

Pengembangan Program Edukasi Interaktif dan Kegiatan Inovatif di Museum Sejarah Purbakala Pleret Bantul, Yogyakarta

Karang Jimbaran Setyatrishila
Universitas Negeri Yogyakarta
Karangjimbaran01@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini memfokuskan pada implementasi kreativitas yang edukatif dan inovatif, baik menyangkut tata pameran dan kegiatan di Museum Sejarah Purbakala Pleret Bantul, Yogyakarta. Areal museum ini telah ditetapkan oleh Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai kawasan cagar budaya yang diresmikan tahun 2014, menempati bekas keraton Sultan Agung yang memimpin Kerajaan Mataram Islam pada abad XV. Kondisi sekarang ini, museum-museum pada umumnya kurang diminati oleh masyarakat, terutama dari kalangan remaja. Hal ini menjadi permasalahan karena peran museum yang seharusnya sebagai pusat pembelajaran tentang edukasi publik yang interaktif belum terealisasi. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi strategi inovatif yang tepat dalam tata pameran dan pengembangan program edukasi interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi dan apresiasi pengunjung, terutama bagi kalangan anak muda. Manfaat dari penelitian ini dapat berkontribusi bagi pengelola museum dan pemerintah agar meningkatkan daya tarik dan minat para pengunjung ke museum. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif yang disampaikan secara deskriptif-naratif. Hasil dari penelitian ini, memetakan dan mengklasifikasi perkembangan museum dalam skala prioritas, sehingga museum berperan aktif sebagai pusat edukasi publik yang relevan dan dinamis.

Kata kunci: *Edukasi interaktif, kegiatan inovatif, Museum Sejarah Purbakala*

Abstract

This research focuses on the implementation of educational and innovative creativity, both regarding exhibition arrangements and activities at the Purbakala History Museum Pleret Bantul, Yogyakarta. This museum area has been designated by the Yogyakarta Special Region as a cultural heritage area, which was inaugurated in 2014, occupying the former palace of Sultan Agung who led the Islamic Mataram Kingdom in the 15th century. In current conditions, museums are generally less attractive to the public, especially teenagers. This is a problem because the role of museums which should be as learning centers for interactive public education has not been realized. This research aims to identify appropriate innovative strategies in exhibition layout and development of interactive educational programs that can increase visitor participation, especially for young people. The benefits of this research can contribute to museum managers and the government so that they can attract the interest of visitors to the museum. The research method used is qualitative, which is delivered descriptively-narratively. The results of this research to map and classify the development of museums on a scale of priority, so that museums can play an active role as relevant and dynamic centers of public education.

Keywords: *Interactive education, innovative activities, Purbakala History Museum*

PENDAHULUAN

Nama Pleret di kancah nasional masih terdengar sayup-sayup dan untuk mengingatnya pun kita harus kembali ke zaman Mataram Islam sekitar abad XV. Kerajaan Mataram Islam merupakan salah satu kerajaan besar di Nusantara yang meninggalkan jejak penting dalam sejarah politik, budaya, dan arsitektur Jawa. Kerajaan ini mula-mula berpusat di Kotagede setelah Panembahan Senapati mem-*babat* Alas Mentaok pada tahun 1577 (Ricklefs, 2008: 78). Sejak saat itu, Kotagede berkembang menjadi pusat pemerintahan, ekonomi, dan budaya Mataram. Tata ruang kota yang berpadu antara tradisi Islam dengan warisan Hindu-Buddha mencerminkan kekuatan politik sekaligus kebesaran peradaban Mataram Islam pada masa awal berdirinya. Pada tahun 1618, pusat kerajaan dipindahkan ke Kerta pada masa Sultan Agung. Di bawah kepemimpinannya, Mataram Islam mencapai puncak kejayaan politik, militer, dan budaya (Adrisijanti, 2000: 56). Puncak kejayaan ini menandai Kerta sebagai pusat kekuasaan yang strategis sekaligus simbol kebesaran Mataram Islam pada abad ke-17.

Setelah wafatnya Sultan Agung, tahta kerajaan dilanjutkan oleh putranya, Amangkurat I. Pada tahun 1647, Amangkurat I memutuskan memindahkan pusat pemerintahan dari Kerta ke Pleret (De Graaf, 1949: 208; Sasongko dkk., 2015: 1). Pemindahan ini melahirkan Keraton Pleret sebagai pusat kekuasaan baru yang dibangun dengan megah dan tata ruang yang menunjukkan kebesaran politik sekaligus kompleksitas sosial budaya Mataram Islam pada paruh kedua abad ke-17. Namun, seiring berjalannya waktu, keraton tersebut runtuh akibat konflik politik dan dinamika kerajaan terutama luluh lantak setelah diserang Trunajaya dari Madura. Kendati demikian, sisa-sisa kejayaan itu masih dapat ditelusuri melalui fondasi dan struktur bangunan, puing-puing arsitektur, dan berbagai artefak yang ditemukan di kawasan Pleret. Reruntuhan inilah yang menjadi bukti material keberadaan salah satu kerajaan besar yang pernah berkuasa di Jawa.

