

**TESIS**

**PERANCANGAN KONSEP MUSEUM GAMELAN  
NUSANTARA DENGAN PERSPEKTIF MUSEOLOGI BARU**

***DESIGNING THE CONCEPT OF MUSEUM GAMELAN  
NUSANTARA WITH A NEW MUSEOLOGY PERSPECTIVE***

Disusun dan diajukan oleh :

**EFEL INDHURIAN**

**F042201003**



**PROGRAM MAGISTER ARKEOLOGI**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2023**

**HALAMAN PENGAJUAN**

**PERANCANGAN KONSEP MUSEUM GAMELAN  
NUSANTARA DENGAN PERSPEKTIF MUSEOLOGI BARU**

Tesis

sebagai salah satu syarat mencapai gelar magister

Program Magister Arkeologi

Disusun dan diajukan oleh

**EFEL INDHURIAN**

**F042201003**

Kepada

**PROGRAM MAGISTER ARKEOLOGI**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2023**

TESIS

PERANCANGAN KONSEP MUSEUM GAMELAN NUSANTARA  
DENGAN PERSPEKTIF MUSEOLOGI BARU

Disusun dan diajukan oleh:

EFEL INDHURIAN

F042201003

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis

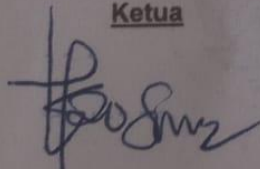
Pada tanggal 25 Oktober 2023

Dan dinyatakan memenuhi syarat

Menyetujui:

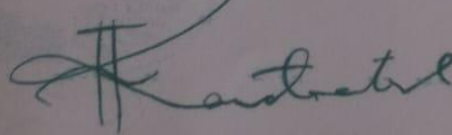
Komisi Penasihat

Ketua



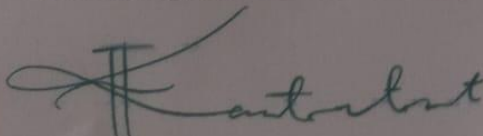
Dr. Rosmawati, S.S., M.Si.

Anggota



Dr. Khadijah Thahir Muda, M.Si.

Ketua Program Studi S-2 Arkeologi



Dr. Khadijah Thahir Muda, M.Si.



Dekan Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin

Prof. Dr. Akin Duli, M.A.

## PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Efel Indhurian

NIM : F042201003

Program Studi : Arkeologi

Jenjang : Magister

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tesis yang berjudul:

### PERANCANGAN KONSEP MUSEUM GAMELAN NUSANTARA DENGAN PERSPEKTIF MUSEOLOGI BARU

Adalah karya ilmiah saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain bahwa Tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan Tesis ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 25 Oktober 2023

Yang Menyatakan



Efel Indhurian

## KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penelitian untuk tesis ini berjudul Perancangan Museum Gamelan Nusantara dengan Perspektif Museologi Baru. Tesis ini merupakan karya tulis ilmiah yang ditulis sebagai tugas akhir demi mendapatkan gelar Magister Humaniora (M.Hum) pada Program Studi Magister Arkeologi, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Makassar.

Awal pengerjaan penelitian ini sudah saya mulai sejak tahun 2021 dan tentu saja dalam penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala dan kesulitan. Selama kurang lebih tiga tahun proses perkuliahan dan penyusunan tesis ini penulis dibantu oleh banyak pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Hasanuddin Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc., dan Prof. Dr. Akin Duli, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin beserta jajarannya.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Dr. Rosmawati, S.S., M.Si. selaku Ketua Departemen Arkeologi sekaligus pembimbing I dan Dr. Khadijah Thahir Muda selaku Koordinator Program Studi S2 Arkeologi sekaligus pembimbing II serta Dr. Yadi Mulyadi, M.A yang sejak awal masuk perkuliahan selalu memberikan motivasi dan arahan.

Terima kasih juga kepada Bapak/Ibu dosen pengampu di Departemen Arkeologi; Dr. Rosmawati, M.Si., Dr. Muhammad Nur, M.A., Dr. Khadijah Thahir Muda, M.Si., Prof. Dr. Akin Duli, M.A., Dr. Hasanuddin, M.A., Dr. Yadi Mulyadi, M.A., Dr. Erni Erawati, M.Si, Dr. Andi Faisal, M.Hum., Dr. Andi M. Akhmar M.Hum, Dr. Supriadi M.A., Iwan Sumantri, M.A., M.Si., Ilham Alimuddin, M.Gis, Ph.D., yang selama proses perkuliahan selalu memberikan inspirasi dan banyak ilmu baru bagi saya.

Dalam hal pengurusan administrasi penulis mengucapkan terima kasih kepada Pak Mullar, S.S beserta seluruh staf administrasi bagian Pascasarjana

Fakultas Ilmu Budaya. Terima kasih juga kepada Riska Faradilla dan Erza atas banyak bantuannya untuk kepengurusan berkas administrasi.

Rekan-rekan kuliah di Prodi Magister Arkeologi; kak Hasrianti, Erza, kak Imran; kak Chalid, Hery, Hamdan, Mando, terima kasih atas diskusi-diskusinya selama proses perkuliahan. Terima kasih juga kepada rekan-rekan bekerja di Museum DPR RI; kak Meitryanti, kak Bima, kak Alif, kak Vicky serta teman-teman H&M Sekretariat Jenderal DPR RI. Teman-teman Masyarakat Sejarawan Indonesia (MSI) Komisariat Wonogiri dan kawan-kawan penerima beasiswa Ikatan Mahasiswa Berprestasi Wonogiri. Semuanya merupakan sumber asupan semangat penulis selama penulis berkuliah hingga saat ini.

