warisan budaya, namun teknologi juga dapat menimbulkan tantangan baru dalam hal otentisitas, keterlibatan publik, dan konservasi digital (Bertacchini & Morando, 2013; Cameron 2021). Pendekatan *design-driven* yang dikemukakan oleh Lupo et al. (2023), menekankan pentingnya museum untuk mengembangkan strategi digital yang menyentuh tiga aspek utama yaitu, transformasi organisasi, keterlibatan inklusif, dan pengalaman baru berbasis teknologi. Dalam konteks ini, *affordance-actualisation theory* juga relevan untuk menjelaskan bagaimana museum dapat memaksimalkan potensi teknologi digital melalui proses kontekstualisasi dan interaksi pengguna (Strong et al., 2014). Teori ini menunjukkan bahwa keberhasilan adopsi teknologi tidak hanya bergantung pada ketersediaan alat digital, tetapi juga pada kesiapan organisasi, niat pengguna, dan konteks sosial-budaya yang mencakupinya. Dengan demikian, sinergi antara regulasi pemerintah, pemahaman teoritis, dan inovasi desain merupakan pondasi penting dalam merancang masa depan museum warisan budaya di era interaktif dan digital.

2.2 Transformasi Digital

Transformasi digital dalam ranah warisan budaya telah menghadirkan tantangan dan peluang baru bagi institusi museum, khususnya dalam hal adaptasi organisasi, keterlibatan pengunjung, serta redefinisi makna pengalaman museum. Lupo et al. (2023) melalui pendekatan *design-driven* mengemukakan bahwa digitalisasi tidak hanya sebatas integrasi teknologi, tetapi juga merupakan proses perubahan sistemik yang mencakup struktur organisasi, strategi penyampaian konten, dan relasi museum dengan komunitas. Tiga kerangka utama dalam kajian ini yaitu *digital transformation*, *inclusive engagement*, dan *new experience rituals*. Kerangka utama ini berperan sebagai fondasi dalam memahami bagaimana teknologi dapat memperkaya narasi warisan budaya dan mendorong partisipasi publik yang lebih luas. Museum dituntut untuk bertransformasi menjadi ruang interaktif dan partisipatif, tidak hanya sebagai penyimpanan artefak, tetapi juga sebagai agen sosial yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Dalam konteks ini, pendekatan desain tidak hanya diposisikan sebagai instrumen visual semata, melainkan sebagai alat konseptual untuk merekayasa pengalaman budaya yang relevan, inklusif, dan berkelanjutan. Dengan demikian, pemahaman terhadap dinamika transformasi digital museum menjadi penting sebagai dasar dalam menganalisis kesiapan dan tantangan yang dihadapi Museum Sri Baduga dalam era museum digital yang semakin berkembang.

3. METHOD (طريقة \ منهج البحث)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai dinamika pengelolaan Museum Sri Baduga di Kota Bandung, Jawa Barat. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti menggali fenomena secara kontekstual dan menyeluruh dalam lingkungan alaminya. Studi kasus dipandang relevan mengingat fokus penelitian diarahkan pada satu objek yang spesifik, yaitu Museum Sri Baduga, sebagai representasi dari institusi pelestarian budaya yang memiliki kompleksitas tersendiri dalam pengelolaannya.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu *Focus Group Discussion* (FGD), observasi, dan dokumentasi. Data primer diperoleh dari FGD yang melibatkan empat orang pengelola Museum Sri Baduga sebagai partisipan utama. FGD ini dipandu oleh instrumen berupa pedoman pertanyaan yang telah disusun sebelumnya untuk mengarahkan diskusi secara sistematis. Selain itu, wawancara mendalam dilakukan sebagai pelengkap untuk memperkuat hasil diskusi kelompok. Dokumentasi berupa arsip, foto kegiatan, dan materi publikasi museum juga digunakan untuk menambah validitas data.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis interaktif dari Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk meningkatkan keabsahan data, dilakukan triangulasi antar sumber, khususnya dengan membandingkan hasil FGD, observasi, dan dokumentasi yang tersedia. Proses ini bertujuan untuk memastikan konsistensi dan validitas informasi yang diperoleh selama penelitian.