Jejak sejarah Keraton Pleret tersebut kemudian melatarbelakangi pendirian sebuah museum yang banguannya berada di atas sebagian kawasan bekas keraton. Museum ini pada awalnya menjadi tempat penyimpanan barang-barang purbakala di Bantul, sehingga dikenal dengan nama Museum Sejarah Purbakala Pleret yang diresmikan sebagai kawasan cagar budaya pada 10 Maret 2014 oleh Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta (Dinas Kebudayaan DIY; Diakses: 16 Agustus 2025). Fungsi museum ini adalah untuk melestarikan tinggalan arkeologis sekaligus menyajikan pengetahuan sejarah Mataram Islam kepada masyarakat. Namun dalam perkembangannya, nama resmi museum kini disederhanakan menjadi Museum Pleret sejak tahun 2022, karena kurang representatif untuk penyimpanan barang-barang purbakala.

Perubahan nama ini mencerminkan upaya memperkuat identitas museum agar lebih mudah dikenal masyarakat, sekaligus menegaskan bahwa fokus utamanya adalah sejarah Pleret sebagai pusat kekuasaan Mataram Islam.

Keberadaan Museum Pleret memiliki peran strategis, tidak hanya sebagai wadah pelestarian benda cagar budaya, tetapi juga sebagai media edukasi publik yang mampu mempertemukan generasi sekarang dengan nilai-nilai sejarah masa lalu. Potensi historis dan kultural yang dimiliki menjadikan museum ini relevan untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai pusat pembelajaran inovatif dan interaktif. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi inovatif yang dapat diterapkan dalam tata pameran dan program edukasi publik di Museum Pleret. Fokus utama diarahkan pada pengembangan program yang mampu meningkatkan partisipasi pengunjung, khususnya kalangan remaja dan mahasiswa, sehingga museum berperan aktif sebagai pusat edukasi publik yang relevan, dinamis, dan berkelanjutan.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang hendak dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan Museum Pleret terkait program edukasi interaktif?
2. Bagaimana strategi yang ditempuh Museum Pleret dalam menarik minat pengunjung di era digital?

Tinjauan Pustaka

Sebagai penelitian ilmiah, tinjauan pustaka perlu disampaikan untuk menunjukkan keterkaitan penelitian ini dengan kajian sebelumnya, sekaligus menghindari adanya pengulangan atau plagiarisme. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan tema pengembangan Museum Pleret dapat dijabarkan sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Sulistyو dan Savitri (2023) mengenai *Identifikasi Potensi Wisata Berdasarkan Konsep Open-Site Museum: Studi Kasus Situs Kerto Pleret* menunjukkan bahwa konsep *open-site museum* memiliki peluang besar untuk menghidupkan kembali situs sejarah sebagai ruang edukasi publik yang interaktif. Dalam penelitiannya, mereka menemukan bahwa Situs Kerto memiliki potensi wisata sejarah, budaya, dan kuliner, namun masih menghadapi kendala berupa kurangnya fasilitas, informasi yang minim, dan rendahnya kunjungan masyarakat. Hasil penelitian tersebut menekankan pentingnya inovasi tata kelola situs dengan memadukan pelestarian sejarah, edukasi, dan keterlibatan masyarakat.

Penelitian yang dilakukan oleh Iskandar dan Djoko Suryo (2021) berjudul *Museum Sejarah Purbakala Pleret Sebagai Sarana Pembelajaran Sejarah* memberikan kontribusi penting dalam kajian pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran sejarah. Museum ini memiliki 198 koleksi dari masa pra-sejarah, Hindu-Buddha, Islam, hingga kolonial, serta empat situs penting yang terkait dengan Kerajaan Mataram Islam Pleret. Hasil penelitian menunjukkan bahwa koleksi paling relevan dengan kurikulum sejarah di sekolah adalah koleksi peninggalan Mataram Islam, karena sesuai dengan materi sejarah SMA tentang kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Namun, pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran masih terbatas. Kendala yang ditemui antara lain minimnya jam pelajaran sejarah, sulitnya perizinan sekolah, jarak yang jauh, dan kesulitan kontrol siswa di luar kelas.

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, dapat digarisbawahi bahwa penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada identifikasi potensi situs sejarah dan keterkaitannya dengan wisata dan pembelajaran luar sekolah. Akan tetapi, perbedaan dengan penelitian ini, yakni memetakan kebaruan sebagai daya dukung dan strategi konkret bagi Museum Pleret dalam mengembangkan program edukasi interaktif dan kegiatan inovatif sehingga tidak hanya melestarikan sejarah, tetapi juga meningkatkan partisipasi dan apresiasi pengunjung di era modern.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada konsep pendekatan *masterpiece* dan *public sphere*. *Masterpiece* dipahami sebagai koleksi unggulan yang menjadi daya tarik utama bagi pengunjung museum. Koleksi tersebut biasanya bersifat luar biasa, unik, langka, atau memiliki predikat tertentu seperti tertua, terbesar, terkecil, maupun terlengkap. Namun, *masterpiece* juga dapat berupa koleksi yang tampak sederhana tetapi menyimpan kisah penting mengenai tokoh, tempat, atau peristiwa bersejarah (Akbar, 2023: 89-90). Dalam penelitian ini, pendekatan *masterpiece* digunakan sebagai landasan untuk melihat bagaimana koleksi unggulan Museum Pleret dapat diangkat menjadi daya tarik utama bagi pengunjung. Koleksi yang dipamerkan tidak hanya dipahami sebagai benda mati, melainkan juga sebagai pintu masuk untuk memahami narasi besar sejarah Mataram Islam.

