

INTISARI

Museum menjadi bagian dari wisata budaya perlu cara agar dapat mempertahankan eksistensinya di dunia pariwisata yang semakin kompetitif. Sebagai badan nirlaba, museum memberikan layanan kepada pengunjung berupa pengalaman suatu pengetahuan baru melalui penyajian koleksi. Lebih lanjut, museum juga sebagai wahana bagi pengunjung yang ingin mencari pengalaman mendalam mengenai budaya dan terdapat hiburan di dalamnya (*edutainment*). Seperti halnya Museum Universitas Gadjah Mada (UGM) harus dapat menyediakan layanan tersebut agar dapat melestarikan dan mengenalkan nilai-nilai luhur UGM kepada civitas akademika dan masyarakat umum. Permasalahan yang timbul adalah penyesuaian penyampaian informasi kepada pengunjung khususnya anak-anak dengan lebih sederhana dan lebih menghibur. Penelitian ini bertujuan untuk mem-*branding* Museum UGM melalui media edukasi yang menarik bagi anak-anak.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, maskot menjadi salah satu pilihan dalam mendekatkan museum dengan pengunjung. Perancangan maskot Museum UGM mengadaptasi langkah kerja dari Armayuda yaitu 5 M (merumuskan kata kunci, merumuskan brief karakter, merumuskan bentuk, merumuskan nuansa, dan merumuskan panduan implementasi). Lebih lanjut, penelitian ini adalah penelitian studi kasus menggunakan penalaran induktif-kualitatif dengan beberapa tahapan pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka sebagai data primer. Kemudian, hasil analisis data dijabarkan secara deskriptif. Penarikan kesimpulan berdasarkan evaluasi boneka maskot dari hasil kuesioner yang disebar.

Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa boneka maskot Museum UGM memiliki desain yang unik karena terinspirasi dari koleksi Museum UGM. Pengalaman edukasi melalui media boneka maskot menjadi hal baru bagi Museum UGM dan media yang menarik bagi anak-anak. Pada akhirnya, boneka maskot Museum UGM menjadi *branding* yang menarik dan dapat digunakan sebagai media edukasi Museum UGM kepada pengunjung khususnya anak-anak.

Kata Kunci: Boneka maskot Museum UGM, *branding* museum, edukasi museum, edukasi anak.

ABSTRACT

Museums as part of cultural tourism need a way to maintain their existence in the increasingly competitive world of tourism. As a non-profit organization, the museum provides services to visitors in the form of experiencing new knowledge through the presentation of collections. Furthermore, the museum is also a vehicle for visitors who want to seek in-depth experiences about culture and there is entertainment in it (edutainment). As well as the Museum of Universitas Gadjah Mada (UGM) must be able to provide these services in order to preserve and introduce the noble values of UGM to the academic community and the general public. The problem that arises is the adjustment of delivering information to visitors, especially children, in a simpler and more entertaining way. This research aims to branding the Museum UGM through educational media that is attractive to children.

Based on the problems faced, mascot is one of the options in bringing the museum closer to visitors. The design of the UGM Museum mascot adapts Armayuda 5M framework (*merumuskan kata kunci, merumuskan brief karakter, merumuskan bentuk, merumuskan nuansa, dan merumuskan panduan implementasi*). Furthermore, this research is a case study research using inductive-qualitative reasoning with several stages of data collection, namely observation, interviews, questionnaires and literature studies as primary data. Then, the results of data analysis are described descriptively. Conclusions were drawn based on the mascot doll evaluation from the results of the questionnaires distributed.

From the results of this research, it was found that the Museum UGM mascot doll has a unique design because it was inspired by the Museum UGM collection. Educational experience through the media of mascot dolls is a new thing for Museum UGM and an interesting media for children. In the end, the Museum UGM mascot doll becomes an attractive branding and can be used as an educational media of Museum UGM to visitors, especially children.

Keywords: *Boneka maskot* Museum UGM, museum branding, museum education, children education.