Kepada kedua orang tua penulis, Bapak Pujo Irianto dan Ibu Purwani, kakak Dennys Pradita beserta keluarga, terima kasih atas curahan kasih sayang dan perhatiannya. Istri tercinta, Fanada Sholihah, rekan untuk berdebat ilmiah dan banyak membantu memberikan ide penulisan.

Semoga seluruh kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, diharapkan adanya kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan tesis ini. Semoga tesis ini dapat berguna untuk pribadi dan untuk para pembaca

Makassar, Oktober 2023

Efel Indhurian

## ABSTRAK

**Efel Indhurian**, “Perancangan Konsep Museum Gamelan Nusantara dengan Perspektif Museologi Baru”, dibimbing oleh Rosmawati dan Khadijah Thahir Muda

Tujuan dari kajian ini adalah untuk merancang museum dengan mempertimbangkan berbagai aspek, seperti tujuan museum, audiens, koleksi, ruang pameran, teknologi, dan kebutuhan masyarakat. Dengan melakukan kajian perancangan yang cermat, museum dapat diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu, seperti pendidikan, pelestarian budaya, atau keterlibatan masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai perencanaan Museum Gamelan Nusantara. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu pengumpulan data yaitu studi pustaka dan observasi. Selanjutnya, dilakukan pengolahan data dan diakhiri dengan tahap penarikan kesimpulan.

Museum sebagai bagian dari arkeologi publik berperan dalam menyajikan dan menginterpretasikan hasil-hasil penelitian arkeologi kepada masyarakat secara inklusif dan partisipatif, sehingga memungkinkan masyarakat terlibat aktif dalam proses pemahaman dan pengetahuan tentang warisan budaya serta mengapresiasi makna penting dari artefak dan situs arkeologi. Kajian perancangan museum perlu ada karena perancangan museum merupakan tahapan penting dalam menciptakan museum yang efektif, relevan, dan berdaya guna bagi masyarakat. Penulis juga menyajikan hasil kajian (kuratorial) dan rancangan penerapan *new museology* pada Museum Gamelan Nusantara sebagai pertimbangan dalam implementasinya.

***Kata kunci : museum; gamelan; museologi baru.***

## **ABSTRACT**

**Efel Indhurian**, “Designing the Museum Gamelan Nusantara from the Perspective of New Museology”, supervised by Rosmawati and Khadijah Thahir Muda

The study of museum design is necessary because designing a museum is a crucial stage in creating an effective, relevant, and functional institution for the community. The purpose of this study is to design a museum by considering various aspects, such as museum objectives, audience, collections, exhibition spaces, technology, and community needs. Through careful design studies, museums can be directed towards specific goals, such as education, cultural preservation, or community engagement. This research employs a qualitative method to provide a detailed description of the planning of the Nusantara Gamelan Museum. The study is conducted through three stages, involving data collection through literature review and observation. Subsequently, data processing is carried out, followed by the conclusion.

Museums as a part of public archaeology play a role in presenting and interpreting the results of archaeological research to the public inclusively and participatively, thus enabling active community involvement in the process of understanding and acquiring knowledge about cultural heritage, as well as appreciating the significant meaning of archaeological artifacts and sites. The author also presents the study's outcomes (curatorial) and the implementation design of the new museology approach in the Nusantara Gamelan Museum as considerations for its implementation.

***Keywords: museum; gamelan; new museology.***



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGAJUAN</b> .....	<b>I</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>II</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>III</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>IV</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>VI</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>X</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>XI</b>
<b>DAFTAR PETA</b> .....	<b>XII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
1.4 Metode Penelitian .....	5
1.5 Kerangka Teoritis.....	6
1.6 Tinjauan Pustaka dan Aspek Kebaruan.....	8
1.7 Sistematika Penulisan .....	11
<b>BAB II DINAMIKA PENGELOLAAN MUSEUM DALAM PERSPEKTIF GLOBAL DAN KONSEP MUSEOLOGI BARU</b> .....	<b>12</b>
2.1 Sejarah Museum di Dunia.....	12
2.2 Selayang Pandang Museum di Indonesia.....	19
2.3 Museologi.....	21
2.4 <i>New Museology</i> (Museologi Baru) .....	22
2.5 Partisipasi Publik dalam Museum .....	25
2.6 Museum dan Pendidikan .....	27
<b>BAB III SYARAT PENDIRIAN MUSEUM GAMELAN NUSANTARA</b> .....	<b>30</b>
3.1 Pentingnya Perancangan Konsep dalam Pendirian Museum ..	30
3.2 Aspek Legal Pendirian Museum di Indonesia.....	32
3.3 Sumber Daya Manusia .....	34
3.4 Penamaan Museum dan Persepsi Publik.....	35
3.5 Visi Misi Museum.....	37
3.5.1 Visi Museum Gamelan Nusantara.....	38
3.5.2 Misi Museum Gamelan Nusantara .....	39
3.6 Tinjauan Lokasi Museum.....	39
<b>BAB IV KURATORIAL PAMERAN MUSEUM GAMELAN NUSANTARA DAN PENERAPAN KONSEP MUSEOLOGI BARU</b> .....	<b>42</b>
4.1 Gamelan Nusantara: Selayang Pandang.....	43
4.2 Prolog: Narasi Sejarah .....	44
4.3 Gamelan Mendunia: Penyebaran Gamelan, dari Nusantara ke Luar Negeri hingga Angkasa.....	46
4.4 Instrumen-Instrumen dalam Gamelan.....	48
4.4.1 Rebab.....	48
4.4.2 Bonang.....	50
4.4.3 Kendang.....	52
4.4.4 Seruling.....	55
4.4.5 Gambang .....	57
4.4.6 Gender .....	59
4.4.7 Gong .....	61
4.4.8 Saron.....	63