Sementara itu, konsep *public sphere* yang dipopulerkan oleh Jürgen Habermas dipahami sebagai ruang publik di mana masyarakat dapat berdiskusi, bertukar gagasan, dan membentuk opini secara terbuka. Dalam konteks museum, *public sphere* tidak hanya merujuk pada ruang fisik, tetapi juga fungsi museum sebagai media komunikasi sosial yang demokratis. Museum

yang berperan sebagai *public sphere* berarti membuka ruang partisipasi bagi pengunjung, memungkinkan mereka terlibat aktif dalam memahami, menafsirkan, dan memberi makna baru pada koleksi (Akbar, 2023: 164).

Selain itu, penelitian ini juga dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang terstruktur, dimulai dari penelusuran sumber pustaka hingga pengumpulan data lapangan. Data lapangan diperoleh melalui survei yang mencakup kegiatan observasi dan wawancara. Survei dilakukan dengan mengunjungi Museum Purbakala Pleret, Bantul untuk mendapatkan gambaran nyata di lapangan dan observasi dilakukan dengan memperhatikan kondisi aktual museum, sedangkan wawancara dilaksanakan dengan berbagai pihak yang terkait, seperti penjaga museum dan educator Museum Purbakala Pleret, Bantul.

HASIL & PEMBAHASAN

Pengembangan Museum Pleret Bantul, Yogyakarta

Museum pada dasarnya merupakan lembaga kebudayaan yang memiliki peran penting dalam menjaga warisan sejarah, menyediakan wahana pembelajaran bagi masyarakat, sekaligus menjadi tempat rekreasi dan sumber inspirasi. Menurut Rumansa (dalam Yendra, 2018: 104) bahwa museum memberi kesempatan bagi anak muda masa kini untuk mempelajari lebih dalam berbagai koleksi benda peninggalan dari masa lampau. Akan tetapi, dalam realitasnya banyak museum di Indonesia masih menghadapi persoalan rendahnya minat kunjungan, khususnya dari generasi muda. Hal ini kerap muncul karena adanya pandangan bahwa museum hanyalah tempat penyimpanan benda kuno yang terkesan membosankan dan tidak sesuai dengan gaya hidup masa kini. Saat ini, sejumlah museum telah bertransformasi menjadi lebih modern dengan memanfaatkan teknologi canggih dalam pengelolaannya.

Salah satunya pengembangan Museum Pleret Bantul, Yogyakarta yang erat kaitannya dengan jejak sejarahnya sebagai pusat Keraton Pleret pada masa Amangkurat I. Letaknya yang berdiri tepat di atas bekas situs keraton memberikan nilai historis yang tinggi, sehingga upaya pengembangan tidak hanya menghadirkan ruang pameran, melainkan juga menumbuhkan kembali nuansa peradaban besar yang pernah berjaya di kawasan tersebut. Museum Pleret didirikan di area yang cukup luas dengan empat bangunan utama yang masing-masing memiliki fungsi berbeda. Perancangan tersebut dimaksudkan agar kegiatan pelestarian, edukasi, dan penyajian pameran dapat berlangsung secara maksimal. Bangunan pertama di kompleks Museum Pleret yang dinamai “Ruang Kedaton”, digunakan sebagai ruang edukasi- interaktif bagi para pengunjung dan juga kantor museum.

Di Ruang Kedaton, terdapat sebuah ruang interaktif yang dikenal dengan nama *spotlight*, yang secara khusus diperuntukkan bagi anak-anak. Ruangan ini dirancang agar dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas kreatif. Salah satu kegiatan yang banyak diminati adalah mewarnai, di mana anak-anak diberi kesempatan untuk menuangkan imajinasi mereka ke dalam gambar. Hasil karya tersebut kemudian dapat dipindai menggunakan perangkat khusus atau tempat scan (*scan station*), sehingga warna atau gambar yang telah dibuat langsung terlihat di layar besar dalam bentuk visual yang menarik (Wawancara dengan Tria Rahmawati, 26 Agustus 2025). Fasilitas ini bukan hanya memberikan hiburan, tetapi juga memperkenalkan mereka pada koleksi dan nilai-nilai sejarah museum dengan cara yang lebih partisipatif dan interaktif. Satu bangunan lainnya difungsikan sebagai ruang penyimpanan koleksi yang tidak dipamerkan secara langsung kepada publik. Ruangan ini dirancang dengan tujuan menjaga kondisi artefak dan benda-benda kuno agar tetap terpelihara dengan baik melalui sistem penyimpanan yang lebih baik.



