

## **PENINGKATAN POTENSI EDUWISATA MUSEUM MAYJEN.TNI (PURN) DR. A.K. GANI LEWAT REVITALISASI BERBASIS INOVASI TIK**

**Shinta Puspasari<sup>1)</sup>, Rachmansyah<sup>2)</sup>, Bobby Halim<sup>3)</sup>,  
Farras Ananta<sup>4)</sup>, Risky Pranata<sup>5)</sup>, Ahmad Ghaly<sup>6)</sup>**

<sup>1,4,5)</sup>Prodi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer & Sains,  
Univesitas Indo Global Mandiri, Palembang

<sup>2)</sup>Prodi Sistem Komputer, Fakultas Ilmu Komputer & Sains,  
Univesitas Indo Global Mandiri, Palembang

<sup>3,6)</sup>Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan & Budaya,  
Univesitas Indo Global Mandiri, Palembang

*shinta@uigm.ac.id*

### **Abstract**

This community service activity was carried out at the Museum of MayJen. TNI (Purn.) dr. A.K. Gani to increase the potential of post-COVID-19 educational tourism museums through revitalization based on Information and Communication Technology innovations. The problems of partners who experience difficulties in promoting museums for educational tourism are trying to be solved by offering solutions by making digital corner devices that can be used as promotional media facilities equipped with museum profile video features and museum collection information system applications. The socialization and evaluation of digital corner devices were carried out at the 2023 Traditional Weapons Exhibition organized by the Museum Negeri Sumatera Selatan. a number of N = 30 visitors to the exhibition were asked to fill out a feedback questionnaire as a basis for evaluating the activities. The results of the activity evaluation showed that the average respondent agreed that the Mayjen. TNI (Purn) dr. A.K.Gani Museum's digital corner was effective as an information service facility that attracted interest in visiting the museum. It is hoped that this activity will effectively increase the number of educational visits to the MayJen.TNI (Purn.) dr. A.K. Gani's Museum and the surrounding.

*Keywords: Education tourism, dr. AK.Gani museum, profile video, digital corner.*

### **Abstract**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini dilakukan di museum MayJen. TNI (Purn.) dr. A.K. Gani untuk meningkatkan potensi eduwisata museum pasca pandemi COVID-19 lewat revitalisasi berbasis inovasi Teknologi Informasi dan Komunikasi. Permasalahan mitra yang mengalami kesulitan dalam mempromosikan museum untuk eduwisata coba diselesaikan dengan menawarkan solusi berupa pembuatan perangkat pojok digital yang dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas media promosi dilengkapi dengan fitur video profil museum dan aplikasi sistem informasi koleksi museum. Sosialisasi dan evaluasi perangkat pojok digital dilakukan pada Pameran Senjata Tradisional 2023 yang diselenggarakan oleh Museum Negeri Sumatera Selatan. Sejumlah N=30 pengunjung pameran diminta untuk mengisi kuesioner umpan balik sebagai dasar evaluasi kegiatan PkM. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan rata-rata responden menyatakan setuju bahwa perangkat pojok digital Museum Mayjen. TNI (Purn) dr.A.K.Gani efektif sebagai fasilitas layanan informasi yang menarik minat kunjungan ke museum. Kegiatan PkM ini diharapkan efektif bertampak pada peningkatan jumlah kunjungan eduwisata bagi museum MayJen. TNI (Purn.) dr.A.K.Gani serta masyarakat sekitarnya.

*Keywords: Wisata edukasi, museum dr.AK.Gani, TIK, video profil, pojok digital.*

## PENDAHULUAN

Museum Pahlawan Nasional Mayjen. TNI (Purn) dr. AK. Gani memiliki ribuan koleksi bersejarah tentang perjuangan melawan penjajahan Belanda hingga setelah kemerdekaan di bidang politik maupun kedokteran. Museum ini merupakan dalam bangunan rumah pribadi beliau yang ditata menjadi ruang pameran koleksi pribadi peninggalan Mayjen. TNI (Purn) dr.AK.Gani. Museum dikelola oleh Yayasan Hj. Masturah.