4.4.9	Slenthem .....	65
4.4.10	Siter .....	67
4.4.11	Kethuk .....	69
4.4.12	Kenong .....	70
4.4.13	Kempul .....	71
4.5	Pusparagam Gamelan: Sebaran Geografis .....	72
4.5.1	Bali .....	72
4.5.2	Makassar .....	74
4.5.3	Gamelan Banjar .....	76
4.5.4	Gamelan Minang .....	79
4.5.5	Gamelan atau Degung Sunda .....	81
4.5.6	Calempong Ogoung, Gamelan Riau .....	82
4.6	Teknik Pembuatan Gamelan .....	84
4.7	Ritual dalam Pembuatan Gamelan .....	87
4.8	Perolehan Koleksi Museum Gamelan Nusantara .....	89
4.9	Desain <i>Storyline</i> Museum .....	91
4.10	Pola Layout dan Sirkulasi Pameran Museum .....	96
4.10.	Konsep Teknologi Multimedia Interaktif dalam Visualisasi Tata Pamer .....	99
4.11	Inovasi Digital dalam Tata Pamer Museum .....	100
4.11.1	<i>Immersive Cinema</i> .....	100
4.11.2	Panel LED .....	101
4.11.3	<i>Directional Laser Speaker</i> .....	102
4.11.4	<i>Automatic Digital Signage</i> .....	103
4.11.5	<i>Diorama Mixed Multimedia</i> .....	104
4.11.6	<i>Augmented Reality</i> .....	105
4.12	Sistem Pemeliharaan dan Otomasi Perangkat .....	106
4.13	Museum Gamelan Nusantara dan Publik .....	107
4.14	Rancangan Program Publik Museum Gamelan Nusantara ...	109
4.14.1	Kunjungan Kemitraan .....	109
4.14.2	Konferensi, Simposium, Diskusi .....	109
4.14.3	Kuliah Pakar dan Artist Talk .....	109
4.14.4	Festival Pertunjukan Seni Gamelan .....	110
4.14.5	Residensi Seniman Gamelan .....	110
4.14.6	Program Latihan Rutin Gamelan di Museum .....	107
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>108</b>
5.1	Simpulan .....	112
5.2	Saran .....	114
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>111</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Tahap-Tahap Pembuatan Gamelan Berbahan Gangsa..	85
Tabel 4. 2 Konsep <i>Storyline</i> (Ruang Pameran Tetap) Museum Gamelan Nusantara .....	91

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Study of Washington 1772 Karya Carles Willson Peale.....	16
Gambar 2.2 Museum Modern Pertama Amerika di Balitmore.....	17
Gambar 3.1 Instrumen Ensembl Gamelan Jawa gaya Surakarta .....	36
Gambar 4.1 Sertifikat Penetapan Gamelan Sebagai Warisan Budaya Dunia oleh UNESCO.....	43
Gambar 4.2 Relief Seni Pertunjukan Musik di Candi Borobudur.....	45
Gambar 4.3 Pertunjukan gamelan di Paris dalam <i>World Expo1889</i> .....	47
Gambar 4.4 Sketsa Rebab .....	48
Gambar 4.5 Pemain instrumen rebab berada pada posisi paling depan dalam kelompok musik.....	49
Gambar 4.6 Instrumen Gamelan Bonang, Koleksi RRI Purwokerto.....	51
Gambar 4.7 Instrumen Kendang, Koleksi RRI Purwokerto.....	54
Gambar 4.8 Anak Kecil memainkan seruling diatas kerbau .....	55
Gambar 4.9 Gambang, Koleksi DPR RI .....	48
Gambar 4.10 Instrumen Gender Koleksi British Museum.....	60
Gambar 4.11 Gong, Koleksi British Museum .....	62
Gambar 4.12 Slenthem, Koleksi DPR RI.....	66
Gambar 4.13 Calempung.....	67
Gambar 4.14 Siter .....	68
Gambar 4.15 Kethuk, Koleksi Kraton Yogyakarta.....	70
Gambar 4.16 Kenong, Koleksi DPR RI .....	71
Gambar 4.17 Kempul.....	72
Gambar 4.18 Baleganjur.....	73
Gambar 4.19 Gandrang di kegiatan Belajar Bersama Maestro .....	75
Gambar 4.20 Puik-puik .....	75
Gambar 4.21 Ceng-ceng/ kancing.....	76
Gambar 4.22 Pertunjukan Gamelan Banjar awal Abad XX .....	77
Gambar 4.23 Talempong Pacik .....	79
Gambar 4.24 Instrumen Degung Gamelan Sunda.....	81
Gambar 4.25 Gong tanah dan calempung kayu .....	83
Gambar 4.26 Calempung ogoung .....	84
Gambar 4.27 Proses pembakaran dan penempaan gamelan.....	87
Gambar 4.28 Ritual berdoa di gong gedhe .....	88
Gambar 4.29 Penemuan instrumen gamelan kuno yang diduga peninggalan era Mataram Kuna .....	90
Gambar 4.30 Pola Suggested Approach dalam Pameran.....	97
Gambar 4.31 <i>Layout</i> atau pembagian ruang Pameran Museum Gamelan Nusantara....	98
Gambar 4.32 Pengunjung menikmati <i>Immersive Cinema</i> di Mexico City.	100
Gambar 4.33 Penggunaan Box Display di Ruang Pamer.....	101
Gambar 4.34 Perbandingan <i>speaker regular</i> dan <i>directional speaker</i> .....	102
Gambar 4.35 Contoh implementasi <i>Automatic Digital Signage</i> .....	103
Gambar 4.36 Konsep mixed multimedia dengan artworks .....	104
Gambar 4.37 Implementasi AR dalam smartphone .....	106
Gambar 4.38 Contoh desain ruang control digital untuk museum.....	107