Gambar 1. Suasana Ruang Kedaton (*spotlight*) dengan fasilitas edukatif-interaktif
(Sumber: Dokumentasi Karang Jimbaran, 26 Agustus 2025)

Dua bangunan yang difungsikan sebagai galeri pameran di Museum Pleret dirancang dengan konsep jalur naratif yang sistematis dan berkualitas. Bangunan pertama yang bernama “Ruang Kerta”, pengunjung terlebih dahulu memasuki ruangan yang menayangkan video pengantar singkat mengenai sejarah Pleret, sehingga mereka memperoleh gambaran umum sebelum memasuki area berikutnya. Sejumlah inovasi telah diterapkan di Museum Pleret untuk memperkaya pengalaman pengunjung, salah satunya berupa layar sentuh (*touch screen*) interaktif yang menampilkan peta kawasan Keraton Pleret lengkap dengan titik-titik lokasi temuan arkeologis serta penjelasan sejarah Mataram Islam. Selain itu, Museum Pleret juga memanfaatkan teknologi *hologram* sebagai sarana rekonstruksi visual. Dengan teknologi ini,

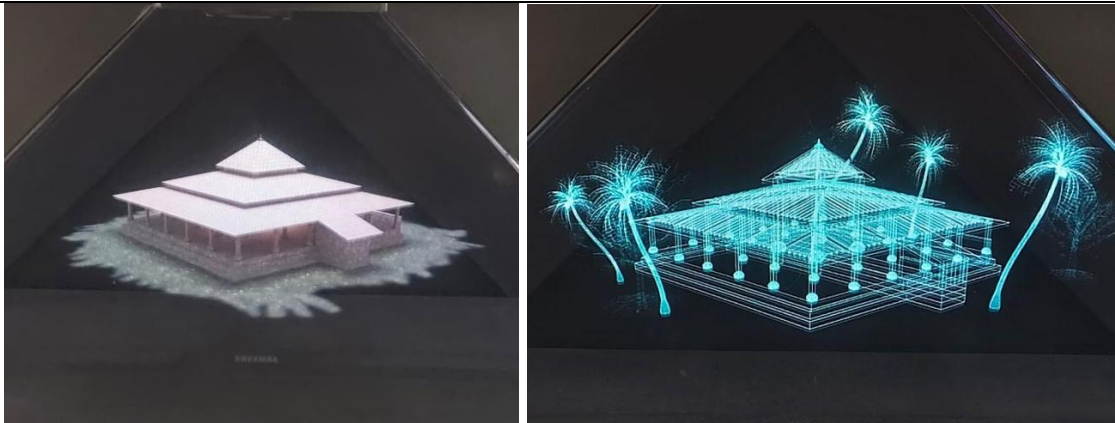
bangunan-bangunan penting, seperti keraton, masjid, siti hinggil, dan benteng yang kini hanya tersisa puing-puing dapat divisualisasikan kembali dalam bentuk aslinya. Tidak hanya arsitektur, *hologram* juga digunakan untuk menampilkan sarung keris (warangka) dan umpak, sehingga pengunjung dapat melihat detail bentuk, ukuran, dan keindahan keris serta umpak tersebut. Digitalisasi berupa *hologram* ini menjadikan koleksi Museum Pleret yang fragmentaris tetap bisa dipahami secara utuh, sekaligus memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai warisan budaya dan simbol-simbol penting dari masa lalu.



Gambar 2. *Hologram* situs Keraton Pleret
(Sumber: Dokumentasi Karang Jimbaran, 26 Agustus 2025)



Gambar 3. *Hologram* siti hinggil beserta umpak dan tiang
(Sumber: Dokumentasi Karang Jimbaran, 26 Agustus 2025)

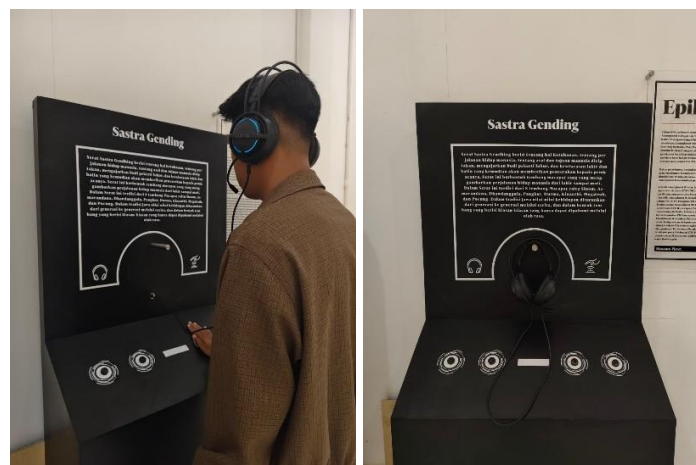


Gambar 4. *Hologram Masjid Keraton Pleret*
(Sumber: Dokumentasi Karang Jimbaran, 26 Agustus 2025)



Gambar 5. *Hologram umpak dan sarung keris (warangka)*
(Sumber: Dokumentasi Karang Jimbaran, 26 Agustus 2025)

Selain media visual, Museum Pleret juga menyediakan tempat koleksi berbasis audio di titik yang berbeda. Pengunjung dapat menikmati alunan sastra lisan melalui *tembang macapat* yang diiringi Gending Jawa melalui perangkat *headphone* yang telah disediakan, sehingga nuansa budaya masa lampau dapat dirasakan secara lebih mendalam.



