

# Pendekatan Komunikasi dan Promosi Museum serta Komunitas Terhadap Kaum Milenial

**Fahmmi Prihantoro**

Departemen Arkeologi

Fakultas Ilmu Budaya UGM



# Mengapa Museum Penting?

- Pelestarian, Penelitian, & Pemaknaan
- Ilmu Pengetahuan
- Kreativitas & Pengembangan Masyarakat
- Belajar sepanjang hayat
- Pengembangan Kota
- Wisata Budaya
- Kesenangan & kegembiraan
- Prestise & diplomasi



# Peraturan Pemerintah No 66/2015 Tentang Museum



- Museum berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan dan mengkomunikasikan kepada masyarakat.
- Pemanfaatan museum dapat untuk pendidikan termasuk pengembangan bakat, minat, dan kreativitas.
- Masyarakat dapat ikut serta dalam pengelolaan museum

# Museum perlu berubah

Fokus pada Objek



Fokus pada Manusia

Kurator menjadi penting



Tim Multi Fungsi lebih utama

Display statis



Display yang berubah/terprogram

aspek nilai pengetahuan



Belajar dan Kesenangan

pembatas bagi pengunjung



Keikutsertaan/partisipasi

Otoritas tunggal



Dialog/komunikasi

# Perubahan Fokus

Museum seharusnya berubah dari tentang sesuatu menjadi tentang seseorang

(Stephen E. Weil)



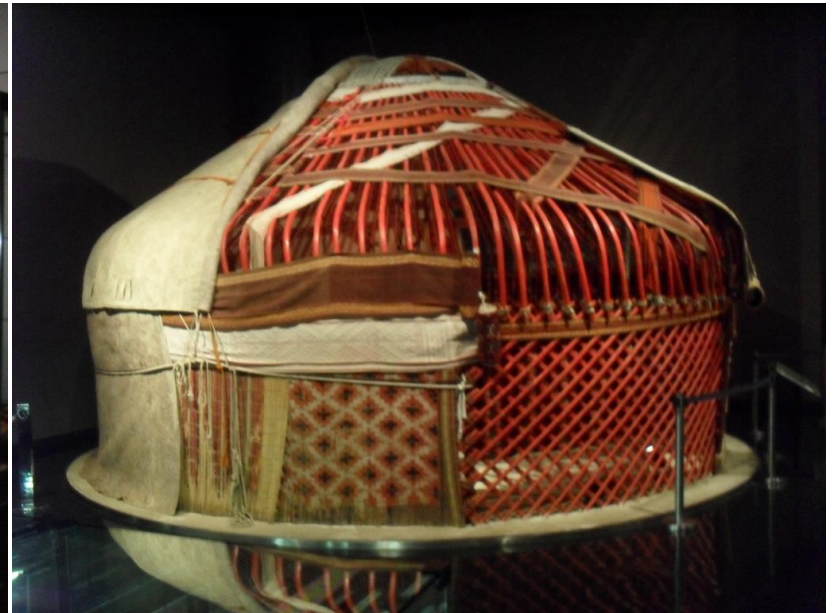
# Perubahan Pengelola

- Dari Kurator ke Tim Multi (Termasuk Promosi, Branding, Penelitian Pengunjung)



# Perubahan Display

- Dari display statis ke display yang dinamis



# Museum Yang Menyenangkan

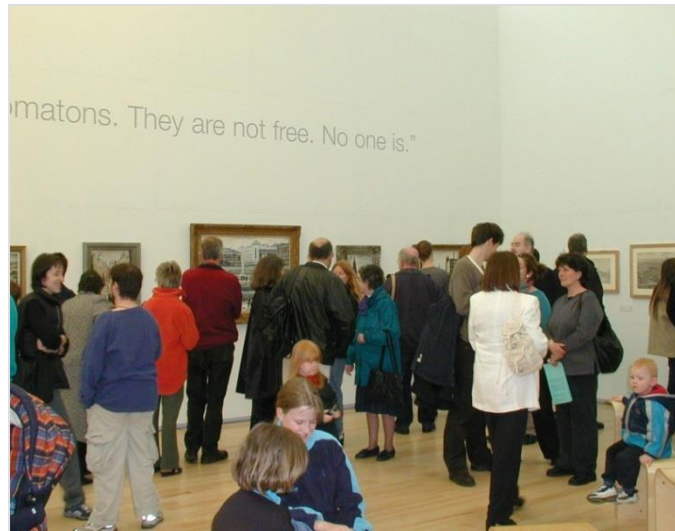
- Dari aspek pengetahuan saja kepada museum tempat belajar yang menyenangkan





# Museum Sebagai *Public Space*

- Tempat nongkrong/ cafe
- Tempat menemukan ide
- Tempat belajar



# Interaksi dengan Pengunjung

- Pengunjung tidak dibatasi dan dapat berinteraksi



# Ada dialog/Komunikasi

- Dari otoritas yang tunggal menuju dialog dan komunikasi.



# Kaum Milenial dan Museum

- Kaum Milenial jumlahnya banyak yang dapat menjadi pangsa pasar Museum
- Menjadi strategi museum untuk membangun hubungan berkelanjutan dengan pengunjung
- Museum untuk semua orang, termasuk Kaum Milenial



# 4 hal Museum untuk Kaum Milenial



1. Kaum Milenial identik dengan Smartphone dan sosial media:  
(contoh)

- Melibatkan kaum milenial sebagai petugas museum
- Menciptakan space untuk view sekaligus menikmati minuman
- Tempat duduk dan fasilitas charger
- Menciptakan space untuk berfoto

## 2. Membuat Objek dan Informasi sesuai “bahasa” kaum Milenial. Contoh di Brooklyn Museum.



### ART OF \_\_\_\_\_

This case has been recently installed with the latest group of African objects inspired by your comments and suggestions. Keep looking and offering new ideas—this case will change again in a few months!