## DAFTAR PETA

Peta 3. 1 IKN Nusantara .....	41
-------------------------------	----

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kajian museum merupakan bagian dalam arkeologi publik. Arkeologi publik secara sederhana didefinisikan sebagai bidang kajian yang membahas mengenai hal yang berkaitan dengan bagaimana mempresentasikan hasil penelitian arkeologi kepada masyarakat. Dalam sejarahnya, museum di Indonesia sudah mulai ada ketika masa kolonial. Lembaga tersebut lebih menitikberatkan pada aspek pengumpulan dan pendiskripsian koleksi-koleksi artefak serta upaya-upaya untuk melakukan perawatan. Koleksi-koleksi diklasifikasikan oleh kurator yang umumnya berlatar belakang ilmu arkeologi, sejarah maupun seni tersebut dipamerkan kepada khalayak sesuai dengan kronologi dan asal muasalnya. Keahlian kurator untuk menyebarkan keilmuannya di museum ini menjadikan museum dianggap ensiklopedia pengetahuan oleh publik (Magetsari, 2016).

Museum memiliki dua fungsi utama yang mendasar. Pertama, sebagai tempat yang bertanggung jawab dalam pelestarian budaya, termasuk benda-benda fisik maupun aspek-aspek tak berwujud dari kebudayaan. Selain itu, museum juga berperan sebagai sumber informasi yang penting dalam memahami budaya. Fungsi museum tidak hanya sebatas memamerkan benda-benda budaya, tetapi juga memiliki tanggung jawab yang lebih besar sebagai wahana pendidikan budaya bagi masyarakat. Di Indonesia, penting bagi pihak yang mengelola museum untuk memberikan perhatian serius terhadap penyusunan kebijakan pengelolaan museum, baik dalam hal administrasi maupun aspek teknisnya. Dalam mendirikan museum di Indonesia, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dengan cermat, seperti memiliki akte pendirian yang sah, merumuskan visi dan misi museum secara jelas, membentuk struktur organisasi yang efektif, mengalokasikan dana yang memadai, serta merancang program-program yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Semua faktor ini menjadi kunci keberhasilan dalam pengembangan museum di Indonesia (Yulianto, 2016).

Sayangnya, di Indonesia, masih ada persepsi yang salah terkait dengan museum. Banyak masyarakat menganggap museum sebagai gedung tua yang berisi benda-benda menyeramkan atau kuno yang tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian Ali Akbar (2010), mengenai citra negatif museum ini, diistilahkan sebagai 7K dan 7S. "K" tersebut adalah Kuno, Kusam,

Klenik, Ketinggalan, Kurang, Kritik dan Kasihan. Sementara “S” : Seram, Suram, Serious, Statis, Sekali, Sia-Sia dan Sepi. Namun, dibalik semua itu, museum mulai berbenah dan berupaya menjawab kerisauan-kerisauan publik tersebut. Dalam perkembangannya, museum-museum mulai mendengar publik dan berupaya memberikan yang terbaik dengan memulai konsep-konsep segar kepada masyarakat untuk penyebarluasan khasanah ilmu masa lampau untuk masa depan.

Manajemen pengelolaan museum yang efektif sangat penting untuk menjalankan program-program museum dengan sukses. Dalam pengelolaan museum, penting untuk melibatkan audiens dalam proses perencanaan dan pelaksanaan program. Dengan memperhatikan kebutuhan dan preferensi audiens, museum dapat menciptakan pengalaman yang menarik dan relevan bagi pengunjung. Melalui kolaborasi dengan audiens, museum dapat mengembangkan cara-cara baru dalam menyampaikan pesan dan menciptakan keterlibatan interpersonal yang kuat.

Manajemen pengelolaan museum juga berperan dalam mewujudkan visi, misi, tujuan, dan fungsi museum. Dengan memiliki rencana yang jelas dan terstruktur, museum dapat mengatur dan mengarahkan kegiatan mereka untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Manajemen yang baik juga memungkinkan adanya kontrol dan evaluasi dalam upaya pencapaian tujuan museum. Dengan melakukan pemantauan dan penilaian terhadap program-program museum, pengelola dapat mengidentifikasi keberhasilan, kekurangan, dan potensi perbaikan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas kegiatan museum, sehingga tema museum yang akan ditampilkan dapat terserap oleh pengunjungnya menjadi suatu bahan pembelajaran.

Pembelajaran dalam museum bisa diartikan sebagai proses masuknya informasi kepada pengunjung melalui pengalaman yang dirasakan dan interaksi pengunjung dengan lingkungan yang diciptakan oleh museum. Dalam konteks ini, museum tidak hanya menjadi tempat untuk memamerkan koleksi-koleksi budaya, tetapi juga sebagai pusat pendidikan budaya bagi masyarakat. Melalui pengalaman interaktif, pengunjung dapat belajar dengan berbagai cara, termasuk melalui observasi langsung, diskusi dengan staf museum maupun pengunjung lainnya, serta partisipasi dalam kegiatan interaktif. Museum juga dapat menggunakan teknologi seperti panduan audio, video, dan virtual reality untuk meningkatkan pengalaman belajar bagi pengunjungnya (Mensch, 2011).

