



Kendala dan Tantangan Museum Batik TMII dalam Pelestarian Budaya di Era Digital

Roozana Maria Ritonga¹, Narresha Marline Subronto², Regina Jayanti Purnama Halim³

^{1,2,3}Universitas Bunda Mulia, Indonesia

E-mail: rritonga@bundamulia.ac.id

| Article Info | Abstract |
|---|---|
| <p>Article History Received: 2026-02-05 Revised: 2026-03-10 Published: 2026-04-03</p> <p>Keywords: <i>Batik Museum;</i> <i>Cultural Preservation;</i> <i>Digital Era;</i> <i>TMII;</i> <i>Intangible Cultural Heritage.</i></p> | <p>The Indonesian Batik Museum, located within Taman Mini Indonesia Indah (TMII) in Jakarta, plays a pivotal role in the preservation and dissemination of batik as an element of Indonesia's intangible cultural heritage. Nevertheless, in the context of rapid digital transformation, the museum encounters a range of internal and external challenges. The digital era necessitates institutional adaptation in the domains of information presentation, collection management, and visitor engagement, particularly as contemporary audiences increasingly interact within digital environments. This study seeks to identify the constraints faced by the Indonesian Batik Museum TMII in its efforts to preserve batik heritage, to examine the implications of the digital era for the museum's institutional role, and to formulate adaptive strategies that may be implemented in response to these challenges. The research adopts a descriptive qualitative approach, employing data collection methods that include interviews, observation, and document analysis. The findings indicate that the Indonesian Batik Museum TMII confronts internal resource limitations alongside external pressures to adapt in the digital age. Despite these constraints, the museum endeavors to sustain its institutional relevance and cultural mandate through programmatic innovation and the strategic utilization of digital technologies to support the preservation and education of batik heritage.</p> |
| Artikel Info | Abstrak |
| <p>Sejarah Artikel Diterima: 2026-02-05 Direvisi: 2026-03-10 Dipublikasi: 2026-04-03</p> <p>Kata kunci: <i>Museum Batik;</i> <i>Pelestarian Budaya;</i> <i>Era Digital;</i> <i>TMII;</i> <i>Warisan Budaya Tak Benda.</i></p> | <p>Museum Batik Indonesia yang terletak di Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Jakarta, memiliki peran penting dalam pelestarian dan edukasi budaya batik sebagai warisan budaya tak benda Indonesia. Namun, seiring berkembangnya era digital, museum menghadapi berbagai kendala dan tantangan, baik dari sisi internal maupun eksternal. Transformasi digital menuntut museum untuk beradaptasi dalam penyajian informasi, pengelolaan koleksi, serta keterlibatan pengunjung yang kini lebih aktif di ruang digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi Museum Batik Indonesia TMII dalam pelestarian budaya batik, menganalisis tantangan era digital terhadap peran museum, serta merumuskan strategi adaptif yang dapat diterapkan. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Museum Batik Indonesia TMII menghadapi keterbatasan internal dan tekanan adaptasi eksternal di era digital. Namun, melalui inovasi program dan pemanfaatan teknologi, museum berupaya mempertahankan relevansi dan perannya dalam pelestarian serta edukasi budaya batik.</p> |

I. PENDAHULUAN

Di era Society 5.0, kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan memberi peluang bagi masyarakat Indonesia untuk aktif menjaga warisan budaya. Teknologi memudahkan akses informasi secara cepat dan real-time di mana saja. Oleh karena itu, literasi digital dan pemahaman budaya menjadi keterampilan penting yang harus dikembangkan bersama agar individu dapat mengikuti perkembangan teknologi dan perubahan sosial (Ramadani et al., 2025). Batik Indonesia diakui UNESCO sejak 2009 sebagai warisan budaya tak benda, mencakup benda fisik dan pengetahuan pembuatannya. Museum

menjadi media efektif untuk melestarikan kedua aspek ini dan juga bagian dari pariwisata budaya, termasuk monumen, festival, dan pameran (Ardiansyah & Anita, 2019). Agar museum berperan optimal sebagai sarana edukasi, penting memahami karakter pengunjung. Menurut ICOM ke-21 2007 di Vienna, museum adalah lembaga permanen yang melayani masyarakat dengan mengumpulkan, merawat, meneliti, dan memamerkan peninggalan manusia, baik berwujud maupun tidak, untuk pembelajaran dan hiburan. PP No.66 tahun 2015 menegaskan fungsi museum dalam melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, serta