Museum Mayjen. TNI (Purn) dr. A.K Gani menghadapi permasalahan dalam menyediakan layanan informasi yang lengkap dan cepat untuk pengunjungnya. Meskipun museum telah memanfaatkan teknologi web untuk menyediakan informasi melalui situs web nya (Puspasari & Marnisah, 2019), tetapi belum memiliki fitur yang dapat memberikan deskripsi dan ilustrasi yang efektif menyebarkan informasi kepada pengunjung. Hal ini berdampak pada tingkat kepuasan pengunjung serta minat kunjungan ke museum. Karena itu perlu dicari solusi yang efektif dalam berupa media informasi museum dan promosi yang dapat menarik minat kunjungan ke museum fisik.

Museum Mayjen. TNI (Purn) dr. AK. Gani memiliki kekayaan koleksi bersejarah tentang pahlawan nasional Mayjen. TNI (Purn) dr. AK. Gani yang begitu berharga, salah satu jenis koleksinya adalah senjata. Oleh karena itu, museum ini diikutsertakan dalam pameran bersama dengan seluruh museum di seluruh Indonesia yang diadakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata daerah Provinsi Sumatera Selatan. Pameran ini berlangsung di Museum Negeri Sumatera Selatan, di mana setiap peserta diberikan ruang

pameran dengan sejumlah fasilitas seperti lemari kaca dan poster. Melalui pameran ini, koleksi-koleksi bersejarah dari museum Mayjen. TNI (Purn) dr. AK. Gani dapat dihadirkan secara digital bukan hanya senjata yang dihadirkan secara fisik sehingga dapat lebih luas dikenal oleh masyarakat, serta turut memperkaya nilai edukasi sejarah dan budaya pameran ini bagi masyarakat dengan teknologi digital (Chen & Ryan, 2020). Pengunjung dapat menikmati pengalaman bersejarah yang interaktif dan mendalam lewat perangkat inovatif berupa perangkat pojok digital yang berisi fitur video profil museum dan aplikasi sistem informasi koleksi. Teknologi digital di museum dapat memberikan pengalaman lebih bagi pengunjung terutama untuk pembelajaran koleksi (Puspasari et al., 2019). Pameran akan menjadi media yang efektif dan efisien untuk mengenalkan museum Mayjen. TNI (Purn) dr. AK Gani kepada pengunjung potensial (Puspasari & Dhamayanti, 2022), sehingga meningkatkan minat pengunjung untuk berkunjung ke museum fisik untuk eduwisata. Selain itu, aplikasi ini diharapkan dapat membantu museum dalam menyelenggarakan pameran sebagai sarana edukasi bagi masyarakat serta mempromosikan museum secara lebih luas.

## METODE

Kegiatan PkM ini bertujuan meningkatkan potensi eduwisata museum Mayjen. TNI (Purn) dr.AK.Gani lewat revitalisasi berbasis inovasi TIK berupa fasilitas layanan informasi museum Mayjen. TNI (Purn) dr.AK.Gani dalam bentuk perangkat pojok digital. Perangkat tersebut dilengkapi fitur video profil, yang

efektif untuk memperkenalkan organisasi (Yanchinsu et al., 2020), dan aplikasi sistem informasi koleksi museum yang menghadirkan koleksi digital museum kepada pengunjung dimana pun perangkat tersebut ditempatkan. Sosialisasi dan evaluasi perangkat inovatif tersebut dilaksanakan pada Pameran Nasional Senjata Tradisional Nusantara 2023 yang dilaksanakan pada tanggal 24-26 Juli 2023 sekaligus sebagai upaya turut berkonstrubusi dalam pelestarian sejarah dan pengenalan senjata tradisional bagian dari tugas dan fungsi museum untuk edukasi. Tabel 1 berikut mendeskripsikan jadwal pelaksanaan PkM mulai perencanaan hingga Sosialisasi dan evaluasi pada Pameran Nasional Senjata Tradisional Nusantara 2023.

**Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan PkM**

| No | Kegiatan                                                          | Tanggal         |
|----|-------------------------------------------------------------------|-----------------|
| 1. | Perencanaan kegiatan PkM                                          | 19-20 Juni 2023 |
| 2. | Pengumpulan Data                                                  | 21-28 Juni 2023 |
| 3. | Perancangan dan pengembangan <i>Digital Corner</i> & Video Profil | 2-15 Juli 2023  |
| 4. | Sosialisasi perangkat <i>Digital Corner</i>                       | 24-26 Juli 2023 |
| 5. | Evaluasi kegiatan PkM                                             | 28-29 Juli 2023 |

Tahapan pembuatan perangkat pojok digital dimulai dengan tahapan perencanaan, pengumpulan data, analisis kebutuhan, desain, dan pengembangan perangkat berikut fitur video profil dan aplikasi sistem informasi yang secara lengkap diilustrasikan pada Gambar 1.



**Gambar 1: Tahapan pengembangan perangkat pojok digital museum**

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data diawali dengan wawancara dengan kepala museum, yaitu Ibu Yanti Gani. Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan museum dan solusi yang coba ditawarkan untuk revitalisasi museum berupa perangkat inovatif berbasis TIK sebagai fasilitas layanan informasi koleksi museum (Gambar 2). Selain itu, juga dilakukan observasi langsung di museum untuk mengamati situasi dan penggunaan alat display monitor tersebut. Selama proses observasi, juga dilakukan dokumentasi terhadap berbagai hal terkait, seperti tata letak ruang pameran museum dan koleksi yang ada untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang situasi museum terkini.



**Gambar 2: Wawancara dengan kepala museum Mayjen. TNI (Purn) dr. AK.Gani**

b. Analisis Kebutuhan

Analisis terhadap perangkat pojok digital dilakukan dengan tujuan mengetahui kebutuhan fungsional perangkat apa saja yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan museum. Dengan menggunakan teknologi TIK, diharapkan pengunjung museum dapat lebih mudah mengetahui informasi sejarah dan koleksi museum sehingga berdampak pada peningkatan pengetahuan pengunjung museum (Ermatita et al., 2023) dan menarik minat kunjungan ke museum untuk eduwisata (Puspasari et al., 2021). Informasi koleksi akan diilustrasikan dalam bentuk gambar statis yang identik dengan Mayjen. TNI (Purn) dr. AK Gani dilengkapi deskripsi koleksi, sehingga dapat memberikan informasi dan pengalaman yang lebih menarik bagi pengunjung. Selain itu, alat display ini juga dapat berfungsi sebagai media promosi untuk acara "Pameran Nasional Senjata Tradisional Nusantara 2023", sehingga masyarakat pengunjung pameran bersama museum se-Sumsel pada tahun tersebut dapat mengetahui dan tertarik untuk mengunjungi langsung museum fisik Mayjen. TNI (Purn) dr. AK. Gani.

c. Pengembangan Perangkat Pojok Digital

Perangkat pojok digital dikembangkan oleh tim pelaksana PkM (Gambar 3) dari perangkat Kiosk yang dimodifikasi sebagai perangkat komputer layar sentuh yang dapat menampilkan video profil dan menjalankan aplikasi sistem informasi koleksi museum Mayjen. TNI (Purn) dr.AK.Gani. Perangkat dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan desain antarmuka aplikasi serta perangkat yang menarik dan mudah digunakan oleh pengunjung museum yang berasal dari berbagai kalangan

usia, daerah, dan latar belakang pendidikan.



**Gambar 3: Tim pelaksana PkM mengembangkan perangkat pojok digital**

d. Sosialisasi & Evaluasi

PkM dilanjutkan dengan kegiatan sosialisasi perangkat pojok digital museum Mayjen. TNI (Purn) untuk memperkenalkan pada masyarakat sekaligus mengedukasi pemanfaatan inovasi TIK untuk revitalisasi museum di era digital. Kegiatan sosialisasi terbukti efektif untuk meningkatkan wawasan masyarakat mengenai suatu topik atau pengetahuan (Permata Indah et al., 2023). Sosialisasi direncanakan dilakukan pada Pameran Nasional Senjata Tradisional Nusantara 2023 di Museum Negeri Sumatera Selatan atau Museum Balaputradewa (Gambar 4).



**Gambar 4: Sosialisasi di Pameran Nasional Senjata Tradisional Nusantara 2023**

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektifitas kegiatan PkM yang telah dilaksanakan. Instrumen kuesioner digunakan untuk pengumpulan data evaluasi PkM dengan responden pengunjung pameran. Kuesioner dirancang terdiri dari 8 (delapan) pertanyaan, *q1, q2, q3, q4, q5, q6, q7, q8* yang diilustrasikan seperti Gambar 5.