Museum sering dianggap sebagai lingkungan belajar informal yang unik. Melalui objek koleksi yang dipamerkan, pengunjung memiliki kesempatan untuk belajar melalui partisipasi. Dalam pendekatan ini, pendampingan menjadi penting untuk mendukung interaksi dan diskusi antara pengunjung dengan koleksi dan informasi yang disajikan oleh museum. Dalam era 4.0, pengelola museum dihadapkan pada tugas untuk merancang program edukasi yang responsif terhadap kebutuhan dan motivasi pengunjung. Program edukasi harus mampu memberikan pengalaman belajar yang spesifik dan mempertimbangkan pengalaman sebelumnya yang dimiliki oleh pengunjung. Dalam hal ini, pendekatan pengalaman transformatif dalam edukasi museum menjadi relevan, di mana pengunjung dapat melihat dunia yang direpresentasikan dalam koleksi melalui pengalaman-lampauinya, sehingga menciptakan pengalaman yang baru dan mempengaruhi pemahaman mereka secara mendalam. Desain program edukasi harus mampu memfasilitasi kedua sisi kebutuhan ini, yaitu memberikan informasi yang bermakna sekaligus merangsang refleksi dan transformasi pengunjung dalam memahami dunia melalui koleksi museum (Garner dkk, 2016).

Penting untuk dicatat bahwa pembelajaran dalam museum tidak terbatas pada pelajar atau siswa. Di era sekarang, museum menyediakan program publik yang bervariasi. Hal ini sejalan dengan pendefinisian terbaru museum oleh *International Council of Museums (ICOM)*. Museum haruslah terbuka untuk umum, mudah diakses, dan inklusif serta mendorong keberagaman dan keberlanjutan. Oleh karena itu, museum dapat menjadi sumber belajar sepanjang hayat bagi pengunjung dari segala kalangan (ICOM, 2022).

Dalam upaya sebagai wahana pembelajaran, konsep rancangan museum untuk memperkenalkan warisan budaya nampaknya merupakan gagasan yang layak untuk ditindak lanjuti. Salah satu warisan budaya Indonesia yang perlu untuk dilestarikan di negeri sendiri adalah gamelan. Dalam paragraf pertama *Kompas*, muncul pertanyaan : berapa banyak sekolah atau perguruan tinggi yang mengajarkan gamelan kepada siswa dan mahasiswanya? Jawabannya langka. Secara mengejutkan di dunia Barat, instrumen gamelan ini banyak dijumpai di berbagai tempat. Dicontohkan bahwa di Amerika Serikat, terdapat sekitar 400 kelompok gamelan nusantara seperti instrumen gamelan Melayu, Jawa, Bali, Sunda. Semenjak beberapa dekade ini, gamelan eksis dan banyak dipelajari di hampir seluruh negara.

Gamelan merupakan salah satu dari sepuluh wujud kebudayaan asli



Nusantara menurut J.L Brandes. Menurut Suwaji Bastomi (1992:113) Gamelan adalah permainan musik Jawa yang bagian-bagiannya berupa alatperkusi yang dibuat dari perunggu atau “gangsa”. Gangsa berasal dari kata Gasas artinya perbandingan antara timah dan tembaga adalah 3 (tiga) dibanding 10 (sedasa). Namun ada pula gamelan yang dibuat dari besi. Ditinjau dari jejak arkeologisnya, gamelan sudah ada sejak zaman Hindu-Budha dan divisualisasikan pada relief di Candi Borobudur. Perkembangan gamelan mulai masih berlanjut dan pada masa kolonial gamelan mulai banyak dikembangkan di dunia Barat.

Gamelan bukan hanya merupakan aset budaya Nusantara, tetapi juga merupakan simbol identitas bangsa. Dalam beberapa dekade terakhir, terjadi penurunan minat terhadap seni tradisional seperti gamelan, terutama di kalangan generasi muda. Hal ini dapat diakibatkan oleh berbagai faktor, termasuk arus globalisasi dan modernisasi yang berdampak pada perubahan selera musik. Dalam konteks ini, konsep perancangan Museum Gamelan Nusantara menjadi penting untuk melestarikan, mendokumentasikan, dan memperkenalkan warisan budaya ini kepada masyarakat, khususnya generasi muda.

Selain pelestarian warisan budaya, Museum Gamelan Nusantara juga memiliki potensi besar dalam kontribusinya terhadap dunia edutainment (pendidikan dan hiburan). Gamelan memiliki daya tarik estetika dan kultural yang unik, yang dapat digunakan sebagai alat pendidikan yang menarik dan menghibur. Dengan menyajikan konsep pameran yang kreatif dan interaktif, museum ini dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam tentang sejarah, budaya, dan seni musik Indonesia. Museum Gamelan Nusantara juga dapat menjadi tujuan wisata edukasi yang menarik, menawarkan wawasan yang dalam tentang seni dan budaya Nusantara kepada wisatawan lokal dan mancanegara.