mengomunikasikannya kepada masyarakat. Di era digital, pengunjung museum diharapkan didominasi generasi Millennial dan Gen Z yang menginginkan pengalaman wisata interaktif berbasis teknologi. Namun, minat mereka masih rendah karena museum dianggap kurang menarik dan terlalu tradisional, serta belum menyajikan konten budaya yang dinamis sesuai selera muda (Patricia & Soeprapto, 2023; Maharani et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi pariwisata budaya dapat meningkatkan keterlibatan dan memperkaya pengalaman wisatawan (Neuhofer et al., 2014; Wang et al., 2020 dalam Malini, 2025). Di era digital, museum tidak lagi berfungsi hanya sebagai tempat penyimpanan dan pameran koleksi sejarah, tetapi telah bertransformasi menjadi ruang interaktif berbasis teknologi yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan personal. Namun, penurunan minat terhadap museum serta meningkatnya ketertarikan pada wisata alam menjadi tantangan bagi museum untuk tetap relevan (Nabillah et al., 2024).

Dengan demikian Museum perlu mengembangkan strategi inovatif yang berorientasi pada generasi muda guna meningkatkan minat kunjungan dan memperkuat relevansinya (Ritonga & Murdana, 2023). Hal ini penting karena Generasi Z dan Milenial cenderung menganggap museum kurang menarik dan lebih memilih aktivitas luar ruang serta media sosial (Waruwu & Lawalata, 2023). Peran museum telah mengalami transformasi dari sekadar ruang penyimpanan koleksi menjadi pusat edukasi dan interaksi publik. Pemanfaatan teknologi seperti Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), dan Internet of Things (IoT) dimaksudkan untuk memperkaya pengalaman pengunjung. Namun, masih terdapat kesenjangan antara harapan pengunjung dan kemampuan museum dalam mengimplementasikan teknologi tersebut (Nabillah et al., 2024). Museum Batik Indonesia di Taman Mini Indonesia Indah di Jakarta (TMII) adalah institusi budaya yang memamerkan dan melestarikan batik dari berbagai daerah. Museum ini berperan sebagai ruang edukasi tentang sejarah, teknik, dan nilai budaya batik. Namun, di era digital, museum menghadapi tantangan seperti penurunan kunjungan fisik, kebutuhan digitalisasi koleksi, dan perubahan preferensi generasi muda. Oleh karena itu, Museum Batik Indonesia TMII perlu bertransformasi agar tetap relevan. Penelitian ini bertujuan mengkaji kendala dan tantangan museum dalam pelestarian budaya di era digital

serta merumuskan strategi adaptif untuk mendukung keberlanjutan fungsinya.

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu suatu penelitian ilmiah yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam konteks sosial secara alamiah dengan mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang diteliti (Moleong, 2018). Jenis data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi untuk mencari solusi dari masalah penelitian yang ditemukan. Data sekunder adalah informasi yang didapatkan dari sumber yang telah ada misalnya studi literatur (buku, jurnal, karya ilmiah dan dokumen terkait) serta data yang berasal dari instansi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: observasi, wawancara, studi dokumentasi dan triangulasi. Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan melihat keadaan sebenarnya lingkungan yang diteliti. Wawancara dan pengamatan langsung pada Kepala Museum, Kepala Bidang dan Fungsional Museum, dan Pengunjung. Wawancara terstruktur dan semi terstruktur yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Studi dokumentasi dengan mengumpulkan foto-foto, dokumen dari informan terkait yang diteliti sebagai bukti penguat dari pada data dokumentasi penelitian ini. Pengumpulan data secara triangulasi yang dilakukan peneliti untuk menguji kredibilitas data dengan teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Museum Batik TMII

Museum Batik Indonesia yang berlokasi di kawasan TMII didirikan sebagai respons atas pengakuan batik oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Takbenda Dunia pada tahun 2009. Pembangunannya dimulai pada 2014 dan diresmikan pada 2 Oktober 2023, bertepatan dengan Hari Batik Nasional. Museum ini tidak hanya berfungsi sebagai ruang penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai pusat edukasi, riset, dan komunikasi nilai budaya batik, dengan pendekatan kuratorial naratif yang menampilkan batik sebagai representasi sejarah, filosofi, dan identitas daerah. Koleksi museum meliputi batik dari berbagai wilayah Nusantara beserta perangkat pendukung proses produksinya,

yang disajikan melalui tata ruang spiral dan inklusif untuk menciptakan pengalaman kunjungan yang imersif. Temuan penelitian kualitatif menunjukkan orientasi museum pada pengalaman pengunjung, kolaborasi lintas komunitas, serta pengembangan program edukatif-tematik. Meskipun memiliki potensi signifikan sebagai pusat pelestarian dan riset batik, museum menghadapi keterbatasan sumber daya dan tantangan menarik generasi muda di era digital. Secara umum, museum menunjukkan kapasitas adaptif dalam mempertahankan perannya sebagai institusi pelestarian budaya.