4. FINDINGS & DISCUSSION (بحث ومناقشة)

4.1. Gambaran Umum Museum Sri Baduga Kota Bandung

4.1.1. Profil Museum

Museum Sri Baduga merupakan salah satu museum provinsi yang terletak di Kota Bandung, tepatnya di Jalan BKR No. 185, Kelurahan Pelindung Hewan, Kecamatan Astananyar. Pembangunan museum ini diprakarsai oleh H. Abdul Ebi pada tahun 1974 dan diresmikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Yusuf Ronodipuro, pada tahun 1980. Semula bernama Museum Negeri Provinsi Jawa Barat, nama museum kemudian diubah pada tahun 1990 menjadi Museum Negeri Provinsi Jawa Barat Sri Baduga. Penambahan nama “Sri Baduga” mengacu pada Prabu Sri Baduga Maharaja atau Prabu Siliwangi, tokoh penting dalam sejarah Kerajaan Pajajaran. Nama ini mengandung makna simbolik sekaligus mempertegas komitmen museum sebagai ruang pelestarian budaya dan sejarah Sunda.

Museum ini buka untuk umum setiap hari Selasa hingga Minggu, dengan jam operasional 08.00–16.00 WIB pada hari kerja dan hingga 14.00 WIB pada akhir pekan. Tingginya angka kunjungan terlihat pada hari Selasa hingga Kamis, dengan rerata 1.000 hingga 2.000 pengunjung per hari. Sementara itu, akhir pekan didominasi oleh kunjungan keluarga dan individu, memperlihatkan peran museum sebagai destinasi wisata edukatif sekaligus rekreatif.

4.1.2. Sumber Daya dan Infrastruktur Museum

Museum Sri Baduga memiliki koleksi sebanyak 6.995 objek, yang diklasifikasikan dalam sepuluh kategori utama: Geologi, Biologi, Etnografika, Historika, Filologika, Keramologika, Teknologi, Seni Rupa, Heraldika, dan Numismatika. Dari jumlah tersebut, sekitar 940 koleksi ditampilkan dalam pameran tetap, sementara sisanya disimpan dalam ruang penyimpanan (storage) yang dikategorikan berdasarkan klasifikasi koleksi dari A hingga E. Sistem penyimpanan ini disusun secara kuratorial untuk memastikan pelestarian fisik koleksi dan mencegah degradasi material.

Museum dikelola oleh 20 pegawai inti, terdiri dari 16 ASN (pamong budaya) dan empat non-ASN, serta didukung oleh petugas kebersihan, tenaga kontrak, dan staf keamanan dengan total SDM mencapai 42 orang. Fasilitas fisik mencakup ruang pameran tetap, ruang audio-visual, gedung kontemplatif, serta ruang seminar yang mendukung fungsi edukatif dan dokumentatif museum.

4.2. Kebijakan dan Praktik Pengelolaan Konservasi

4.2.1. Pendekatan Konservasi Preventif

Konservasi di Museum Sri Baduga mengedepankan pendekatan preventif, dengan fokus utama pada pengendalian suhu dan kelembaban. Berdasarkan standar konservasi ICOM (International Council of Museums) dan UNESCO (2012), suhu ideal ruang penyimpanan adalah 20–25°C dengan kelembaban relatif 40–70%. Museum melakukan

pemantauan rutin untuk menjaga stabilitas mikroklimat dan mencegah degradasi akibat kondisi lingkungan yang ekstrem.

4.2.2. Faktor Lingkungan sebagai Sumber Kerusakan Utama

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa kerusakan koleksi lebih banyak dipicu oleh kelembaban tinggi daripada oleh interaksi langsung pengunjung. Kondisi ini menimbulkan risiko jamur, pelapukan (*layap*), dan gumut, terutama dalam ruang penyimpanan besar yang menyimpan ribuan koleksi secara bersamaan. Sistem kontrol iklim yang tidak optimal berpotensi menyebabkan kerusakan masif, yang mengancam kelestarian objek budaya secara menyeluruh.