Gambar 6. *Koleksi audio Sastra Gending*
(Sumber: Dokumentasi Karang Jimbaran, 26 Agustus 2025)

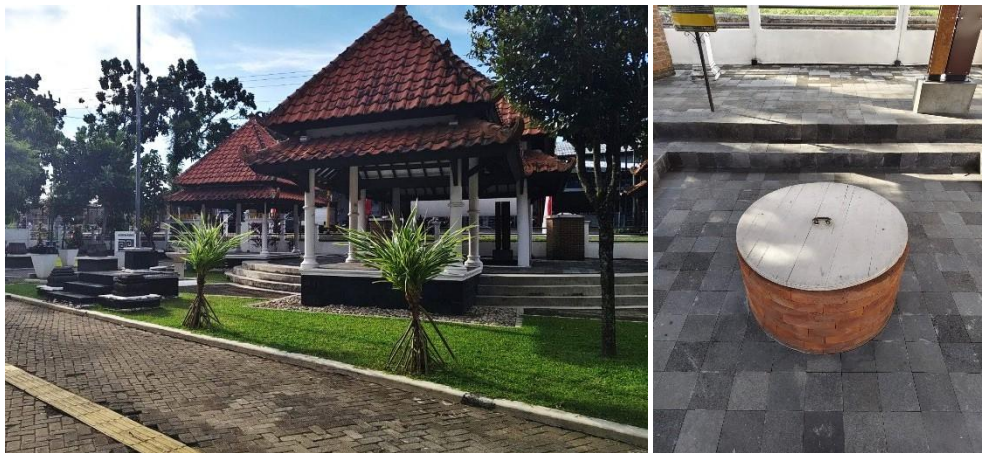
Dari segi penataan ruang pameran, Museum Pleret tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan disusun dengan mengikuti pembagian periodisasi yang selaras dengan konteks historis situs tempat museum ini berdiri. Letaknya yang berada di kawasan bekas Keraton Pleret, menjadikan aspek sejarah Mataram Islam menjadi titik fokus utama. Oleh karena itu, di Ruang Kerta menampilkan koleksi yang berkaitan erat dengan periode Mataram Islam, mencakup fragmen bangunan keraton, sisa umpak masjid, visualisasi arsitektur benteng, hingga benda-benda simbolik, seperti keris dan artefak kekuasaan lainnya. Tidak berhenti di situ, penataan koleksi juga diperluas hingga menyentuh fase berikutnya, seperti narasi dan foto tokoh salah satu pahlawan nasional, yakni Pangeran Diponegoro yang dimana kawasan Pleret pada masa lalu turut berhubungan dengan Perang Jawa (1825–1830). Alur pameran kemudian bergerak maju ke masa kolonial, menampilkan koleksi yang berkaitan dengan industrialisasi, diantaranya terdapat bekas alat-alat dari Pabrik Gula Kedaton Pleret.

Adapun gedung kedua yang bernama “Ruang Gunung Kelir”, menampung koleksi dari masa pra-sejarah meliputi alat-alat batu, pecahan gerabah, serta benda-benda kehidupan sehari-hari masyarakat zaman purba hingga periode Hindu-Buddha menampilkan koleksi arca-arca dan relief. Koleksi tersebut memang tidak memiliki keterhubungan langsung dengan keberadaan Keraton Pleret, namun sejak awal pendiriannya, Museum Pleret dibangun untuk menjalankan fungsi sebagai tempat penitipan dan pelestarian berbagai temuan benda-benda kuno dari daerah Bantul dan sekitarnya (Wawancara dengan Ira Dwi Astuti, 26 Agustus 2025). Dengan pembagian periodisasi ke dalam dua gedung pameran ini, Museum Pleret berupaya menghadirkan alur naratif yang jelas, satu sisi menekankan konteks lokal situs sebagai bekas Keraton Pleret hingga masa kolonial, sementara di sisi lain menampilkan koleksi kuno dari zaman prasejarah hingga Hindu-Buddha.



Gambar 7. Ruang Kedaton, ruang penyimpanan koleksi, Ruang Kerta, dan Ruang Gunung Kelir
(Sumber: Dokumentasi Tria Rahmawati, 2 September 2025)

Aspek penting lainnya yang patut diperhatikan adalah penataan Museum Pleret yang mengusung konsep ramah lingkungan sekaligus berorientasi pada keberlanjutan. Hal ini terlihat dari keberadaan pepohonan rindang yang berfungsi sebagai peneduh alami, jalur pedestrian yang dibuat cukup lebar, dan gazebo yang ditempatkan di beberapa sudut area museum serta beberapa peninggalan, seperti Sumur Gumuling (*in situ*) dan umpak-umpak Keraton Pleret. Kehadiran elemen-elemen tersebut tidak sekadar memperindah lanskap, tetapi juga menghadirkan ruang interaksi sosial dan rekreasi, sehingga museum berfungsi sebagai ruang publik yang inklusif dan ramah lingkungan.



