

INTISARI

Museum Monumen Pangeran Diponegoro Sasana Wiratama merupakan salah satu museum di Kota Yogyakarta yang jumlah pengunjung museumnya rendah jika dibandingkan dengan museum lain berdasarkan Statistik Kepariwisata DIY tahun 2020. Atas dasar masalah tersebut, maka perlu dilakukan upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan jumlah pengunjung. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka dilakukan pembuatan sebuah rancangan edukasi museum baru di Museum Monumen Pangeran Diponegoro Sasana Wiratama. Edukasi museum yang dibuat menggunakan metode berburu harta karun. Metode ini dipilih karena sesuai untuk digunakan di Museum Monumen Pangeran Diponegoro Sasana Wiratama. Perancangan edukasi museum dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu tahap inisiasi, tahap definisi, dan tahap desain. Hasil rancangan edukasi museum yang dibuat berupa sebuah permainan berburu harta karun dengan judul “Berburu Kisah Pangeran Diponegoro: Dari Lahir Hingga Perang Jawa”. Kegiatan berburu harta karun menggunakan koleksi milik museum, seperti Silsilah Keturunan Kyai Ageng Dirpoyudo, Tembok *Jebol*, *Komboran*, dan Lukisan Penyerbuan Tegalrejo. Permainan berburu harta karun dilakukan menggunakan sebuah panduan dalam bentuk *booklet* yang berisi peraturan kegiatan, petunjuk koleksi museum yang perlu dicari, dan jawaban lokasi koleksi museum. Kartu penjelasan koleksi yang diletakkan di lokasi koleksi museum digunakan untuk menjelaskan koleksi museum yang berhasil ditemukan. Pengunjung akan diberikan hadiah setelah berhasil menyelesaikan permainan ini. Permainan ini memberikan edukasi tentang sikap keteladanan dari Pangeran Diponegoro.

Kata kunci : edukasi museum, berburu harta karun, Museum Monumen Pangeran Diponegoro Yogyakarta

ABSTRACT

Museum Monumen Pangeran Diponegoro Sasana Wiratama is one of the museums in the Yogyakarta City that has low number of museum visitor compared to other museums based on Statistik Kepariwisata DIY 2020. Based on that problem, efforts need to be done to increase the number of visitor. To achieve that goal, making a design of new museum education in Museum Monumen Pangeran Diponegoro Sasana Wiratama is done. Museum education made using treasure hunt method. This method is chosen because it is suitable to be used in Museum Monumen Pangeran Diponegoro Sasana Wiratama. The designing of the museum education was done in three steps which are initiation step, definition step, and design step. The result of the design of museum education is a treasure hunt game entitled “Berburu Kisah Pangeran Diponegoro: Dari Lahir Hingga Perang Jawa”. The game of treasure hunt is played using the museum’s collection, such as Silsilah Keturunan Kyai Ageng Dirpoyudo, Tembok Jebol, Komboran, and Lukisan Penyerbuan Tegalrejo. The game of treasure hunt is played using a guidance in a form of booklet that contains the rule of activity, the clue of the museum collections that needed to be found, and the answer of the museum collections location. A card of collection explanation that placed on the location of museum collection is used to explain the collection that has been found. This game provides education about exemplary values of Pangeran Diponegoro.

Keywords : museum education, treasure hunt, Museum Monumen Pangeran Diponegoro Yogyakarta