4.2.3. Inovasi Konservasi Ramah Lingkungan

Museum Sri Baduga mulai menerapkan pendekatan konservasi berkelanjutan (*eco-friendly*) dengan mengurangi penggunaan bahan kimia berbahaya. Sebagai contoh, jeruk nipis digunakan untuk membersihkan logam sebagai alternatif bahan abrasif kimia. Pendekatan ini tidak hanya aman bagi koleksi dan konservator, tetapi juga menurunkan potensi kontaminasi zat beracun seperti arsenik yang historis digunakan dalam pelapisan senjata tradisional. Paradigma ini selaras dengan tren konservasi kontemporer yang menekankan prinsip kesehatan dan keberlanjutan (Padfield & Jensen, 2011).

4.2.4. Tantangan Konservasi Koleksi Senjata Tradisional

Koleksi keris sebagai representasi budaya Nusantara menghadirkan tantangan konservasi tersendiri. Campuran logam kompleks dan penggunaan warangan (mengandung arsenik) dalam proses pewarnaan pamor memerlukan pengetahuan konservasi berbasis material science. Museum berupaya mengurangi penggunaan warangan dan mengadopsi metode yang lebih aman namun tetap mempertahankan nilai estetika dan historis keris. Hal ini menunjukkan pentingnya konservator memiliki keahlian lintas disiplin dalam etnografi, kimia, dan sejarah seni.



Gambar 4.1 (a) koleksi masterpiece senjata keris; (b) koleksi senjata pedang dan pistol

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

4.2.5. Kapasitas Internal dan Kolaborasi Eksternal

Meskipun pengelolaan konservasi dilakukan secara internal oleh tenaga konservator museum, kolaborasi eksternal tetap dilaksanakan dalam bentuk pelatihan, studi banding, dan kegiatan “industrial refreshing”. Salah satu contohnya adalah kerja sama dengan lembaga konservasi lukisan dan logam untuk menyegarkan pendekatan konservasi yang digunakan. Strategi ini sejalan dengan anjuran ICOM yang menekankan pentingnya pertukaran pengetahuan lintas institusi (ICOM, 2020).

4.2.6. Target Tahunan dan *Standard Operating Procedure* (SOP) Konservasi

Setiap tahun, museum menetapkan target konservasi tahunan berdasarkan indikator kinerja daerah. Tahun sebelumnya, target mencapai 700 objek; tahun berjalan meningkat menjadi 995 koleksi. Proses konservasi mengikuti tahapan preventif (pengendalian iklim mikro, pembersihan ringan), remedial (perbaikan minor), hingga restoratif (pemulihan struktural), sesuai SOP yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan komitmen institusional terhadap sistem konservasi berbasis perencanaan.

4.2.7. Klasifikasi Penanganan Berdasarkan Media dan Kerusakan

Tindakan konservasi di Museum Sri Baduga diklasifikasikan menurut jenis kerusakan dan media koleksi. Koleksi kayu patah akan disambung kembali, logam berkarat akan dibersihkan dan dilapisi ulang, sementara ancaman biologis seperti serangga dan jamur diatasi melalui fumigasi atau metode alami. Strategi ini memperlihatkan pendekatan konservasi yang spesifik dan material-sensitive, untuk memastikan nilai keaslian dan sejarah tetap terjaga.

4.2.8 Komparasi Praktik Konservasi dan Implikasi Lebih Luas

Dalam konteks praktik konservasi berbasis klasifikasi *storage*, Museum Sri Baduga menampilkan pendekatan yang cukup progresif. Dibandingkan dengan Museum Benteng Vredenburg di Yogyakarta yang belum mengadopsi sistem klasifikasi ruang penyimpanan berbasis media dan jenis koleksi, Sri Baduga telah menerapkan segmentasi penyimpanan koleksi berdasarkan kurasi profesional. Perbandingan ini menunjukkan adanya kesenjangan praktik konservasi antara museum daerah yang lebih mapan dengan yang masih menggunakan sistem penyimpanan konvensional, di mana potensi kerusakan lintas-koleksi lebih tinggi.

Temuan ini menunjukkan bahwa pengelolaan konservasi di Museum Sri Baduga telah bergerak ke arah profesionalisasi berbasis ilmu pengetahuan dan keberlanjutan lingkungan. Namun, tantangan utama masih terletak pada keterbatasan kapasitas sumber daya manusia dan sarana konservasi modern. Ke depan, peningkatan pelatihan konservator, kolaborasi riset lintas lembaga, serta adopsi teknologi konservasi mutakhir menjadi aspek penting yang perlu diperkuat.