**Kuesioner Evaluasi Sosialisasi Perangkat Digital Corner & Video Profil Museum dr.AK.Gani dalam Pameran Senjata di Museum Negeri Sumsel**

Palembang, 24-26 Juli 2023

Nama : \_\_\_\_\_  
 Usia : \_\_\_\_\_  
 Pendidikan : a. SMA b. S1 c. S2 d. Lainnya \_\_\_\_\_  
 Asal Daerah : \_\_\_\_\_  
 Pekerjaan : a. Pelajar/ Mahasiswa b. Karyawan c. Lainnya \_\_\_\_\_  
 Jenis Kelamin : Laki-laki / Perempuan \_\_\_\_\_

Berilah tanda X (silang) pada jawaban yang anda anggap paling sesuai  
 STS : Sangat Tidak Setuju, TS : Tidak Setuju, N : Netral, S : Setuju, SS : Sangat Setuju

| ID | Pertanyaan                                                                                                                   | STS | TS | N | S | SS |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|---|---|----|
| q1 | Perangkat Digital Corner menarik minat saya untuk mengetahui informasi di tentang museum dr.AK.Gani                          |     |    |   |   |    |
| q2 | Penggunaan saya meningkat setelah mendapatkan informasi tentang museum dr.AK.Gani lewat perangkat digital corner             |     |    |   |   |    |
| q3 | Perangkat Digital Corner berisi informasi yang menarik minat saya untuk berkunjung ke museum dr.AK.Gani                      |     |    |   |   |    |
| q4 | Perangkat Digital Corner memberikan fasilitas layanan informasi yang efektif bagi saya                                       |     |    |   |   |    |
| q5 | Perangkat Digital Corner sudah memenuhi kebutuhan saya untuk mempelajari koleksi museum dr.AK.Gani                           |     |    |   |   |    |
| q6 | Saya merasa frustrasi saat menggunakan Perangkat Digital Corner museum dr.AK.Gani                                            |     |    |   |   |    |
| q7 | Perangkat Digital Corner Museum ini mudah digunakan                                                                          |     |    |   |   |    |
| q8 | Saya menghabiskan banyak waktu memperbaiki kesalahan yang muncul saat menggunakan Perangkat Digital Corner museum dr.AK.Gani |     |    |   |   |    |

\*\*\* TERIMA KASIH ATAS PARTISIPASI ANDA \*\*\*

**Gambar 5: Instrumen Kuesioner**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan PKM ini berupa sebuah perangkat pojok digital museum Mayjen. TNI (Purn) dr.AK.Gani yang dilengkapi fitur Video Profil dan aplikasi sistem informasi koleksi museum. Video profil bertujuan memperkenalkan situasi bangunan museum sebagai media promosi

menarik minat kunjungan ke museum fisik. Pojok digital ditempatkan disamping koleksi museum sehingga pengunjung dapat langsung memanfaatkan perangkat tersebut untuk mendapatkan informasi lewat perangkat tersebut (Gambar 6).



**Gambar 6: Perangkat pojok digital disosialisasikan dan dimanfaatkan oleh pengunjung pameran**

Sedangkan aplikasi sistem informasi koleksi bertujuan untuk menyediakan informasi komprehensif tentang koleksi bersejarah museum secara efisien dan menarik, dengan fitur interaktif yang menawarkan pengalaman belajar yang menarik bagi pengunjung. Setelah menggunakan aplikasi, pengunjung diundang untuk berpartisipasi dalam proses evaluasi memberikan umpan balik kegiatan PkM

dengan mengisi kuesioner (Gambar 7). Kuesioner ini dirancang untuk mengukur sejauh mana perangkat pojok digital dan video profil yang disajikan efektif dalam memberikan informasi kepada pengunjung dan juga menarik minat kunjungan ke museum fisik sebagai bagian dari strategi revitalisasi museum Mayjen. TNI (Purn) dr.AK.Gani pasca pandemi COVID-19 yang disarankan untuk bertransformasi digital (Hussain, 2021) sehingga memberikan pengalaman lebih bagi pengunjung museum (Ovallos-Gazabon et al., 2020).

