

Research Article**Museums in the Digital Era: Existence, Function, and
Relevance to Generation Z****Subhan Nur**

Museum Khazanah Melayu H. Subhan Nur Sambas-Kalimantan Barat

E-mail: ptmuhammadsaleh22@gmail.com

Copyright © 2025 by Authors, Published by Kawakib: Journal of Multidisciplinary Research.

Received : May 29, 2025

Revised : June 28, 2025

Accepted : July 17, 2025

Available online : July 30, 2025

How to Cite: Subhan Nur. (2025). Museums in the Digital Era: Existence, Function, and Relevance to Generation Z. *Kawakib: Journal of Multidisciplinary Research*, 1(4), 123–135.
<https://doi.org/10.63738/kawakib.v1i4.59>**Abstract**

Advancements in digital technology and the evolving characteristics of the younger generation have prompted museums to transform how they fulfill their educational, preservation, and public service functions. Museums can no longer be viewed merely as repositories and exhibition spaces for historical artifacts; instead, they must evolve into spaces for learning, interaction, and cultural experiences that resonate with the lives of Generation Z. This article aims to analyze the role, function, and relevance of museums in the digital era in meeting the learning needs and cultural experience expectations of Generation Z. The study employs a qualitative approach utilizing a literature review method. Data were gathered from diverse relevant sources—including books, scholarly articles, documents, and digital resources—covering topics such as museums, digital transformation, history education, cultural literacy, and the characteristics of Generation Z. The data were analyzed using a descriptive-interpretative approach involving the identification, categorization, and synthesis of ideas found in the literature. The findings indicate that digital transformation offers museums opportunities to expand access to collections, enhance learning interactivity, and foster engagement with Generation Z. Leveraging technologies—such as collection digitization, audiovisual media, virtual exhibitions, social media, and digital learning platforms—can make museums more communicative and appealing to a generation deeply connected to technology. However, this transformation must be accompanied by improved management quality, program innovation, enhanced human resource competencies, and the presentation of information in a contextual and participatory manner. Ultimately, the relevance of museums to Generation Z is determined not only by their ability to adopt technology but also by their capacity to connect historical and cultural heritage with the experiences, needs, and lives of the younger generation.

Keywords: Museum, Digital Era, Generation Z, Historical and Cultural Literacy, Digital Transformation.

Museum Di Era Digital: Eksistensi, Fungsi, Dan Relevansinya Bagi Generasi Z

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dan perubahan karakteristik generasi muda telah mendorong museum untuk melakukan transformasi dalam menjalankan fungsi edukasi, pelestarian, dan pelayanan publik. Museum tidak lagi dapat diposisikan semata-mata sebagai tempat penyimpanan dan pameran benda bersejarah, tetapi perlu dikembangkan sebagai ruang pembelajaran, interaksi, dan pengalaman budaya yang relevan dengan kehidupan Generasi Z. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis eksistensi, fungsi, dan relevansi museum di era digital dalam memenuhi kebutuhan belajar dan pengalaman budaya Generasi Z. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan. Data diperoleh dari berbagai sumber yang relevan, meliputi buku, artikel ilmiah, dokumen, serta sumber digital yang membahas museum, transformasi digital, pendidikan sejarah, literasi budaya, dan karakteristik Generasi Z. Data dianalisis secara deskriptif-interpretatif melalui proses identifikasi, kategorisasi, dan sintesis terhadap berbagai gagasan yang ditemukan dalam literatur. Hasil kajian menunjukkan bahwa transformasi digital memberikan peluang bagi museum untuk memperluas akses terhadap koleksi, meningkatkan interaktivitas pembelajaran, dan membangun keterlibatan Generasi Z. Pemanfaatan teknologi seperti digitalisasi koleksi, media audiovisual, virtual exhibition, media sosial, dan platform pembelajaran digital dapat menjadikan museum lebih komunikatif dan menarik bagi generasi yang memiliki kedekatan tinggi dengan teknologi. Namun, transformasi tersebut perlu disertai dengan penguatan kualitas pengelolaan, inovasi program, peningkatan kompetensi sumber daya manusia, serta penyajian informasi yang kontekstual dan partisipatif. Dengan demikian, relevansi museum bagi Generasi Z tidak hanya ditentukan oleh kemampuan mengadopsi teknologi, tetapi juga oleh kemampuannya menghubungkan warisan sejarah dan budaya dengan pengalaman, kebutuhan, serta kehidupan generasi muda.

Kata Kunci: Museum, Era Digital, Generasi Z, Literasi Sejarah dan Budaya, Transformasi Digital.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015, museum merupakan lembaga yang memiliki fungsi strategis dalam melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, serta mengomunikasikan koleksi kepada masyarakat. Pengertian tersebut menunjukkan bahwa museum tidak hanya berorientasi pada kegiatan penyimpanan benda bersejarah, tetapi juga memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa koleksi yang dimiliki dapat memberikan manfaat pengetahuan dan pengalaman bagi masyarakat. Keberadaan museum di Indonesia juga menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan.