4.3. Tantangan Teknologi dan Transformasi Digital di Museum Sri Baduga

4.3.1. Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pelayanan Publik

Dalam upaya menjawab kebutuhan modernisasi dan memperluas akses publik, Museum Sri Baduga mengembangkan aplikasi digital bernama MSB (Museum Sri Baduga) sejak masa pandemi COVID-19. Aplikasi ini kini tersedia di *Playstore* dan *Appstore*, memuat fitur seperti tur virtual serta dokumentasi koleksi yang dapat diakses

publik tanpa biaya. Inisiatif ini mencerminkan komitmen museum dalam mengadopsi kebijakan digitalisasi, sekaligus membuka peluang baru dalam penyebaran informasi sejarah dan budaya kepada masyarakat luas.



Gambar 4.2 Video digital seputar informasi Museum Sri Baduga

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Meskipun demikian, keberlanjutan operasional aplikasi ini masih menghadapi tantangan, khususnya dari sisi pendanaan. Beberapa fitur seperti pembaruan konten dan pengembangan teknologi memerlukan biaya tambahan yang belum dapat ditopang secara mandiri, mengingat status museum sebagai lembaga non-profit. Selain itu, fungsi digital museum masih terbatas pada dokumentasi pasif, dan belum sepenuhnya berkembang menjadi platform edukatif yang interaktif dan responsif. Hal ini menuntut adanya regulasi dan kebijakan daerah yang lebih fleksibel dalam mendukung pembiayaan program digital, agar proses transformasi tidak berhenti hanya pada tahap inisiasi.

4.3.2. Keterbatasan Sumber Daya Manusia dalam Pengelolaan Digital

Transformasi digital di Museum Sri Baduga juga terkendala oleh terbatasnya sumber daya manusia (SDM), khususnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Saat ini,

fungsi kehumasan masih tergabung dalam struktur Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat, tanpa unit khusus yang fokus pada strategi komunikasi digital. Ketidakhadiran tim yang kompeten di bidang ini berdampak pada belum optimalnya penyebaran informasi melalui kanal digital. Oleh karena itu, penguatan kapasitas SDM serta pembentukan unit khusus di dalam struktur organisasi museum menjadi langkah strategis yang mendesak untuk mendukung transformasi digital secara berkelanjutan.

4.3.3. Pemanfaatan Media Sosial yang Terbatas

Museum Sri Baduga telah memanfaatkan media sosial seperti Instagram dan YouTube untuk menyampaikan informasi kepada publik. Namun, pemanfaatan platform lain seperti TikTok dan Facebook masih belum maksimal. Padahal, hasil studi terkini menunjukkan bahwa media sosial yang bervariasi dapat menjangkau lebih banyak segmen masyarakat, terutama generasi muda yang cenderung mencari konten budaya melalui platform visual dan interaktif. Diversifikasi saluran komunikasi digital merupakan langkah penting untuk memperkuat citra museum sebagai lembaga yang adaptif dan relevan di era digital. Dengan pendekatan yang lebih strategis dan terintegrasi, pemanfaatan media sosial dapat menjadi jembatan yang efektif antara museum dan masyarakat luas.

4.3.4. Tantangan Monetisasi Konten Digital

Salah satu kanal digital yang telah dimiliki oleh Museum Sri Baduga adalah akun YouTube yang menampilkan dokumentasi kegiatan dan pameran. Namun, potensi monetisasi dari kanal ini belum dapat dimanfaatkan secara optimal karena keterbatasan regulasi. Sebagai lembaga non-profit, museum tidak memiliki kewenangan untuk memonetisasi konten secara langsung. Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 2023 yang mengatur retribusi hanya mencakup tiket masuk dan penyewaan fasilitas, tanpa mengakomodasi potensi pendapatan dari platform digital.