Konsep perancangan museum ini nantinya berperan penting dalam mengarahkan pengelolaan museum sehingga supaya berjalan efektif. Sehingga nantinya museum akan memiliki dampak yang signifikan dalam dunia edutainment, yang merupakan perpaduan antara pendidikan dan hiburan. Museum ini akan memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk memahami lebih dalam asal-usul, sejarah, dan budaya di balik gamelan. Selain itu, dengan menyajikan informasi dan interaktifitas yang menarik, museum ini akan menciptakan pengalaman belajar yang unik dan mendidik bagi pengunjung dari berbagai latar belakang.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti beranggapan warisan budaya gamelan perlu dilestarikan dan membuat konsep rancangan kajian museum dengan judul Perancangan Konsep Museum Gamelan Nusantara dengan Perspektif Museologi Baru.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka penulis merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

- 1.1.1 Apa nilai-nilai penting gamelan sehingga layak untuk dirancang menjadi sebuah museum?
- 1.1.2 Bagaimana penerapan konsep museologi baru dalam perancangan Museum Gamelan Nusantara?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

- 1.3.1 Mengetahui nilai penting warisan budaya gamelan, sehingga layak untuk dijadikan sebuah museum
- 1.3.2 Mengetahui penerapan konsep paradigma museologi baru dalam merancang Museum Gamelan Nusantara

Sementara itu, dari sisi manfaat, diharapkan penelitian ini mampu memberi manfaat akademis dan praktis. Diharapkan nantinya penelitian mampu menambah referensi penelitian pengelolaan museum bagi kalangan pelajar yang mengambil peminatan museologi. Dari sisi praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi beberapa pihak termasuk masyarakat untuk memprakarsai perancangan konsep, desain dan program museum.

## **1.4 Metode Penelitian**

Penelitian dalam tesis ini terdiri atas beberapa tahapan. Kegiatan dimulai dari pengumpulan data hingga pengolahan data. Pada tahapan pengumpulan data, langkah pertama yang peneliti lakukan adalah studi pustaka. Literatur berupa buku-buku, artikel, jurnal tersebut sangat penting digunakan untuk pengumpulan data mengenai kerangka teoritis, yang dapat digunakan untuk konsep museum dengan paradigma baru museologi terutama pada aspek pembelajaran dalam museum, perancangan museum serta penyajian informasi. Langkah selanjutnya yaitu, pengumpulan data terkait dengan tema yang diangkat dalam penelitian ini,

yaitu instrumen alat musik gamelan nusantara. Data yang dikumpulkan berupa hasil penelitian berupa sejarah gamelan, penyebaran gamelan, bentuk-bentuk instrumen alat musik nusantara serta persebaran kelompok-kelompok gamelan. Data tersebut didapatkan melalui penelitian sejarah berupa arsip, sumber visual foto, sumber audiovisual, sumber naskah kuno, prasasti serta laporan-laporan penelitian.

Seusai mendapatkan semua data yang berkaitan dengan tema, berikutnya adalah proses pengolahan data yang kemudian akan menemukan nilai-nilai penting dari warisan budaya gamelan. Nantinya, nilai-nilai penting dari warisan budaya tersebut menjadi inti dari pembelajaran yang akan disampaikan dari museum. Proses penting berikutnya adalah kerja kuratorial, dimulai dengan pemilihan tema-tema minor untuk merancang konsep museum. Dalam tahapan ini juga akan dilakukan survei dan partisipasi masyarakat dalam perancangan museum, sesuai dengan konsep paradigma baru museum yang menekankan aspek publik (*participatory museum*). Dari proses pemilihan tema-tema tersebut nantinya akan digunakan untuk membuat rancangan tata pameran, media-media pameran termasuk juga didalamnya koleksi yang akan digunakan dalam mendukung perancangan museum. Untuk mendukung konsep rancangan museum, juga diperlukan pembuatan perencanaan pembuatan program untuk keperluan publik.

### **1.5 Kerangka Teoritis**

Museum dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan dan perkembangan, mengikuti perkembangan masyarakat. Jika sebelumnya museum bersifat eksklusif atau terbatas, dan berorientasi kepada penyajian objek semata, maka museum saat ini telah berkembang menjadi lebih terbuka bagi siapa saja dan berorientasi kepada masyarakat. Pemikiran David Dean mengenai museum di abad XXI adalah museum yang memiliki beragam aspek, multi fungsi dan tujuan, serta merupakan lembaga yang multi dimensi.

Konsep *New Museology* sebagai cara untuk merujuk, tidak hanya pengenalan perspektif teoritis ke dalam pembelajaran tentang museum, tetapi juga untuk perubahan yang lebih luas di dunia museum. Perubahan karakter kerja museum harus jelas dan tidak lagi mengikuti karakter kerja seperti reflektivitas kerja yang telah ada sejak sebelum munculnya kelembagaan museum pada 1970-an. *New Museology* mengacu pada transformasi museum dari museum yang

bersifat eksklusif dan lembaga yang memecah belah sosial menjadi museum yang berorientasi kepada pengunjung serta melibatkan pengunjung, baik dalam bentuk sumbangan ide dan pemikiran, juga pengadaan koleksi di museum (Ross, 2004:84).