Asosiasi Museum Indonesia (AMI) mencatat bahwa pada tahun 2024 terdapat sekitar 437 museum yang tersebar di berbagai wilayah Indonesia, dan jumlah tersebut terus mengalami pembaruan. Sementara itu, data tahun 2025 menunjukkan terdapat sekitar 442 museum di Indonesia, dengan sebagian besar berada di bawah pengelolaan pihak swasta, dan pada tahun 2026 data bulan april-mei melonjak drastis menjadi 516 buah (Asosiasi Museum Indonesia). Pertumbuhan jumlah tersebut menunjukkan adanya perhatian yang semakin besar terhadap keberadaan museum sebagai institusi pelestarian sejarah, pendidikan, dan kebudayaan.

Pertumbuhan jumlah museum perlu diikuti dengan peningkatan kualitas fungsi dan pemanfaatannya. Museum memiliki kedudukan penting dalam bidang pendidikan, khususnya sebagai sumber belajar sejarah yang dapat dimanfaatkan pada berbagai jenjang pendidikan (Asmara, 2019). Pembelajaran yang berlangsung

di museum memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan pembelajaran di ruang kelas. Peserta didik dapat berhadapan secara langsung dengan benda, artefak, dokumen, foto, dan berbagai peninggalan sejarah sehingga materi pembelajaran yang bersifat abstrak dapat dipahami melalui pengalaman konkret.

Dengan demikian, museum berpotensi menjadi ruang pembelajaran kontekstual yang mampu menghubungkan pengetahuan sejarah dengan kehidupan masyarakat. Selain fungsi pendidikan, museum juga memiliki dimensi rekreatif dan pariwisata. Museum dapat dikembangkan sebagai objek wisata yang memberikan pengalaman menyenangkan sekaligus memperkaya pengetahuan pengunjung. Konsep wisata museum idealnya tidak berhenti pada aktivitas rekreasi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk memperoleh pengalaman intelektual, estetis, dan reflektif melalui koleksi yang ditampilkan. Sutaarga, memandang museum sebagai sarana rekreasi yang memiliki nilai edukatif dan dapat memberikan pengalaman yang memperkaya pengetahuan sekaligus membangun kepekaan manusia terhadap nilai-nilai budaya.

Dalam konteks ini, museum dapat menjadi bentuk wisata edukatif yang menggabungkan unsur hiburan, pembelajaran, dan apresiasi terhadap warisan sejarah serta budaya (Sutaarga, 1998). Namun demikian, perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan terhadap cara Generasi Z berinteraksi dengan museum. Generasi Z yang tumbuh dalam lingkungan teknologi informasi memiliki kecenderungan untuk memanfaatkan media sosial sebagai ruang komunikasi, ekspresi diri, pencarian informasi, dan berbagi pengalaman. Museum kemudian tidak hanya menjadi tempat yang dikunjungi untuk melihat koleksi, tetapi juga menjadi ruang untuk menghasilkan dan menyebarluaskan konten digital. Aktivitas seperti fotografi, swafoto (*selfie*), pembuatan video pendek, dan publikasi pengalaman kunjungan melalui media sosial menjadi bagian dari pola interaksi generasi muda dengan museum.

Fenomena tersebut memunculkan dua perspektif yang berbeda. Dari perspektif kritis, aktivitas Generasi Z di museum terkadang dianggap lebih menonjolkan aspek visual dan popularitas media sosial dibandingkan pemahaman terhadap nilai sejarah dan budaya koleksi. Pengunjung muda dapat lebih tertarik mencari lokasi yang menarik untuk berfoto daripada membaca informasi atau memahami konteks historis suatu benda. Persepsi semacam ini semakin kuat ketika museum dipandang sebagai tempat yang tua, kurang menarik, kurang terawat, dan identik dengan kegiatan pendidikan untuk anak-anak, khususnya siswa TK dan sekolah dasar. Jika persepsi tersebut terus berkembang, museum berpotensi kehilangan relevansinya bagi kelompok masyarakat muda (Nurohmah, 2015).

Akan tetapi, memandang aktivitas Generasi Z di museum hanya sebagai bentuk konsumsi visual juga merupakan perspektif yang kurang lengkap. Penggunaan media sosial justru dapat menjadi pintu masuk baru bagi generasi muda untuk mengenal museum. Ketika seseorang membuat konten mengenai museum, membagikan foto koleksi, atau menceritakan pengalaman kunjungannya melalui media sosial, secara tidak langsung ia dapat memperkenalkan museum

kepada jaringan sosial yang lebih luas. Dengan strategi yang tepat, aktivitas digital tersebut dapat diarahkan dari sekadar dokumentasi pribadi menjadi sarana edukasi dan promosi warisan sejarah serta budaya.

Perkembangan komunitas berbasis digital menunjukkan bahwa media internet juga dapat digunakan untuk menciptakan aktivitas edukatif yang menarik bagi generasi muda. Salah satu contoh yang disebut dalam literatur adalah komunitas Malam Museum, yang mengemas kunjungan museum melalui aktivitas yang lebih kreatif, interaktif, dan menyenangkan, termasuk permainan serta kegiatan kelompok. Model kegiatan semacam ini menunjukkan bahwa museum dapat dikemas dengan pendekatan yang lebih sesuai dengan karakteristik generasi muda tanpa menghilangkan substansi edukatifnya (Yoursay, 2022). Museum dengan demikian dituntut untuk memahami bahwa perubahan perilaku pengunjung bukan semata-mata ancaman, tetapi juga peluang untuk mengembangkan pola komunikasi dan pembelajaran yang baru.