Ketiadaan landasan hukum yang mengatur pemanfaatan pendapatan digital menjadi tantangan tersendiri dalam pengembangan model pendanaan yang inovatif. Untuk itu, diperlukan pembaruan regulasi daerah yang memberi ruang bagi lembaga kebudayaan seperti museum dalam mengelola pendapatan dari kanal digital secara akuntabel, tanpa menghilangkan esensi non-komersial institusi tersebut.

4.3.5. Ketergantungan pada Pendanaan Pemerintah

Kegiatan operasional dan pengembangan Museum Sri Baduga selama ini sangat bergantung pada Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) Provinsi Jawa Barat serta Dana Alokasi Khusus (DAK) dari pemerintah pusat. Alokasi dana ini mayoritas digunakan untuk kebutuhan rutin, seperti perawatan bangunan dan koleksi, sehingga ruang fiskal untuk program inovasi digital menjadi sangat terbatas. Ketergantungan ini berisiko menghambat responsivitas museum terhadap perubahan perilaku masyarakat yang kini lebih *digital-savvy*.

Diversifikasi sumber pendanaan menjadi alternatif penting untuk mengurangi beban keuangan dari APBD. Museum dapat menjajaki kemitraan strategis dengan sektor swasta, lembaga donor, maupun program *Corporate Social Responsibility* (CSR), selama tetap berpegang pada prinsip keberlanjutan dan keberpihakan pada nilai budaya. Namun,

langkah ini membutuhkan kapasitas manajerial yang mumpuni serta dukungan regulasi yang memungkinkan kerja sama lintas sektor.

4.4. Strategi Branding dan Pemasaran Museum Sri Baduga sebagai Warisan Budaya di Era Digital

Dalam menghadapi tantangan zaman dan perubahan preferensi audiens, Museum Sri Baduga berupaya melakukan reposisi citra sebagai institusi budaya yang inklusif dan adaptif terhadap perkembangan digital. Strategi branding dan pemasaran yang diterapkan berfokus pada penguatan identitas sebagai museum edukatif yang merepresentasikan warisan budaya Sunda dan Nusantara secara luas.

Salah satu pendekatan utama yang dilakukan adalah melalui pemanfaatan media sosial sebagai kanal komunikasi utama kepada publik. Museum Sri Baduga telah aktif menggunakan akun Instagram untuk membagikan informasi kegiatan, pameran, dan konten edukatif secara visual. Akun ini dikelola untuk menampilkan narasi sejarah dan budaya dalam format yang lebih ringan dan mudah dipahami oleh generasi muda. Visualisasi koleksi, seperti kereta kencana atau artefak arkeologis, menjadi elemen penting dalam membangun daya tarik visual yang memperkuat brand museum.

Selain itu, museum juga mulai menjajaki pendekatan *storytelling* dalam menyampaikan informasi koleksi, baik melalui caption di media sosial maupun video dokumenter yang diunggah di kanal YouTube. Penggunaan narasi yang kontekstual dan human-interest dinilai mampu membangun koneksi emosional dengan audiens, menjadikan museum tidak hanya sebagai tempat penyimpanan benda bersejarah, tetapi juga sebagai ruang hidup yang memfasilitasi interaksi budaya.

Namun demikian, strategi pemasaran digital museum masih bersifat sporadis dan belum sepenuhnya terintegrasi dalam satu rencana komunikasi strategis jangka panjang. Hal ini antara lain disebabkan oleh keterbatasan sumber daya manusia dan belum adanya divisi khusus yang menangani branding dan pemasaran secara profesional. Oleh karena itu, diperlukan penguatan kelembagaan dalam bentuk tim komunikasi yang mampu merancang kampanye promosi terpadu, termasuk kolaborasi dengan *influencer* budaya, *travel blogger*, atau komunitas kreatif yang dapat memperluas jangkauan pesan museum.

Sebagai bagian dari upaya memperkuat *positioning*-nya sebagai warisan budaya *digital-friendly*, museum juga dapat mempertimbangkan pengembangan merchandise tematik yang terinspirasi dari koleksi, baik dalam bentuk fisik maupun digital seperti NFT (non-fungible tokens). Meskipun monetisasi langsung terhadap koleksi terbatas oleh status non-profit dan regulasi daerah, eksplorasi terhadap produk turunan berbasis budaya tetap memiliki potensi dalam memperluas daya jangkau branding.