Gambar 9. Penataan Museum Pleret yang ramah lingkungan
(Sumber: Dokumentasi Karang Jimbaran, 26 Agustus 2025)

Kegiatan Inovatif Museum Pleret Bantul, Yogyakarta

Di era digital, museum-museum di Indonesia menghadapi tantangan besar dalam mempertahankan eksistensi dan relevansinya. Perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara masyarakat, terutama generasi muda dalam mengakses pengetahuan dan hiburan. Kini media sosial dan berbagai platform daring telah menjadi ruang utama bagi para generasi muda untuk mencari pengetahuan, berinteraksi, dan dapat mengisi waktu luang di museum (Istina, 2022: 99). Platform seperti Instagram, dengan kekuatan visualnya, menjadi ruang efektif untuk memperkenalkan kegiatan museum kepada publik.

Melalui pemanfaatan foto, video pendek, reels, maupun poster digital, museum mampu menjangkau khalayak luas dan menghadirkan citra yang lebih segar, modern, dan dekat dengan gaya hidup anak muda serta strategi ini juga membantu museum menepis dari kesan kuno. Disisi lain, saat ini, orientasi pengelolaan museum tidak lagi menitikberatkan pada koleksi semata (*collection oriented*), tetapi bergeser pada kepentingan pengunjung atau audiens (*people oriented*). Artinya, museum tidak lagi hanya sebatas sebagai “penjaga” benda

bersejarah, melainkan juga dituntut untuk memahami dan memenuhi kebutuhan audiens (Yulianto, 2016: 177).

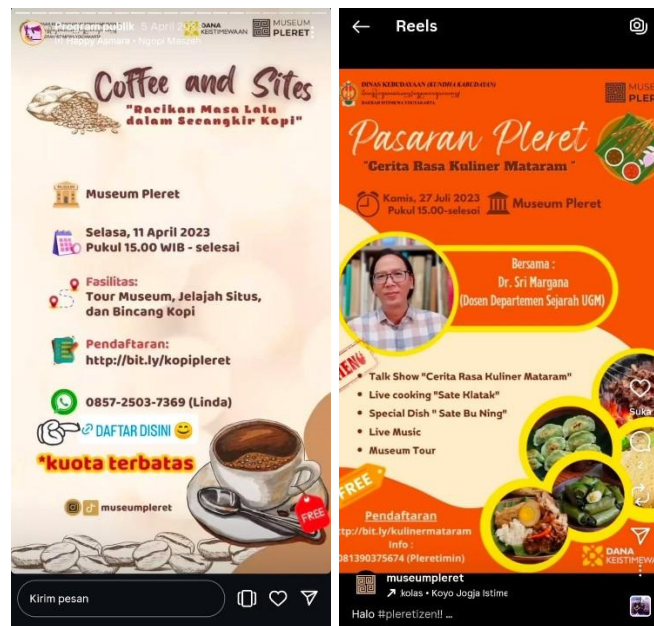
Melihat fenomena tersebut, Museum Pleret mempunyai kesempatan sekaligus tantangan untuk menyuguhkan berbagai kegiatan kreatif yang menyatukan warisan sejarah dengan gaya hidup generasi muda. Salah satunya kegiatan Museum Pleret yang aktif dipromosikan melalui Instagram adalah *Gesit* (Gowes Situs). Program ini telah berlangsung secara konsisten selama kurang lebih tiga tahun. Pelaksanaannya dilakukan sekali dalam sebulan, biasanya dijadwalkan pada hari Sabtu (Wawancara dengan Tria Rahmawati, 26 Agustus 2025). Melalui program *Gesit*, para peserta diajak bersepeda sambil mengeksplor situs-situs bersejarah di Kawasan Kerta-Pleret. Melalui akun Instagram, Museum Pleret menampilkan poster jadwal *Gesit* hingga momen kebersamaan para peserta. Konten ini tidak hanya berfungsi sebagai informasi, tetapi juga membangun citra bahwa museum bukan sekadar ruang pameran benda kuno, akan tetapi juga sebagai pusat aktivitas rekreatif yang sehat, interaktif, dan menyenangkan.



Gambar 10. Poster dan konten reels *Gesit* Museum Pleret
(Sumber: Akun Instagram Museum Pleret)

Kegiatan lainnya yang dipromosikan melalui Instagram adalah *Coffee and Sites*. Program ini memadukan tren “ngopi” yang digemari anak muda dengan kegiatan eksplorasi situs sejarah di sekitar Pleret. Melalui akun Instagram, museum membagikan foto suasana diskusi santai sembari menikmati kopi, perjalanan keliling situs, dan poster informasi acara. Selain itu, Museum Pleret juga pernah menyelenggarakan program *Pasaran Pleret*, sebuah kegiatan unik yang memadukan kuliner dengan sejarah. Dalam acara ini, masyarakat tidak hanya menikmati sajian makanan, tetapi juga diajak memahami tradisi kuliner pada masa Mataram Islam. Acara

ini semakin hidup dengan adanya diskusi dan *live cooking*. Kegiatan ini sempat berjalan rutin sejak dua tahun lalu dan memberi warna baru bagi peran museum sebagai ruang publik yang hidup. Namun, tahun ini program Pasaran Pleret disesuaikan dengan kondisi efisiensi, sehingga museum hanya memfokuskan pada dua program besar, satu untuk anak-anak dan satu untuk dewasa (Wawancara dengan Tria Rahmawati, 26 Agustus 2025).