Pendapat lain mengenai *New Museology* disampaikan oleh George Brown Goode. Direktur Museum Nasional Smithsonian tersebut berpandangan maju bahwa museum harusnya melayani masyarakat luas dan memiliki tujuan pendidikan yang jelas. Dia berpendapat bahwa: "Museum pada masa depan di tanah yang demokratis ini harus bisa beradaptasi dengan kebutuhan para mekanik, operator pabrik, buruh harian, salesman dan petugas, sebanding dengan mereka yang bekerja secara profesional dan melakukan rekreasi. Tidak ada museum yang dapat tumbuh dan dihormati jika tidak setiap tahun memberikan bukti tambahan dari tuntutan masyarakat untuk dianggap sebagai pusat pembelajaran". Di dunia barat, museum-museum dan galeri yang bernaung di institusi pendidikan dijadikan model dalam memberikan pengalaman, pendidikan interdisiplin dan pemikiran kritis terhadap pelajarnya. (King, 2012:266)

Pengelolaan museum berorientasi kepada pengunjung adalah model yang dewasa ini lebih diperhatikan untuk dikembangkan. Pengunjung akan dilibatkan mulai dari pembuatan konsep, storyline tata pameran sampai kepada penentuan koleksi. Maksudnya bukan berarti pengunjung ikut serta secara penuh berkegiatan. Akan tetapi lebih kepada pemberian saran dan masukan kepada museum. Juga terlibat dalam kegiatan participatory di museum. Museum harus bersifat terbuka terhadap semua saran dan kritikan dari pengunjung. Memiliki tim yang akan mengolah semua informasi yang ada. Kemudian memutuskan untuk menjawab semua masukan dan kritikan tersebut. Tanpa melupakan konsep awal mengapa museum itu berdiri sesuai dengan definisi umum pembentukan museum.

Di era Kiwari, museum juga harus dapat memberikan kesan kepada pengunjung yang datang ke museum. Kesan tersebut bisa diperoleh pengunjung dengan ditemuinya sesuatu yang unik di dalam museum tersebut. Suatu pengalaman yang diperoleh pengunjung merupakan modal bagi museum dalam keberlanjutan pengembangan museum tersebut. Drama yang diciptakan museum menjadi daya tarik bagi pengunjung. Drama yang membuat pengunjung memperoleh kesan dan berinteraksi dengan pameran yang ditampilkan museum.

Dengan begitu, pengunjung akan merasa berada di tempat yang berbeda dari tempat yang biasa didatanginya misalnya Mall, maupun *public space* (ruang

publik) lainnya bersifat futuristik. Futuristik adalah istilah yang merujuk pada segala sesuatu yang berhubungan dengan masa depan.. Dalam konsep futuristik, kebebasan berekspresi dan pemikiran kreatif diutamakan. Futuristik mencerminkan semangat eksplorasi dan eksperimen dalam merancang ruang yang menciptakan pengalaman visual yang menakjubkan dan mencengangkan. Konsep ini sering digunakan dalam proyek-proyek arsitektur yang bertujuan untuk menciptakan tampilan yang revolusioner dan menginspirasi, serta menghubungkan dengan pandangan dan harapan masa depan (Pinontoan, dkk, 2018).

## **1.6 Tinjauan Pustaka dan Aspek Kebaruan**

Tema-tema kajian mengenai pendirian museum telah banyak dilakukan. Kajian-kajian tersebut umumnya berupa skripsi, tesis, jurnal, serta laporan penelitian. Penelitian yang secara khusus membahas mengenai museum dan kebijakan pemerintah adalah Penerapan Ketentuan Pemerintah Untuk Pendirian Museum di Indonesia: Kajian Kasus-Kasus Museum di Yogyakarta. Dalam rangka melaksanakan tugas dan fungsinya dengan berhasil, museum harus mengikuti peraturan tertentu sejalan dengan misi awal museum. Penelitian untuk thesis ini akan menilai kesesuaian pembentukan museum baru, khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan peraturan yang berlaku. Di Indonesia, salah satu regulasi museum yang utama adalah Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor KM 33/PL.303/MKP/2004.

Hasil dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan citra baik museum di Indonesia. Hal ini dapat dimulai dengan mengevaluasi kesesuaian pendirian museum dengan peraturan yang tersedia. Selanjutnya harus dikaji lebih jauh apakah peraturan yang tersedia mengakomodasi harapan masyarakat tentang museum. Kajian perbandingan akan dibuat antara regulasi pendirian museum yang ada dengan standar minimum yang telah ditetapkan oleh ICOM untuk benchmarking peraturan yang ada di Indonesia. Dengan pemahaman ini, ada kemungkinan untuk meningkatkan kinerja museum dan pada gilirannya akan meningkatkan citra museum di Indonesia.

Penelitian ini dilakukan terhadap lima museum yang relatif baru didirikan di Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu Museum Tani Jawa Indonesia, Museum Pendidikan Indonesia, Museum Sandi, Museum Bahari dan Museum Gunungapi Merapi. Penelitian di lima museum ini menunjukkan bahwa peraturan tentang

pembentukan museum belum dilaksanakan dengan baik. Bahkan manajemen museum tidak menyadari adanya peraturan tersebut ketika mereka awalnya didirikan museum mereka. Benchmarking ini juga menunjukkan bahwa regulasi museum di Indonesia tidak mengakomodasi perkembangan dan kebutuhan baru dalam museologi. Oleh karena itu, regulasi ini perlu disesuaikan dengan harapan masyarakat pada umumnya.

Kajian berikutnya merupakan perancangan museum dari sudut pandang ilmu arsitektur, yang berjudul Perancangan Museum Seni dan Budaya Nusantara pada Pusat Kegiatan Seni dan Budaya di Jimbaran Bali dengan Pendekatan Arsitektur Neo-vernakular. Konsep pariwisata budaya (cultural tourism) yang dikembangkan di Bali memberi semangat untuk menyelamatkan kebudayaan dari kepunahan. Meskipun kebudayaan senantiasa berkembang mengikuti zaman, namun terdapat keinginan untuk membangun sebuah wadah yang dapat menunjukkan dan mengedukasi identitas seni dan kebudayaan Indonesia dengan semangat mengkaji kembali nilai-nilai luhur dan kearifan arsitektur tradisional. Luaran dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah kawasan pusat seni dan budaya di Jimbaran dengan Museum Seni dan Budaya Nusantara sebagai bangunan utama. Perancangan Museum Seni dan Budaya Nusantara pada Pusat Kegiatan Seni dan Budaya di Jimbaran, Bali ini menggunakan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular dengan harapan dapat menerapkan kekentalan Arsitektur Tradisional Bali dan melestarikan unsur-kekentalan Arsitektur Tradisional Bali yang telah terbentuk oleh sebuah tradisi. Pendekatan ini digunakan agar rancangan Museum Seni dan Budaya Nusantara tetap dapat seiring dengan perkembangan teknologi serta arsitektur tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat baik secara fisik (bentuk, konstruksi) maupun non-fisik (konsep, filosofi, tata ruang).