Dalam perspektif ini, keberadaan Generasi Z di museum perlu diarahkan menuju partisipasi yang lebih bermakna. Museum dapat mengembangkan program seperti *museum challenge*, kuis sejarah, *heritage walk*, lokakarya kreatif, pembuatan konten edukatif, *storytelling*, pameran interaktif, serta program kolaborasi dengan komunitas anak muda. Teknologi digital juga dapat dimanfaatkan melalui kode QR, *virtual tour*, katalog digital, media audiovisual, *augmented reality*, dan platform media sosial. Pendekatan tersebut memungkinkan Generasi Z memperoleh pengalaman museum yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap sejarah dan budaya.

Dengan demikian, tantangan utama museum di era digital bukan sekadar bagaimana menarik Generasi Z untuk datang, tetapi bagaimana mengubah kunjungan mereka menjadi pengalaman belajar dan apresiasi budaya yang bermakna. Museum perlu bergerak dari pola komunikasi satu arah menuju model yang interaktif, partisipatif, dan kolaboratif. Generasi Z tidak cukup ditempatkan sebagai konsumen informasi, tetapi perlu diberi ruang sebagai pengunjung, pembelajar, kreator konten, dan mitra dalam memproduksi serta menyebarkan pengetahuan budaya.

Oleh karena itu, relevansi museum pada masa kini sangat ditentukan oleh kemampuannya melakukan transformasi tanpa kehilangan fungsi dasarnya sebagai lembaga pelestarian sejarah dan budaya. Teknologi digital seharusnya tidak menggantikan pengalaman museum, tetapi memperluas dan memperkaya pengalaman tersebut. Melalui integrasi antara koleksi autentik, narasi sejarah yang kuat, teknologi digital, program edukatif, dan keterlibatan Generasi Z, museum dapat membangun hubungan yang lebih dekat dengan generasi muda. Pada akhirnya, transformasi tersebut dapat memperkuat posisi museum sebagai pusat pendidikan, literasi sejarah, literasi budaya, rekreasi edukatif, dan ruang pembentukan kesadaran generasi muda terhadap warisan budaya bangsa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, kajian mengenai eksistensi, fungsi, dan relevansi museum bagi Generasi Z menjadi

penting untuk dilakukan. Perubahan karakteristik masyarakat yang semakin dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital menuntut museum untuk memahami pola interaksi, kebutuhan, serta preferensi generasi muda. Generasi Z tidak hanya hadir sebagai pengunjung, tetapi juga memiliki potensi untuk menjadi bagian dari ekosistem museum melalui aktivitas pembelajaran, komunitas, produksi konten digital, dan berbagai bentuk partisipasi budaya.

Penelitian ini diarahkan untuk menganalisis bagaimana Generasi Z memandang keberadaan dan fungsi museum di era digital, termasuk persepsi mereka terhadap museum sebagai ruang edukasi, pelestarian sejarah, rekreasi, dan pengalaman budaya. Pemahaman terhadap perspektif Generasi Z diperlukan agar pengelola museum dapat merancang pendekatan, program, serta strategi komunikasi yang lebih relevan dengan karakteristik generasi yang tumbuh dalam lingkungan digital. Dengan memahami cara Generasi Z memaknai museum, pengelola dapat mengembangkan bentuk pelayanan dan penyajian koleksi yang tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan dan pembelajaran yang lebih bermakna.

Kajian ini memiliki urgensi karena keberlanjutan fungsi museum sangat bergantung pada kemampuannya membangun hubungan antargenerasi. Museum sebagai lembaga pelestarian sejarah dan budaya tidak seharusnya hanya relevan bagi kelompok usia tertentu, tetapi perlu menjadi ruang pengetahuan yang dapat diakses, dimanfaatkan, dan diwariskan oleh seluruh generasi. Apabila keterlibatan generasi muda tidak dibangun sejak sekarang, terdapat risiko munculnya kesenjangan hubungan antara museum dengan generasi berikutnya. Sebaliknya, keterlibatan Generasi Z dapat menjadi salah satu fondasi penting bagi keberlanjutan museum sebagai institusi sosial dan budaya. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik maupun praktis dalam memahami posisi museum di tengah perubahan sosial dan digital. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengelola museum dalam mengembangkan strategi edukasi, pelayanan, komunikasi, digitalisasi, serta program yang lebih partisipatif dan sesuai dengan kebutuhan Generasi Z. Pada akhirnya, upaya tersebut diharapkan mampu memperkuat fungsi museum sebagai lembaga yang melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, dan mengomunikasikan koleksi kepada masyarakat, sekaligus menjadikannya ruang edukasi dan budaya yang tetap relevan bagi generasi masa kini dan generasi yang akan datang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai suatu fenomena dengan menggambarkan karakteristik, kondisi, dan dinamika objek penelitian secara sistematis dan komprehensif (Thabroni, 2022). Dalam konteks penelitian ini, pendekatan tersebut digunakan untuk mengkaji eksistensi, fungsi, dan relevansi museum dalam menghadapi perkembangan era digital, khususnya dalam hubungannya dengan Generasi Z.