Upaya strategis lainnya yang potensial untuk diterapkan adalah menjalin kemitraan dengan institusi pendidikan dan sektor pariwisata. Misalnya, menjadikan museum sebagai bagian dari paket wisata edukatif sekolah, atau berkolaborasi dengan biro perjalanan dalam memasarkan museum kepada wisatawan domestik maupun

mancanegara. Integrasi museum ke dalam ekosistem pariwisata budaya Jawa Barat dapat memperkuat visibilitasnya sebagai institusi yang tidak hanya menyimpan memori budaya, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan ekonomi kreatif dan pariwisata berkelanjutan.

Dengan demikian, strategi *branding* dan pemasaran yang holistik, adaptif terhadap perkembangan digital, dan didukung oleh kolaborasi lintas sektor akan menjadi kunci bagi Museum Sri Baduga untuk tetap relevan dan kompetitif dalam lanskap kebudayaan kontemporer.

4.5. Strategi Museum Sri Baduga dalam Membangun Keterlibatan Publik Melalui Pameran dan Kegiatan Edukasi

Museum Sri Baduga secara konsisten menginisiasi berbagai kegiatan edukatif untuk meningkatkan keterlibatan masyarakat, khususnya generasi muda. Beberapa program tahunan yang telah dilaksanakan antara lain *Edukids* (lomba mewarnai dan menggambar), lomba melukis, serta Lomba Cerdas Cermat (LCC) tingkat provinsi. Pemenang LCC kemudian mewakili Provinsi Jawa Barat ke tingkat nasional, menjadikan museum sebagai pusat pembinaan literasi sejarah dan budaya sejak usia dini.

Selain kegiatan edukatif, Museum Sri Baduga juga rutin menyelenggarakan pameran temporer yang bersifat tematik. Meskipun frekuensinya belum terjadwal secara bulanan, pelaksanaannya umumnya dilakukan pada pertengahan atau akhir tahun, tergantung pada ketersediaan anggaran. Pameran ini menjadi bagian dari program edukasi publik yang tidak hanya menyajikan koleksi, tetapi juga narasi sejarah dan kebudayaan yang kontekstual. Konsistensi pelaksanaan pameran temporer meski dengan keterbatasan anggaran menunjukkan komitmen museum dalam menyediakan ruang dialog budaya.

Pada tahun ini, Museum Sri Baduga tengah mempersiapkan agenda besar bertajuk *Pameran Senjata Tradisional Nusantara*, yang direncanakan akan berlangsung pada 28 Juli. Kegiatan ini merupakan pameran berskala nasional yang melibatkan lebih dari 25 provinsi di Indonesia. Setiap provinsi akan mengirimkan koleksi senjata tradisional khas daerah masing-masing, menciptakan ruang kolaborasi antar-museum dalam mempromosikan budaya material Nusantara. Penunjukan Museum Sri Baduga sebagai tuan rumah merupakan bentuk kepercayaan terhadap kapasitas kelembagaan dan kuratorial museum.

Jenis-jenis koleksi yang akan ditampilkan meliputi keris, badi, tombak, hujam (senjata tikam), serta senjata langka lainnya yang memiliki nilai historis dan simbolis tinggi. Beberapa di antaranya digunakan dalam masa kerajaan atau upacara adat tertentu. Dalam rangka memperkaya pengalaman pengunjung, pameran ini juga akan melibatkan pelaku ekonomi kreatif yang menawarkan replika dan souvenir terkait. Hal ini menjadi strategi untuk menciptakan ekosistem budaya yang tidak hanya edukatif, tetapi juga partisipatif.

Pameran nasional seperti ini sering menjadi momentum penting bagi akademisi dan peneliti budaya material untuk melakukan observasi langsung maupun penggalian data

lapangan. Namun, masih terdapat tantangan dalam menyampaikan konteks budaya dari koleksi secara menyeluruh, khususnya bagi pengunjung umum yang belum memiliki pemahaman historis. Oleh karena itu, tim edukator dan kurator museum berupaya menyampaikan narasi yang mendalam serta menyusun sistem informasi yang mudah dipahami. Interaksi selama pameran menjadi sarana penting dalam memperkuat pemahaman budaya di tengah masyarakat.