Gambar 11. Poster kegiatan *Coffee and Sites* dan *Pasaran Pleret*
(Sumber: Akun Instagram Museum Pleret)

Untuk segmen anak-anak, museum mengembangkan program yang bernama *Edu Kids*. Kegiatan ini dibuat agar belajar sejarah terasa menyenangkan dan ringan bagi anak-anak, misalnya lewat dongeng, prakarya, hingga menonton film tentang Sultan Agung. Kemudian juga ada *Gambreng* (Gambar Bareng) yang biasanya diselenggarakan saat liburan sekolah. Anak-anak diajak untuk menggambar di area museum dengan suasana santai dan menyenangkan. Museum memanfaatkan Instagram untuk menampilkan momen anak-anak sedang mewarnai dan mencoba kegiatan kreatif lainnya (Wawancara dengan Ira Dwi Astuti, 26 Agustus 2025). Dokumentasi visual semacam ini berhasil membangun citra bahwa Museum Pleret adalah ruang ramah anak sekaligus destinasi edukatif. Sementara, program *Sinareng* (Sinau Bareng) ditujukan bagi kalangan dewasa, mahasiswa, dan komunitas yang ingin membahas tema-tema sejarah, seni, maupun budaya secara lebih mendalam. Poster pengumuman dan cuplikan materi biasanya diunggah ke Instagram, sehingga menjangkau audiens akademis maupun komunitas yang lebih luas. Kehadiran Sinau Bareng ini memperkuat peran Museum Pleret sebagai ruang publik untuk bertukar gagasan yang sejalan dengan konsep museum sebagai *public sphere*.



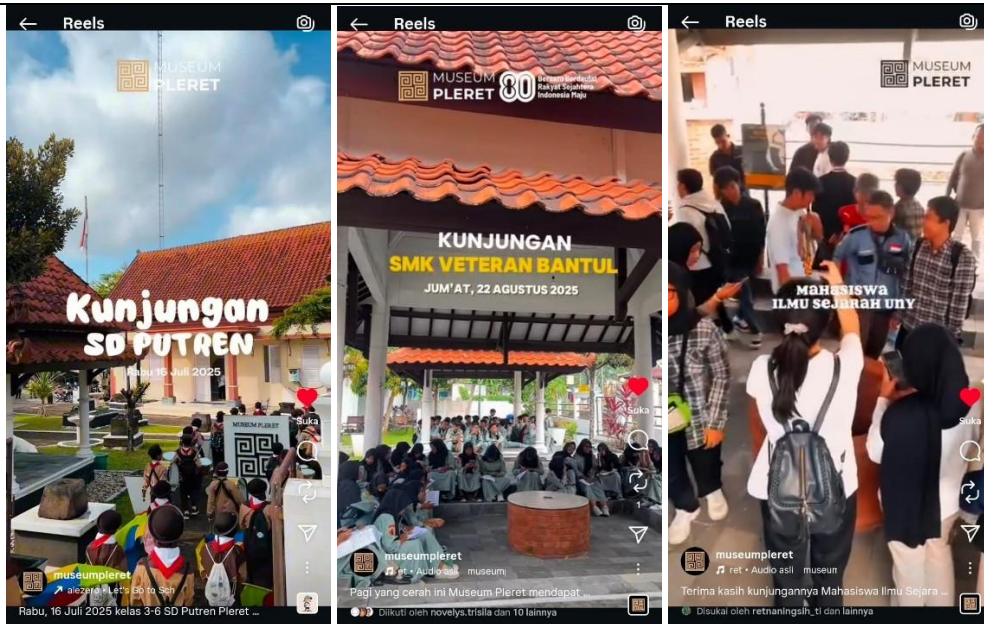
Gambar 12. Poster dan dokumentasi kegiatan *Edu Kids* serta *Gambreng*
(Sumber: Akun Instagram Museum Pleret)



Gambar 13. Poster dan dokumentasi serta konten reels kegiatan *Sinareng*
(Sumber: Akun Instagram Museum Pleret)

Tidak kalah penting, Museum Pleret juga memberikan ruang bagi kunjungan dari berbagai institusi, mulai dari sekolah, perguruan tinggi, hingga komunitas. Biasanya, kunjungan tersebut dipadukan dengan kegiatan edukatif yang dikhususkan sesuai dengan usia dan kebutuhan peserta. Dokumentasi rombongan pelajar atau mahasiswa yang mengikuti tur dan sesi edukasi biasanya diunggah ke Instagram, sehingga memberikan kesan bahwa museum aktif bekerja sama dengan dunia pendidikan sekaligus menjaga perannya sebagai pusat pengetahuan sejarah.

Dengan demikian, strategi Museum Pleret dalam menarik minat pengunjung di era digital tidak hanya berhenti pada promosi lewat Instagram, melalui rangkaian program inovatif yang menggabungkan edukasi, rekreasi, dan gaya hidup, Museum Pleret berhasil menegaskan perannya sebagai lembaga budaya yang adaptif terhadap kebutuhan masyarakat masa kini, sehingga museum masih tampil relevan dan dinamis, tanpa meninggalkan nilai-nilai sejarah dan budaya yang menjadi identitas utamanya.