Proses penelitian diawali dengan mengidentifikasi berbagai permasalahan yang berkaitan dengan keberadaan museum dan karakteristik Generasi Z, terutama perubahan pola interaksi generasi muda dengan museum di tengah perkembangan teknologi digital. Selanjutnya, peneliti menentukan fokus dan batasan kajian, merumuskan permasalahan dan tujuan penelitian, mengidentifikasi manfaat penelitian, melakukan penelusuran literatur, mengumpulkan data, menganalisis informasi yang relevan, serta menyusun hasil kajian secara sistematis. Tahapan tersebut dilakukan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai perubahan fungsi museum dan strategi yang dapat dikembangkan agar museum tetap relevan bagi generasi muda.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*), yaitu proses memperoleh data dan informasi melalui penelaahan berbagai sumber literatur yang memiliki relevansi dengan fokus penelitian (Abd hul, 2021). Studi kepustakaan menempatkan sumber-sumber tertulis sebagai bahan utama penelitian melalui kegiatan membaca, mengidentifikasi, mencatat, mengklasifikasikan, membandingkan, dan menginterpretasikan berbagai informasi yang ditemukan. Dengan demikian, data tidak diperoleh melalui observasi lapangan secara langsung, melainkan melalui penelusuran dan analisis terhadap berbagai sumber yang dapat memberikan informasi mengenai museum, perkembangan teknologi digital, serta karakteristik dan perilaku Generasi Z.

Sumber data dalam penelitian ini meliputi buku, artikel ilmiah, laporan penelitian, hasil atau kesimpulan seminar, dokumen, catatan, rekaman diskusi ilmiah, publikasi pemerintah, serta berbagai sumber informasi yang diterbitkan oleh lembaga atau organisasi terkait. Penelusuran literatur dilakukan secara terarah dengan menggunakan kata kunci yang relevan dengan fokus penelitian, antara lain *museum*, *digital*, *Generasi Z*, *literasi sejarah*, *literasi budaya*, *teknologi museum*, dan *pembelajaran sejarah*. Penggunaan kata kunci tersebut dimaksudkan untuk memperoleh sumber yang memiliki keterkaitan langsung dengan perkembangan museum dan perubahan pola keterlibatan generasi muda di era digital. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif-interpretatif. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi gagasan utama dari setiap sumber, mengelompokkan informasi berdasarkan tema, membandingkan berbagai pandangan, kemudian menginterpretasikan keterkaitan antara fungsi museum, perkembangan teknologi digital, dan karakteristik Generasi Z.

Hasil analisis tersebut selanjutnya disintesis untuk memperoleh pemahaman mengenai peluang dan tantangan museum dalam mempertahankan eksistensinya serta meningkatkan relevansinya bagi generasi muda. Sebagai bagian dari penguatan kajian, penelitian ini juga menggunakan tiga contoh museum yang telah menerapkan teknologi interaktif dalam penyajian ruang dan koleksinya. Ketiga museum tersebut dipilih berdasarkan relevansinya dengan fokus penelitian dan kemampuannya memberikan gambaran mengenai praktik transformasi museum di era digital. Penggunaan contoh tersebut dimaksudkan bukan untuk melakukan generalisasi terhadap seluruh museum di Indonesia, melainkan sebagai ilustrasi untuk memperlihatkan bagaimana pemanfaatan

teknologi dan inovasi dalam penyajian koleksi dapat menciptakan pengalaman kunjungan yang lebih interaktif, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik masyarakat digital, khususnya Generasi Z.

Melalui metode tersebut, penelitian diharapkan dapat menghasilkan gambaran yang sistematis mengenai eksistensi dan fungsi museum di era digital, sekaligus menjelaskan bagaimana museum dapat melakukan transformasi dalam aspek edukasi, penyajian koleksi, komunikasi, dan keterlibatan masyarakat. Kajian ini pada akhirnya diarahkan untuk memahami strategi yang dapat dilakukan museum agar tetap menjadi institusi pelestarian sejarah dan budaya yang relevan, sekaligus mampu berperan sebagai ruang belajar dan pengalaman budaya bagi Generasi Z.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Generasi Z umumnya merujuk pada kelompok yang lahir pada rentang 1997–2012 dan dikenal sebagai generasi yang memiliki kedekatan kuat dengan perkembangan teknologi digital (Rizal, 2012). Mereka tumbuh dalam lingkungan yang sejak awal telah dipengaruhi oleh internet, perangkat digital, dan media sosial. Oleh karena itu, teknologi internet tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga telah menjadi bagian penting dalam aktivitas belajar, berkomunikasi, memperoleh informasi, dan bekerja (Aeni, 2022). Kedekatan tersebut menjadikan Generasi Z memiliki pola interaksi dan cara memperoleh pengetahuan yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya.