Sementara itu, kajian mengenai museum dengan paradigma baru permuseuman berjudul Museum Olahraga Nasional sebagai Museum Pascamodern. Museum dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan dan perkembangan, mengikuti perkembangan masyarakat. Jika sebelumnya museum bersifat eksklusif atau terbatas, dan berorientasi kepada penyajian objek semata, maka museum saat ini telah berkembang menjadi lebih terbuka bagi siapa saja dan berorientasi kepada masyarakat. Pemikiran David Dean mengenai museum di abad-21 adalah museum yang memiliki beragam aspek, multi fungsi dan tujuan, serta merupakan lembaga yang multi dimensi. Oleh karena itu, Museum Olahraga Nasional perlu mengungkap konsep Museum pascamodern, seharusnya dapat

memberikan akses yang seluas-luasnya kepada masyarakat dan memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk dapat berpartisipasi. Peran museum juga meningkat menjadi tempat berkumpul, dimana masyarakat dapat bertemu, berdiskusi dan bertukar pikiran. Tata pameran yang sesuai dengan konsep museum pascamodern adalah tata pameran yang informatif, komunikatif dan interaktif. Tata pameran museum juga harus memperhatikan alur cerita, penyajian koleksi dan informasinya agar masyarakat dapat memahami makna dan nilai apa yang ingin disampaikan oleh museum. Melalui tata pameran museum pascamodern, diharapkan pengunjung mendapatkan pengetahuan dan merasakan pengalaman baru.

Berikutnya, kajian terkait museum berjudul Model Pemasaran Museum di Yogyakarta: Tantangan dan Kesempatan Berkembang di Era Digital. Kebanyakan museum di Indonesia dan pada khususnya di Yogyakarta banyak yang belum dapat mengimbangi dengan perkembangan modern yang ada di masyarakat salah satunya melalui penggunaan IT dan media sosial. Kelemahan museum yang ada di museum di Yogyakarta ini menjadi hambatan untuk bersaing dengan destinasi pariwisata lain yang lebih menarik bagi masyarakat seperti Mall. Hal ini mengakibatkan angka kunjungan ke museum yang ada di Yogyakarta masih terbilang rendah hingga hari ini. Studi ini tujuan utamanya adalah untuk menciptakan model pemasaran museum. Dari studi tersebut dapat disimpulkan bahwa: 1) Peran pihak manajemen museum di museum milik pemerintah, swasta dan yayasan di Yogyakarta belum maksimal atas program pemasaran; 2) Dari ketiga sampel museum belum memiliki model ataupun sekedar panduan tertulis dan terencana untuk pemasaran museum; 3) Beberapa halangan yang dihadapi oleh pihak manajemen museum dalam pengembangan pemasaran museum antara lain adalah dukungan dari pemerintah dalam bentuk dana serta kebijakan beserta SDM dan infrastruktur museum lain yang masih minimal; 4) Karena belum ada panduan atau model pemasaran sejak awal, maka kegiatan pemasaran yang dilakukan cenderung sporadis (tidak terarah) dan tidak terencana. Dengan demikian, terciptalah sebuah model pemasaran museum era digital di Yogyakarta yang terdiri dari aspek Kebijakan Pemerintah, Organisasi/SDM Museum Strategi Komunikasi Pemasaran Terpadu dan Produk Diharapkan studi yang akan datang dapat melakukan studi khusus terkait dengan kebijakan pemerintah terhadap pengembangan museum, Digital Marketing yang sedang trend, evaluasi khusus terkait dengan penggunaan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) di museum beserta survei terkait dengan konsumen yang lebih mendalam.

Berdasarkan pengamatan terhadap literatur-literatur tersebut, sejauh ini belum ada penelitian yang fokus utamanya Perancangan Konsep Museum Gamelan Nusantara dengan Perspektif Baru Museologi.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Penelitian ini akan terdiri dari lima bab. Bab I akan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka dan aspek kebaruan, serta sistematika penelitian. Bab II akan berisi dinamika pengelolaan museum, sejarah museum di dunia dan di Indonesia, pengelolaan museum dari tradisional hingga munculnya konsep museologi baru. Bab III akan mengulas mengenai aspek-aspek penting dalam pendirian museum yang menekankan aspek legal, kebutuhan sumber daya manusia museum, tinjauan lokasi pendirian museum serta visi dan misi Museum Gamelan Nusantara. Bab IV membahas mengenai Kuratorial Pameran Museum Gamelan Nusantara dan Penerapan Museologi Baru. Pada bab ini akan dibahas mengenai arkeologi atau jejak sejarah, asal-usul gamelan di Nusantara, pendefinisian mengenai gamelan nusantara, jenis-jenis gamelan, penyebaran gamelan, konsep rancangan alur pameran museum dan program publik museum. Bab V merupakan bagian penutup yang berisi kesimpulan serta rekomendasi.