#### Share your pairing.

Curator Kevin Dumouchelle (@BKLN\_AfrPac) will be keeping an eye out on Twitter and Instagram for photos of interesting pairings.

Use #BKMAfricanArt to share your photos and ideas, and to follow along!



### ART OF \_\_\_\_\_

Now that you've seen some unexpected groupings of African artworks, explore the collection and create your own pairing, using images of some of the objects still in storage.

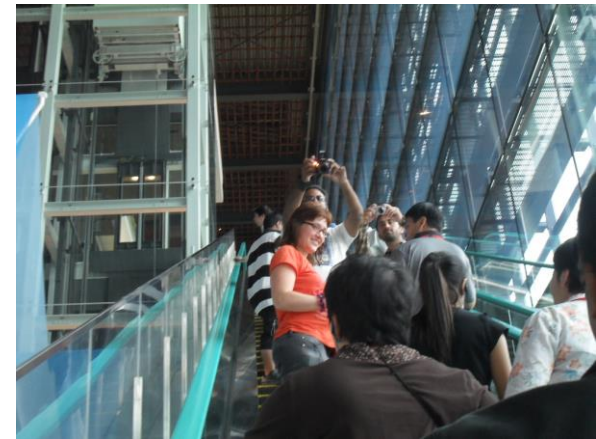
Display your pair on a shelf and use a chalkboard to tell us what theme connects the works. We will be following your ideas closely and will choose one pair every few months to display in the empty case nearby.

# Aplikasi untuk Museum



3. Memperhatikan *Feedback* dari pengunjung milenial. Mewujudkan perubahan dari masukan pengunjung terus menerus.

4. Dukungan penuh dari pimpinan. Peran pimpinan untuk memutuskan mana yang penting dan tidak, sangat besar



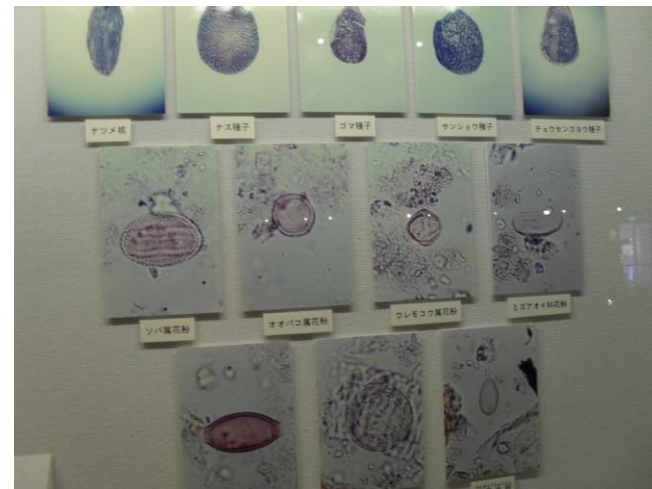
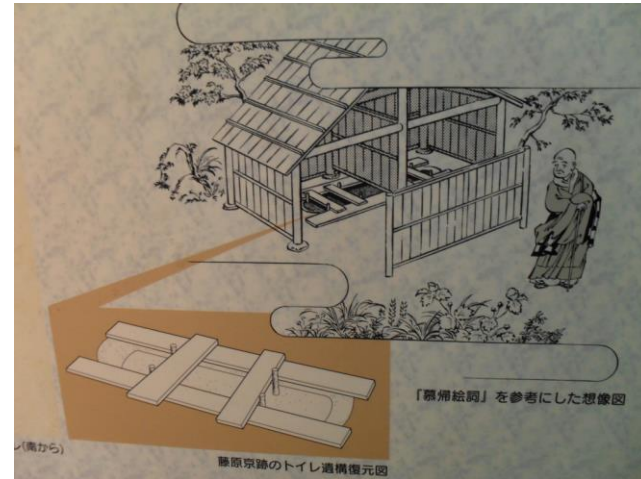


# Komunikasi Museum



- Terkait dengan pengalaman pengunjung dalam menikmati museum.
- Fisik (memegang), kesenangan, estetik, emosi (nostalgia, empati), relaks, fresh, hubungan dengan orang lain, imajinasi, spiritual, inspirasi, ekplorasi, penemuan.

# Imajinasi?



# Komunikasi Museum

- Adalah hubungan timbal balik antara museum dengan pengunjung yang berakhir dengan pengalaman yang menghibur, menarik dan terkenang.
- Strateginya komunikasi adalah membuat aktivitas terkait objek museum yang menarik melalui: edutainment, teknologi terkini, dan even kreatif

# Sarana Pendukung Komunikasi Museum

- Website,
- penanda/petunjuk,
- aksesibiliti,
- bentuk bangunan,
- selamat datang dan orientasi,
- toilet,
- area duduk,
- penitipan barang,
- museum *shop* dan kafe.
- lingkungan museum yang nyaman



# Peran Komunitas Museum

- Komunitas Museum terkait peran serta masyarakat
  - Contoh Komunitas Jelajah malam museum
  - Komunitas Blusukan Kampung
- Menjadi partner promosi museum terkait kaum milenial
- Menjadi alat pemberdayaan dan kreativitas masyarakat milenial