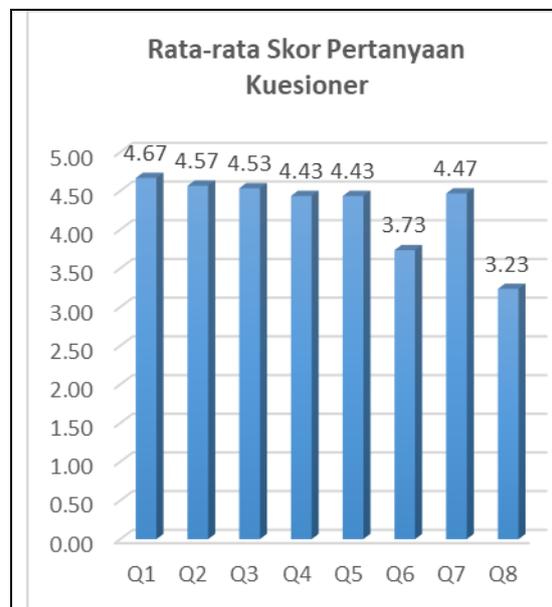


Gambar 7: Pengisian kuesioner oleh responden

Hasil pengukuran terhadap  $N=30$  responden dengan demografi seperti Tabel 2 menunjukkan hasil rata-rata skor 4.25 atau bermakna "SETUJU" bahwa kegiatan PKM telah efektif menghadirkan fasilitas layanan informatif berbasis TIK untuk revitalisasi museum Mayjen. TNI (Purn) dr.AK.Gani dan menarik minat kunjungan ke museum fisik. Terdapat skor nilai rata-rata  $q_6 = 3.73$  dan  $q_8 = 3.23$  yang terkait tingkat kesulitan menggunakan perangkat pojok digital dengan hasil rata-rata responden tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat tersebut. Gambar 8 mengilustrasikan hasil rata-rata skor untuk tiap pertanyaan dalam kuesioner berdasarkan evaluasi umpan balik dari responden.

Tabel 2. Demografi Responden

| No | Faktor        | Kriteria  | %  |
|----|---------------|-----------|----|
| 1. | Usia          | <21 Thn   | 50 |
|    |               | 21-30 Thn | 43 |
|    |               | >30 Thn   | 7  |
| 2. | Asal Daerah   | Palembang | 83 |
|    |               | Sumsel    | 13 |
|    |               | Lainnya   | 0  |
| 3. | Jenis Kelamin | Laki-laki | 40 |
|    |               | Perempuan | 60 |
| 4. | Pendidikan    | SMP/SMA   | 50 |
|    |               | S1        | 43 |
|    |               | Lainnya   | 7  |



Gambar 8: Hasil Kuesioner

## SIMPULAN

Dalam kegiatan PkM ini berhasil dikembangkan sebuah perangkat inovatif, yaitu pojok digital yang dilengkapi fitur video profil dan aplikasi sistem informasi koleksi museum Mayjen TNI (Purn) dr.AK.Gani untuk revitalisasi museum pasca pandemi COVID-19 yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan daya tarik kunjungan ke museum fisik Mayjen TNI (Purn) dr.AK.Gani.

Sosialisasi perangkat dilakukan pada Pameran Nasional Senjata Tradisional Nusantara 2023 di Museum Negeri Sumatera Selatan. Perangkat pojok digital tersebut dirancang untuk memberikan solusi dalam menghadapi tantangan terbatasnya ruang pameran dan petugas di museum tersebut, yang sekaligus mendukung promosi eksistensi museum dan koleksi bersejarah yang dimiliki. Aplikasi informatif yang interaktif ini dirancang dengan tujuan memberikan informasi komprehensif tentang koleksi bersejarah museum secara efisien dan menarik sebagai bentuk upaya revitalisasi museum berbasis TIK. Kegiatan PkM ini telah berhasil mengembangkan perangkat pojok digital inovatif yang mendukung tugas dan fungsi museum untuk edukasi serta wisata. Aplikasi ini membuktikan bahwa teknologi informasi dapat diintegrasikan secara efektif dalam pendidikan dan promosi dalam bidang permuseuman. Penggunaan aplikasi pojok digital berisi video profil dan aplikasi sistem informasi koleksi museum di pameran bersama berhasil meningkatkan pemahaman pengunjung tentang warisan sejarah perjuangan Mayjen. TNI (Purn.) dr. AK. Gani sebagai pahlawan nasional.