Gambar 14. Kunjungan dari berbagai institusi, seperti SD, SMA, dan universitas
(Sumber: Akun Instagram Museum Pleret)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembasahan yang disampaikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pertama, Museum Pleret memiliki peran strategis sebagai pusat pelestarian sejarah sekaligus ruang edukasi publik yang dinamis. Upaya pengembangan museum tampak jelas melalui pembangunan gedung yang representatif. Keberadaan museum di atas bekas Keraton Pleret memberikan nilai historis yang tinggi dan bangunan yang cukup luas ini dibagi ke dalam empat bagian, yakni satu gedung untuk ruang edukasi interaktif, satu gedung untuk penyimpanan koleksi yang tidak dipamerkan, serta dua gedung pameran utama. Pembagian ini menunjukkan adanya keseriusan dalam menghadirkan tata kelola museum yang profesional dan terstruktur. Selain itu, pengembangan juga dilakukan melalui penyediaan ruang atau studio digital. Teknologi modern seperti *touchscreen*, *hologram*, dan pemindaian gambar 3D yang ditampilkan pada layar memberikan pengalaman interaktif kepada pengunjung. Bahkan, penggabungan unsur budaya lokal berupa alunan *tembang macapat* yang diiringi Gending Jawa bisa dinikmati melalui *headphone*, hal ini semakin memperkaya atmosfer kunjungan. Dari sisi penataan ruang pameran, Museum Pleret telah menata koleksinya dengan alur yang jelas dan kronologis serta penataan museum juga diarahkan pada prinsip ramah lingkungan dan berkelanjutan. Area museum yang terbuka, dilengkapi taman dan gazebo, memberi kenyamanan sekaligus menegaskan peran museum sebagai ruang publik yang inklusif.

Kedua, Di samping pengembangan fisik dan tata pameran, strategi inovatif juga diwujudkan melalui berbagai kegiatan. Program *Coffee and Site* menghadirkan pengalaman unik dengan

menggabungkan budaya “ngopi” yang populer di kalangan anak muda dengan kegiatan jelajah situs, dilanjutkan diskusi santai. Program rutin *Gesit* (Gowes Situs) digelar sebulan sekali untuk mengenalkan kawasan cagar budaya Kerta–Pleret melalui aktivitas bersepeda. Program lainnya seperti Pasaran Pleret menjadi ajang pertemuan masyarakat dengan menghadirkan kuliner tradisional Mataram Islam dan *live cooking*. Program ini memperlihatkan bahwa museum tidak hanya fokus pada artefak, tetapi juga pada warisan budaya tak benda yang sama pentingnya untuk dilestarikan. Dikalangan anak-anak, kegiatan *Edu Kids* dan *Gambreng* memberikan ruang pembelajaran kreatif melalui dongeng, prakarya, dan lomba menggambar, sementara program *Sinareng* dikhususkan bagi kalangan dewasa dengan diskusi sejarah dan seni secara lebih mendalam. Museum juga rutin menerima kunjungan dari sekolah, kampus, maupun komunitas, menjadikannya sebagai bagian dari jaringan pendidikan dan kebudayaan.

Seluruh kegiatan ini banyak dipromosikan melalui media sosial, khususnya Instagram yang berfungsi memperluas jangkauan audiens sekaligus memperkuat daya tarik museum di era digital. Dengan kombinasi kegiatan inovatif tersebut, Museum Pleret berhasil menarik minat masyarakat di era digital dan memperkuat posisinya sebagai ruang publik yang edukatif, inklusif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrisijanti, Inajati. (2000). *Arkeologi Perkotaan Mataram Islam*. Yogyakarta: Jendela.
- Akbar, Ali. (2023). *Museum di Indonesia: Kendala dan Harapan*. Jakarta: Penerbit Papas Sinar Sinanti.
- De Graaf, H.J. (1949). *Geschiedenis van Indonesië*. Bandung: W. Van Hoeve.
- Iskandar & Suryo, Djoko. (2021). “Museum Sejarah Purbakala Pleret sebagai Sarana Pembelajaran Sejarah”. *Heuristik: Jurnal Pendidikan Sejarah*. Vol. 1, No. 1, pp. 18-33.
- Istina, Dhiyah. (2022). “Keberadaan dan Fungsi Museum Bagi Generasi Z”. *Jurnal Tata Kelola Seni*. Vol. 8, No. 2, pp. 95-104.
- Ricklefs, M.C. (2008). *Sejarah Indonesia Modern 1200-1008*. Jakarta: Serambi.
- Sasongko, Wahyu Indro, dkk. (2015). *Masjid Kagungan Dalem dan Masjid Cagar Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan D.I.Yogyakarta.
- Sulistyo, M.Y & Savitri, M. (2023). “Identifikasi Potensi Wisata Berdasarkan Konsep Open-Site Museum: Studi Kasus Situs Kerto Pleret”. *Jambura History and Culture Journal*. Vol. 5, No. 1, pp. 39-53.

Yulianto, Kresno. (2016). *Di Balik Pilar-Pilar Museum*. Jakarta: Penerbit Wedatama Widya Sastra.

DAFTAR NARASUMBER

1. Ira Dwi Astuti (23 tahun); Edukator Museum Pleret
2. Tria Rahmawati (37 tahun); Edukator Museum Pleret