Dalam kehidupan sehari-hari, Generasi Z sering diasosiasikan dengan penggunaan gawai (*smartphone*) dan internet yang berlangsung hampir tanpa batas ruang dan waktu. Teknologi digital memungkinkan mereka membangun jejaring sosial, memperoleh informasi, serta berinteraksi dengan berbagai kelompok masyarakat tanpa harus melakukan pertemuan secara langsung. Dunia maya kemudian berkembang menjadi ruang sosial baru yang memungkinkan terbentuknya identitas, relasi, dan eksistensi individu. Eksistensi tersebut dapat terlihat melalui berbagai aktivitas di ruang virtual, termasuk interaksi dan keterhubungan melalui media sosial. Kemudahan membangun relasi secara daring juga dapat dilihat dari terbentuknya jaringan pertemanan dan jumlah pengikut yang dimiliki seseorang pada berbagai platform media sosial (Widhiatuti, 2021). Dalam konteks tersebut, media sosial memiliki posisi penting dalam kehidupan Generasi Z.

Beragam platform digital menawarkan kemudahan dalam memperoleh dan menyebarkan informasi sekaligus menyediakan ruang bagi generasi muda untuk mengekspresikan diri. Media sosial tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan dan komunikasi, tetapi juga berkembang menjadi media untuk membangun gaya hidup, mengembangkan aktivitas ekonomi, menjalankan bisnis, dan mendukung proses pendidikan. Kemampuan memproduksi dan membagikan konten juga memberikan kesempatan bagi Generasi Z untuk membangun eksistensi sekaligus memperluas jejaring sosialnya (Bulele & Wibowo, 2020).

Perkembangan tersebut semakin menguat ketika pandemi COVID-19 membatasi berbagai bentuk interaksi fisik. Pembatasan kegiatan tatap muka

mendorong masyarakat, khususnya generasi muda, untuk semakin mengandalkan teknologi digital dalam menjalankan aktivitas sosial, pendidikan, dan komunikasi. Kondisi tersebut mempercepat kemampuan Generasi Z dalam memanfaatkan teknologi dan memperkuat posisi ruang digital sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Namun demikian, perkembangan komunikasi digital juga menghadirkan tantangan. Pergeseran dari komunikasi tatap muka menuju komunikasi berbasis teknologi berpotensi mengurangi kualitas interaksi langsung dan dapat memengaruhi efektivitas komunikasi interpersonal apabila tidak diimbangi dengan kemampuan membangun relasi secara langsung (Zis et al., 2021).

Transformasi digital tersebut tidak hanya mengubah pola komunikasi masyarakat, tetapi juga mendorong perubahan pada cara museum berinteraksi dengan pengunjung. Museum dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perubahan karakteristik masyarakat, terutama generasi muda yang semakin akrab dengan teknologi digital. Upaya adaptasi tersebut dapat dilakukan melalui digitalisasi koleksi, pengembangan laman resmi museum, pemanfaatan media sosial, serta penyediaan fasilitas dan ruang pameran yang lebih interaktif. Transformasi ini penting agar museum tidak dipandang sebagai institusi yang hanya berorientasi pada penyimpanan benda masa lalu, tetapi mampu hadir sebagai ruang edukasi yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pengunjung masa kini. Penggunaan teknologi interaktif dalam museum memiliki potensi untuk mendekatkan Generasi Z dengan koleksi sejarah dan budaya melalui pengalaman belajar yang lebih menarik. Informasi yang sebelumnya hanya disampaikan melalui teks dan panel pameran dapat dikembangkan menjadi pengalaman visual, audiovisual, maupun aktivitas interaktif.

Pendekatan tersebut sejalan dengan karakteristik Generasi Z yang cenderung menghargai pengalaman langsung, eksplorasi mandiri, serta kesempatan untuk menemukan informasi melalui berbagai media. Oleh sebab itu, keterlibatan aktif pengunjung menjadi aspek penting dalam merancang pengalaman museum bagi generasi muda (Sunjayadi, 2019). Selain teknologi interaktif, museum juga dapat memanfaatkan media visual dan media sosial sebagai instrumen edukasi sekaligus promosi. Koleksi yang memiliki nilai sejarah dan estetika dapat dikemas dalam bentuk foto, video pendek, infografis, *storytelling*, maupun konten edukatif yang dapat dibagikan melalui media sosial dan laman museum.

Strategi tersebut bukan sekadar bertujuan meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk memperluas jangkauan informasi mengenai sejarah dan budaya kepada masyarakat yang belum berkesempatan mengunjungi museum secara langsung. Dengan demikian, hubungan antara Generasi Z dan museum di era digital perlu dipahami sebagai **proses** transformasi dua arah. Di satu sisi, karakteristik Generasi Z mendorong museum untuk berinovasi dalam teknologi, komunikasi, dan penyajian koleksi. Di sisi lain, museum dapat menjadi ruang yang membantu Generasi Z memperoleh pengetahuan sejarah dan budaya secara lebih kontekstual. Transformasi museum

yang mampu memadukan koleksi autentik, teknologi digital, pengalaman interaktif, dan partisipasi generasi muda akan memperbesar peluang museum untuk mempertahankan eksistensinya sekaligus memperkuat relevansinya sebagai sumber belajar sejarah dan budaya bagi Generasi Z.

Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan museum menghadirkan informasi koleksi dalam bentuk yang lebih beragam dan mudah diakses, seperti katalog elektronik, buku digital (*e-book*), infografis, maupun media interaktif. Kehadiran media tersebut memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap mengenai sejarah, latar belakang, serta nilai budaya dari setiap koleksi tanpa harus bergantung sepenuhnya pada penjelasan konvensional di ruang pameran (Agung, 2020). Selain mempermudah akses informasi, penyajian digital juga dapat menciptakan pengalaman kunjungan yang lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan kebiasaan Generasi Z yang akrab dengan teknologi.

Transformasi tersebut pada dasarnya bukan dimaksudkan untuk menggantikan koleksi fisik museum, melainkan memperkuat cara koleksi dikomunikasikan kepada masyarakat. Teknologi dapat digunakan untuk memperkaya narasi, menghadirkan visualisasi sejarah, dan menyediakan informasi tambahan yang tidak memungkinkan ditampilkan secara langsung di ruang pameran. Dengan demikian, museum dapat menghadirkan wajah yang lebih modern, interaktif, dan komunikatif tanpa menghilangkan keaslian, nilai historis, serta makna budaya yang terkandung dalam setiap koleksinya. Perbedaan karakteristik antara Generasi Z dan generasi sebelumnya berpotensi menimbulkan kesenjangan dalam penguasaan keterampilan, terutama sebagai akibat dari perubahan lingkungan sosial dan perkembangan teknologi yang berlangsung sangat cepat (Rakhmah, 2021).

Dalam kondisi tersebut, museum dapat mengambil posisi strategis sebagai ruang pendidikan alternatif yang menyediakan pengalaman belajar kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik generasi muda. Melalui penataan ruang serta penyajian koleksi yang interaktif, museum dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendorong Generasi Z untuk mengeksplorasi informasi, mengembangkan imajinasi, serta mengasah berbagai keterampilan.

Penyajian koleksi secara interaktif memungkinkan pengunjung memperoleh pengalaman yang lebih mendalam dibandingkan dengan pola pameran yang hanya mengandalkan teks dan objek fisik. Desain ruang yang menarik, penggunaan media audiovisual, layar interaktif, serta teknologi digital dapat membangun komunikasi dua arah antara pengunjung dan informasi yang disajikan. Pengalaman semacam ini tidak hanya meningkatkan daya tarik koleksi, tetapi juga dapat memperkuat nilai edukatif museum karena pengunjung memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi informasi sesuai dengan minat dan kebutuhannya (Andriana et al., 2019).

Bagi Generasi Z, pengalaman tersebut memberikan ruang untuk memahami koleksi melalui perspektif dan cara belajar yang lebih personal. Teknologi interaktif memungkinkan mereka melakukan eksplorasi secara mandiri, mencari informasi tambahan, membaca narasi sejarah, melihat visualisasi, maupun

memperoleh penjelasan mengenai suatu koleksi tanpa selalu bergantung pada komunikasi langsung dengan petugas museum. Dengan demikian, teknologi tidak sekadar menjadi instrumen hiburan, tetapi dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang mendorong kemandirian, rasa ingin tahu, dan keterlibatan aktif dalam memahami sejarah dan budaya.

Di sisi lain, perkembangan media sosial juga melahirkan berbagai tren yang menjadi bagian dari kehidupan Generasi Z. Kecenderungan untuk membuat, mengikuti, dan membagikan konten digital dapat menjadi peluang bagi museum untuk membangun pendekatan baru kepada generasi muda. Pengelola museum dapat mengembangkan kolaborasi dengan komunitas dan kreator muda melalui kegiatan pembuatan konten edukatif, *storytelling*, fotografi sejarah, video pendek, maupun berbagai bentuk kreativitas digital yang dilakukan di lingkungan museum. Strategi tersebut memungkinkan museum memasuki ruang sosial yang memang telah menjadi bagian dari kehidupan Generasi Z.

Kolaborasi tersebut perlu diarahkan agar tidak berhenti pada aktivitas menghasilkan konten semata, tetapi tetap mengandung substansi sejarah dan nilai budaya. Konten yang dibuat dapat mengangkat cerita di balik koleksi, sejarah tokoh, peristiwa lokal, nilai budaya, maupun perubahan sosial yang berkaitan dengan objek museum. Dengan cara demikian, aktivitas digital yang pada awalnya bersifat rekreatif dapat dikembangkan menjadi media literasi sejarah dan budaya. Museum pun dapat tampil sebagai ruang yang dekat dengan kehidupan anak muda tanpa kehilangan identitas dan fungsi edukatifnya.