Hasil evaluasi dan analisis data dari kuesioner yang diberikan kepada pengunjung pameran menunjukkan bahwa perangkat pojok digital mudah digunakan dan informatif dalam menyajikan data koleksi dan informasi tentang Museum Mayjen. TNI (Purn.) dr. AK. Gani. Perangkat pojok digital efektif menarik minat pengunjung untuk datang ke museum fisik serta sudah sesuai dengan kebutuhan pengunjung, yang rata-rata memiliki latar belakang pelajar, untuk mengetahui tentang koleksi museum Mayjen. TNI (Purn.) dr. AK. Gani.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada DRTPM Kementerian Pendidikan & Kebudayaan Riset dan Teknologi atas terselenggaranya kegiatan PkM ini melalui Hibah Program Kemitraan Masyarakat 2023 dengan nomor kontrak: 178/E5/PG. 02.00.PL/2023 serta Museum Mayjen. TNI (Purn.) dr. A.K. Gani sebagai Mitra PkM.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chen, H., & Ryan, C. (2020). Transforming the museum and meeting visitor requirements: The case of the Shaanxi History Museum. *Journal of Destination Marketing and Management*, 18(April), 100483. <https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2020.100483>
- Ermatita, E., Puspasari, S., & Zulkardi, Z. (2023). Improving Student's Cognitive Performance during the Pandemic through a Machine Learning-Based Virtual Museum. *TEM Journal*, 12(2), 948–955. <https://doi.org/10.18421/TEM122>
- Hussain, Z. (2021). Paradigm of technological convergence and digital transformation: The challenges of CH sectors in the global COVID-19 pandemic and commencing resilience-based structure for the post-COVID-19 era. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 21(January), e00182. <https://doi.org/10.1016/j.daach.2021.e00182>
- Ovallos-Gazabon, D., Meléndez-Pertuz, F., Collazos-Morales, C., Zamora-Musa, R., Cardenas, C.

- A., & González, R. E. R. (2020). Innovation, Technology and User Experience in Museums: Insights from Scientific Literature. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 12249 LNCS, 819–832. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-58799-4\\_59](https://doi.org/10.1007/978-3-030-58799-4_59)
- Permata Indah, N., Eka Wijaya, I. P., & Rahma, M. (2023). Sosialisasi dan pelatihan akuntansi manajemen umkm di desa sindangkarya kecamatan kutawaluya kabupaten karawang. *MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol*, 6(2), 717–722. <https://doi.org/10.31604/jpm.v6i2.717-722> SOSIALISASI
- Puspasari, S., & Dhamayanti. (2022). Sosialisasi Eksistensi Museum dr.AK.Gani di Pameran Bersama Museum Se-Sumsel untuk Peningkatan Kunjungan Eduwisata. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 745–750. <https://doi.org/https://doi.org/10.46576/tjpkm.v3i2.1972>
- Puspasari, S., Ermatita, & Zulkardi. (2021). Constructing Smart Digital Media for Museum Education Post Pandemic Recovery: A Review and Recommendation. 2021 *International Conference on Informatics, Multimedia, Cyber and Information System (ICIMCIS)*, 238–243. <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/ICIMCIS53775.2021.9699345>
- Puspasari, S., & Marnisah, L. (2019). Implementasi E-Museum Dr. Ak. Gani Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 3(2), 120–130. <https://doi.org/10.36982/jam.v3i2.827>
- Puspasari, S., Suhandi, N., & Iman, J. N. (2019). Enhancing The Visitors Learning Experience in SMB II Museum Using Augmented Reality Technology. *International Conference on Electrical Engineering and Informatics (ICEEI)*, 296–300. <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/ICEEI47359.2019.8988831>
- Yanchinsu, V. N., Pratiwi, P., Wenas, M. B., Visual, D. K., Informasi, F. T., Kristen, U., & Wacana, S. (2020). Perancangan Video Panduan Museum Kars Indonesia. *PRABANGKARA Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24(2), 95–105.