Salah satu koleksi ikonik yang selalu menarik perhatian publik adalah **kereta kencana**, yang meskipun tidak termasuk dalam pameran senjata, telah menjadi simbol khas Museum Sri Baduga. Koleksi ini memberikan sentuhan visual yang kuat terhadap nuansa kerajaan dan mempertegas karakter budaya dalam narasi besar museum. Melalui penyelenggaraan pameran nasional ini, Museum Sri Baduga berupaya memperkuat posisinya sebagai institusi pelestari budaya sekaligus destinasi wisata edukatif berskala nasional. Persiapan kegiatan kini dilakukan secara intensif dengan melibatkan berbagai pemangku kepentingan, demi menjamin kelancaran dan kualitas penyelenggaraan.

6. CONCLUSIONS (خلاصة \ خاتمة)

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengelolaan Museum Sri Baduga mencerminkan dinamika antara pelestarian warisan budaya dengan adaptasi terhadap era digital. Pendekatan konservasi berbasis regulasi pemerintah dan kearifan lokal telah menjadi landasan utama dalam menjaga keberlanjutan koleksi. Namun, tantangan klasik berupa keterbatasan dana, kapasitas SDM, serta teknologi konservasi yang belum mutakhir mengindikasikan perlunya perumusan strategi konservasi jangka panjang berbasis risiko dan teknologi digital.

Dalam aspek transformasi digital, Museum Sri Baduga masih berada pada tahap awal, dengan digitalisasi koleksi yang belum optimal. Padahal, digitalisasi merupakan elemen strategis untuk meningkatkan aksesibilitas, partisipasi publik, dan daya tarik generasi muda terhadap museum. Oleh karena itu, dibutuhkan perencanaan digital yang lebih sistematis, termasuk pengembangan roadmap teknologi, pelatihan SDM, dan kolaborasi lintas sektor.

Strategi *branding* dan pemasaran museum telah mengalami pergeseran dari pendekatan konvensional menuju narasi budaya yang dikemas secara digital dan kontekstual. Hal ini memungkinkan museum membangun kedekatan emosional dengan audiens melalui media sosial dan konten berbasis *storytelling*. Pendekatan yang berorientasi pada audiens serta kolaborasi dengan komunitas kreatif terbukti menjadi strategi efektif dalam menjangkau segmen pengunjung muda.

Keterlibatan publik melalui pameran partisipatif, program edukatif, dan desain ruang yang inklusif memperkuat posisi Museum Sri Baduga sebagai ruang belajar dan interaksi budaya yang relevan secara sosial. Pendekatan inklusif yang diterapkan, baik

dalam bentuk pengalaman fisik maupun digital, menunjukkan potensi besar museum sebagai agen perubahan sosial.

Implikasi teoritis dari penelitian ini menunjukkan pentingnya mengintegrasikan teori konservasi berbasis risiko, komunikasi berpusat pada audiens, dan pendekatan museum inklusif dalam konteks pengelolaan museum berbasis budaya lokal. Sementara itu, implikasi praktis mengarah pada pentingnya penguatan kapasitas kelembagaan, pengembangan teknologi digital yang adaptif, dan kemitraan strategis sebagai fondasi transformasi berkelanjutan museum di era digital.

