

INTISARI

Museum Kotagedde: *Intro Living* Museum memiliki program edukasi berupa program jelajah untuk kalangan umum. Namun, museum yang menerima pengunjung mulai dari umum hingga rombongan anak sekolah belum memiliki program jelajah khusus untuk anak SMP. Oleh sebab itu, museum perlu program jelajah yang menyesuaikan kondisi anak SMP. Mereka dipilih sebagai target karena berada di usia yang rawan sehingga perlu untuk mengenal warisan budaya Kotagedde agar mampu untuk melestarikannya. Berdasarkan kemampuan berpikir yang dimiliki anak SMP maka program jelajah dirancang secara mandiri. Program jelajah dipilih karena sesuai untuk Museum Kotagedde dan didukung oleh kondisi Kotagedde yang memadai untuk mengenalkan warisan budaya Kotagedde secara langsung. Ada tiga tahap yang digunakan dalam perancangan program edukasi museum yaitu tahap inisiasi, definisi, dan desain. Hasil dari perancangan program jelajah sebagai edukasi Museum Kotagedde yaitu satu paket jelajah dengan tema “Jemari Memori Kotagedde” dengan lima titik pemberhentian yaitu Museum Kotagedde: *Intro Living* Museum, Narti Silver, Angkringan Jenak Semanak, Ndalem Natan Royal Heritage, dan Omah UGM. Ada papan penanda pada setiap titik pemberhentian yang mencantumkan *QR Code* berisi informasi sehingga peserta tetap mendapatkan informasi meskipun tanpa didampingi pemandu. Kegiatan pendukung dalam program jelajah yaitu Merangkai Memori Manik, *Food* Memori, Kreasi Memori Batik, Menoreh Memori Arsitektur, dan *Memory Party*. Analisis kelayakan juga dilakukan terhadap rancangan menggunakan SWOT sebagai bukti untuk mengimplementasikan program jelajah Jemari Memori Kotagedde.

Kata kunci : Museum Kotagedde: *Intro Living* Museum, edukasi museum, program jelajah.

ABSTRACT

Kotagede Museum: Intro Living Museum has an educational program in the form of a wandering program for the general public. However, the museum, which accepts visitors ranging from the general public to groups of school children, does not yet have a special wandering program for junior high school children. Therefore, museums need a wandering program that adapts to the conditions of middle school children. They were chosen as targets because they are at a vulnerable age so they need to know Kotagede's cultural heritage to be able to preserve it. Based on the thinking abilities of junior high school children, the wandering program is designed independently. The wandering program was chosen because it is suitable for the Kotagede Museum and is supported by Kotagede's adequate conditions to introduce Kotagede's cultural heritage directly. There are three stages used in designing museum education programs, namely the initiation, definition and design stages. The result of designing the wandering program as education for the Kotagede Museum is a tour package with the theme "Jemari Memori Kotagede" with five stopping points, namely the Kotagede Museum: Intro Living Museum, Narti Silver, Angkringan Jenak Semanak, Ndalem Natan Royal Heritage, and Omah UGM. There is a signboard at each stopping point that includes a QR Code containing information so that participants can still get information even if they are not accompanied by a guide. Supporting activities in the wandering program are Merangkai Memori Manik, Food Memori, Kreasi Memori Batik, Menoreh Memori Arsitektur, and Memory Party. A feasibility analysis was also carried out on the design using SWOT as evidence for implementing the Jemari Memori Kotagede wandering program.

Keyword : Kotagede Museum: *Intro Living Museum*, museum education, wandering program.