Pendekatan semacam ini menjadi penting karena Generasi Z cenderung memiliki preferensi terhadap pola komunikasi yang lebih terbuka, santai, bersahabat, dan egaliter dibandingkan komunikasi yang bersifat dominatif dan terlalu mengontrol (Christiani & Ikasari, 2020). Oleh karena itu, pengelolaan museum perlu menghindari pendekatan yang menempatkan pengunjung muda hanya sebagai penerima informasi secara pasif. Sebaliknya, mereka perlu diberikan ruang untuk mengamati, mengeksplorasi, bertanya, menafsirkan, dan mengekspresikan pemahamannya sendiri terhadap koleksi yang mereka lihat.

Pemberian ruang tersebut bukan berarti mengurangi fungsi edukatif museum, tetapi justru memperkuat proses pembelajaran. Ketika Generasi Z memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan koleksi melalui media yang sesuai dengan karakteristik mereka, proses memahami sejarah dapat berlangsung secara lebih personal dan kontekstual. Teknologi interaktif dapat menjadi jembatan antara koleksi museum dengan cara berpikir generasi digital, sehingga informasi sejarah tidak lagi terasa jauh, kaku, atau membosankan. Dalam konteks ini, museum perlu memandang Generasi Z bukan hanya sebagai pengunjung, tetapi sebagai mitra dalam pengembangan ekosistem museum.

Keterlibatan mereka dapat diwujudkan melalui program kreatif, komunitas, produksi konten, diskusi sejarah, pengembangan pameran, maupun kegiatan edukasi berbasis digital. Partisipasi tersebut sekaligus memberikan kesempatan kepada Generasi Z untuk mengembangkan kreativitas dan membangun rasa memiliki terhadap warisan sejarah dan budaya. Pentingnya museum bagi generasi muda juga menunjukkan bahwa keberadaan museum harus senantiasa

disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat yang terus berubah. Sebagaimana dikemukakan dalam pernyataan Nadiem Makarim museum memiliki arti penting bagi generasi penerus bangsa dan keberadaannya perlu mampu memenuhi kebutuhan masyarakat, khususnya generasi muda (Itaratnasari, 2019).

Pandangan tersebut memperlihatkan bahwa keberlanjutan museum tidak hanya ditentukan oleh kemampuan menjaga koleksi, tetapi juga oleh kemampuannya membangun hubungan yang relevan dengan generasi penerus. Dengan demikian, transformasi museum melalui teknologi interaktif dan pendekatan partisipatif merupakan salah satu strategi penting untuk memperkuat relevansi museum bagi Generasi Z. Teknologi perlu ditempatkan sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar, bukan sekadar sebagai unsur dekoratif atau hiburan. Ketika teknologi, koleksi, narasi sejarah, dan kreativitas generasi muda dipadukan secara tepat, museum dapat berkembang menjadi ruang belajar yang menarik sekaligus menjadi tempat bagi Generasi Z untuk membangun pengetahuan, kreativitas, identitas, dan apresiasi terhadap warisan sejarah dan budaya.

KESIMPULAN

Kedekatan Generasi Z dengan internet dan media sosial telah membentuk karakteristik yang khas dalam cara mereka berkomunikasi, memperoleh informasi, belajar, dan mengembangkan keterampilan. Lingkungan digital yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari turut memengaruhi cara generasi ini berinteraksi dengan berbagai institusi, termasuk museum. Perubahan tersebut sekaligus menjadi tantangan bagi museum untuk menyesuaikan pola pelayanan dan penyampaian informasi agar mampu menarik minat generasi muda. Pandangan bahwa museum identik dengan bangunan tua, kuno, dan membosankan secara perlahan mulai mengalami perubahan. Berbagai inovasi dalam penyelenggaraan kegiatan dan pemanfaatan teknologi digital menunjukkan bahwa museum dapat dikembangkan menjadi ruang yang lebih dinamis, edukatif, dan menarik bagi Generasi Z.

Museum tidak hanya dipahami sebagai tempat untuk melihat benda-benda bersejarah, tetapi juga sebagai ruang belajar yang memungkinkan generasi muda mengembangkan pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan melalui pengalaman langsung. Hasil kajian menunjukkan bahwa salah satu kebutuhan penting Generasi Z dalam berinteraksi dengan museum adalah tersedianya ruang untuk melakukan eksplorasi secara mandiri. Generasi ini perlu diberikan kesempatan untuk menemukan informasi berdasarkan rasa ingin tahu dan minat mereka sendiri. Pendekatan tersebut dapat diwujudkan melalui pengembangan kegiatan interaktif, penyajian koleksi yang memungkinkan interaksi langsung, serta digitalisasi koleksi yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat yang mereka gunakan. Dengan demikian, proses pembelajaran di museum tidak berlangsung secara satu arah, tetapi memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk aktif mencari, menemukan, dan menginterpretasikan informasi.

Pemanfaatan teknologi digital juga memberikan peluang bagi museum untuk memperluas jangkauan komunikasinya. Media sosial dapat dimanfaatkan

bukan hanya sebagai sarana promosi, tetapi juga sebagai ruang literasi sejarah dan budaya. Konten yang dibuat dan dibagikan oleh Generasi Z mengenai pengalaman mereka di museum dapat membentuk jejaring informasi yang lebih luas dan berkelanjutan. Aktivitas tersebut berpotensi meningkatkan visibilitas museum, memperkenalkan koleksi kepada masyarakat yang lebih luas, sekaligus mendorong generasi muda lainnya untuk tertarik melakukan kunjungan.