7. REFERENCES (قائمة المراجع)

- Arinze, E. N. 1999. *The Role of Museums and the Cultural Heritage Sector in the Sustainable Development of Tourism in Africa*. International Council of Museums (ICOM). <https://icom.museum>.
- Bertacchini, E., and F. Morando. 2013. "The Future of Museums in the Digital Age: New Models for Access to and Use of Digital Collections." *International Journal of Arts Management* 15(2): 60-72.
- Caple, C. 2019. *Conservation Skills: Judgement, Method and Decision Making*. London: Routledge.
- Cameron, F. R. 2021. *The Future of Digital Data, Heritage and Curation*. London: Routledge.
- Carrozzino, M., and M. Bergamasco. 2010. "Beyond Virtual Museums: Experiencing Immersive Virtual Reality in Real Museums." *Journal of Cultural Heritage* 11(4): 452-458. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2010.04.001>.
- Chilton, M. 2016. *How to Conserve Metal Objects*. Victoria and Albert Museum. <https://www.vam.ac.uk/articles/how-to- conserve-metal-objects>.
- Falk, J. H., and L. D. Dierking. 2016. *The Museum Experience Revisited*. London: Routledge.
- Guo, K., A. Fan, X. Lehto, and J. Day. 2023. "Immersive Digital Tourism: The Role of Multisensory Cues in Digital Museum Experiences." *Journal of Hospitality & Tourism Research* 47(6): 1017-1039. <https://doi.org/10.1177/10963480211030319>.
- Hashim, A. F., M. Z. M. Taib, and A. Alias. 2014. "The Integration of Interactive Display Method and Heritage Exhibition at Museum." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 153: 308-316. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.10.064>.
- Hooper-Greenhill, E. 2007. *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*. London: Routledge.
- ICOM. 2022. *Museum and the Digital Age in Southeast Asia*. ICOM Reports. <https://icom.museum/en/news/museums-in-southeast-asia-and-digital-shifts/>.

- ICOM. 2021. Museums, Museum Professionals and COVID-19: Third Survey. https://icom.museum/wp-content/uploads/2021/07/Museums-and-Covid-19_third-ICOM-report.pdf.
- Kamariotou, V., M. Kamariotou, and F. Kitsios. 2021. "Strategic Planning for Virtual Exhibitions and Visitors' Experience: A Multidisciplinary Approach for Museums in the Digital Age." *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage* 21: e00183. <https://doi.org/10.1016/j.daach.2021.e00183>.
- Kim, J.-H., J. R. B. Ritchie, and B. McCormick. 2012. "Development of a Scale to Measure Memorable Tourism Experiences." *Journal of Travel Research* 51(1): 12-25. <https://doi.org/10.1177/0047287510385467>.
- Kotler, N., P. Kotler, and W. I. Kotler. 2017. *Museum Marketing and Strategy: Designing Missions, Building Audiences, Generating Revenue and Resources*. 3rd ed. Hoboken, NJ: Wiley.
- Li, J., X. Zheng, I. Watanabe, and Y. Ochiai. 2024. "A Systematic Review of Digital Transformation Technologies in Museum Exhibition." *Computers in Human Behavior* 161: 108407. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108407>.
- Lupo, E., G. Carosino, B. Gobbo, M. Motta, M. Mauri, M. Parente, E. Spadoni, D. Spallazzo, and F. Rubino. 2023. "Digital for Heritage and Museums: Design-Driven Changes and Challenges." *IASDR 2023: Life-Changing Design*. <https://doi.org/10.21606/iasdr.2023.397>.
- McCall, V., and C. Gray. 2014. "Museums and the 'New Museology': Theory, Practice and Organisational Change." *Museum Management and Curatorship* 29(1): 19-35.
- Ministry of Education and Culture of the Republic of Indonesia. 2012. *Pedoman Konservasi Koleksi Museum*. Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman.
- Parry, R. 2021. *Museums in a Digital Age: Changing Meanings of Place, Community, and Culture*. London: Routledge.
- Pemerintah Indonesia. 2010. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/38552/uu-no-11-tahun-2010>.
- Pemerintah Indonesia. 2015. Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum. https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/05/PP_NO_66_2015_2.pdf.
- Priyanto, S. H. 2015. *Kebijakan Konservasi Koleksi Museum di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rachman, A. 2020. *Konservasi Koleksi Logam: Teori dan Praktik*. Bandung: Widya Budaya.

- Simon, N. 2010. *The Participatory Museum*. Santa Cruz, CA: Museum 2.0.
- Staniforth, S., et al. 2020. "Digital Preservation in Museums: Developing Standards for Collection Monitoring." *Studies in Conservation* 65: 123-132.
- Strong, D. M., O. Volkoff, and S. A. Johnson. 2014. "A Theory of Organization-EHR Affordance Actualization." *Journal of the Association for Information Systems* 15(2): 53-85.
- Wahyudi, A., and R. Suryandari. 2018. "Konservasi Koleksi Logam Bersejarah di Museum: Tantangan dan Strategi." *Jurnal Konservasi Budaya Indonesia* 10(2): 77-89.