Dalam konteks tersebut, Generasi Z tidak semestinya hanya ditempatkan sebagai objek promosi museum, tetapi sebagai mitra dalam membangun ekosistem museum. Keterlibatan mereka dalam produksi konten, kegiatan komunitas, program edukasi, maupun pengembangan pengalaman digital dapat menciptakan hubungan yang lebih dekat antara museum dan generasi muda. Kolaborasi tersebut memungkinkan museum memahami kebutuhan pengunjung sekaligus memberikan ruang bagi Generasi Z untuk berkontribusi dalam memperkenalkan sejarah dan budaya melalui bahasa serta media yang mereka kuasai. Oleh karena itu, adaptasi museum terhadap perkembangan zaman merupakan kebutuhan strategis, bukan sekadar pilihan. Museum perlu terus mengembangkan inovasi dalam penyajian koleksi, teknologi informasi, program pendidikan, dan komunikasi publik tanpa menghilangkan nilai autentik dan makna historis koleksinya.

Adaptasi tersebut akan membantu museum menjalankan fungsi utamanya sebagai lembaga yang melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, dan mengomunikasikan koleksi kepada masyarakat secara lebih efektif. Pada akhirnya, keberhasilan kolaborasi antara museum dan Generasi Z dapat membentuk ekosistem museum yang lebih inklusif, interaktif, dan berkelanjutan. Museum tidak lagi dipandang sebagai institusi yang identik dengan masa lalu dan ketinggalan zaman, tetapi sebagai ruang yang mampu menghubungkan masa lalu, masa kini, dan masa depan. Melalui integrasi antara teknologi, pendidikan, kreativitas, dan partisipasi generasi muda, museum dapat mempertahankan eksistensinya sekaligus memaksimalkan fungsinya sebagai pusat pelestarian sejarah, pembelajaran, literasi budaya, dan pengembangan pengalaman masyarakat bagi Generasi Z maupun generasi-generasi berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdhul, Y. (2021). *Studi Pustaka*. <https://penerbitbukudeepublish.com/studi-pustaka/>
- Aeni, S. N. (2022). *Memahami Karakteristik dan Ciri-Ciri Generasi Z*. <https://katadata.co.id/sitinuraeni/berita/6226d6df12cfc/memahami-karakteristik-dan-ciri-ciri-generasi-z>
- Andriana, F., Gunawan, I. V., & Santoso, M. E. (2019). Faktor Daya Tarik Display Interaktif Terhadap Pengunjung di Museum Ocean World Trans Studio Bandung. *Aksen*, 70-78.
- Asmara, D. (2019). Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 10-20.
- Asosiasi Museum Indonesia. (2022). *Anggota Asosiasi Museum Indonesia*. <https://asosiasimuseumindonesia.org/anggota.html>

- Bulele, Y. N., & Wibowo, T. (2020). Analisis Fenomena Sosial Media dan Kaum Milenial: Studi Kasus Tik Tok. *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, 565–572.
- Christiani, L. C., & Iksari, P. N. (2020). Generasi Z dan Pemeliharaan Relasi Antar Generasi dalam Perspektif Budaya Jawa. *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media*, 84–105.
- Itaratnasari. (2019). Keberadaan Museum Harus Dapat Memenuhi Kebutuhan Generasi Muda. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/Vredeburg/keberadaan-museum-harus-dapat-memenuhi-kebutuhan-generasi-muda/>
- Nurohmah, A. (2015). Anak Muda Nggak Minat ke Museum, Kalaupun Berkunjung Cuma Buat Selfie. <https://www.brilio.net/news/-anak-muda-nggak-minat-ke-museum-kalaupun-berkunjung-cuma-buat-selfie-151009h.html>
- Rakhmah, D. N. (2021). Gen Z Dominan, Apa Maknanya bagi Pendidikan Kita? <https://pskp.kemdikbud.go.id/produk/artikel/detail/3133/gen-z-dominan-apa-maknanya-bagi-pendidikan-kita>
- Sunjayadi, A. (2019). Pariwisata Sejarah untuk Generasi Milenial dan Generasi Z. *Abad Jurnal Sejarah*, 28–41.
- Sutaarga, M. A. (1998). *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Thabroni, G. (2022). *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif: Konsep dan Contoh*. <https://serupa.id/metode-penelitian-deskriptif-kualitatif-konsep-contoh/>
- Widhiatuti, D. (2021). Generasi Z di Media Sosial. <https://geotimes.id/opini/generasi-z-di-media-sosial/>
- Yoursay, T. (2022). Belajar Sejarah Anti Bosan: Komunitas Malam Museum Punya Segudang Acara Asyik untuk Kamu. <https://yoursay.suara.com/hobi/2022/08/11/141521/belajar-sejarah-anti-bosan-komunitas-malam-museum-punya-segudang-acara-asyik-untuk-kamu>
- Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, E. R. (2021). Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Era Digital. *Jurnal Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 69–87.