2. Museum sebagai Ruang Edukasi dan Pelestarian Budaya

Museum berfungsi sebagai lingkungan pembelajaran kontekstual yang memungkinkan konstruksi pemahaman melalui pengalaman langsung, interaksi, dan refleksi. Selain sebagai penyedia informasi, museum berperan dalam pembelajaran sepanjang hayat dengan mengaitkan objek budaya pada konteks sosial dan pengalaman kultural pengunjung. Dalam konteks Museum Batik Indonesia TMII, fungsi edukatif diwujudkan melalui penyajian koleksi yang dilengkapi narasi sejarah, proses produksi, dan makna filosofis motif batik. Aktivitas interaktif, seperti praktik mencanting dan workshop kreatif, memperkuat pemahaman pengunjung terhadap batik sebagai warisan budaya yang hidup dan dinamis. Hal ini menegaskan peran museum sebagai institusi pelestarian yang mentransmisikan pengetahuan secara terstruktur dan kontekstual.

3. Museum di Era Digital dan Pendekatan Partisipatif

Museum modern dituntut mengadopsi pendekatan partisipatif berbasis teknologi digital untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung dan memperluas ruang pameran ke ranah virtual. Digitalisasi tidak menggantikan koleksi fisik, melainkan memperkaya interaktivitas, visualisasi, dan akses informasi, sehingga meningkatkan relevansi museum bagi generasi digital native. Implementasi pendekatan ini tercermin pada strategi Museum Batik Indonesia TMII melalui pemanfaatan teknologi interaktif, media sosial, dan program tematik adaptif. Dengan demikian, museum diposisikan sebagai institusi budaya yang tidak hanya menyimpan koleksi, tetapi juga sebagai ruang edukatif dan

partisipatif yang responsif terhadap perkembangan digital.

4. Ruang Pameran Museum Batik

Museum Batik Indonesia di TMII memiliki tujuh ruang pameran permanen yang mendokumentasikan sejarah, teknik, dan keragaman pemanfaatan batik Nusantara.

a) Ruang 1: Pengenalan Batik

Ruang pameran pertama Museum Batik Indonesia TMII berfungsi sebagai pengantar yang menegaskan batik sebagai bagian integral dari sejarah, sistem simbol, dan kebudayaan Nusantara, bukan sekadar produk tekstil.

b) Ruang Audio Visual: Batik dan Kehidupan

Ruang ini berfungsi sebagai transisi antara pengenalan sejarah awal batik dan ruang utama yang menampilkan teknik serta ragam batik secara lebih mendalam. Dirancang sebagai pengantar visual, ruang tersebut mempersiapkan pemahaman bertahap mengenai proses batik, dengan dominasi display kain berukuran besar berpola repetitif dan berwarna lembut.

c) Ruang 2: Khazanah Batik Nusantara

Ruang 2 merupakan ruang pameran utama Museum Batik Indonesia TMII yang menyajikan narasi komprehensif tentang sejarah, teknik produksi, keragaman motif daerah, serta pemanfaatan media digital dalam penyajian batik Nusantara. Ruang ini dirancang secara spiral dan berkesinambungan tanpa pemisahan lantai yang kaku, sehingga memungkinkan alur kunjungan yang bertahap dan imersif. Koleksi yang ditampilkan mencakup kain batik dan tekstil tradisional dari berbagai wilayah di Indonesia.

d) Ruang 3: Ruang Proses Pembuatan Batik dan Material Alami (Teknik Membatik)

Ruang pameran ketiga berfungsi sebagai ruang edukatif yang memvisualisasikan proses pembuatan batik tradisional, mencakup alat, bahan, dan hasil akhir. Representasi teknik batik tulis dan batik cap memberikan pemahaman mengenai kompleksitas produksi, sementara display bahan pewarna alami menegaskan aspek autentisitas dan nilai ekologis batik.

e) Ruang 4: Bentuk dan Ragam Hias

Ruang pameran keempat menampilkan bentuk, fungsi, dan ragam hias batik Nusantara, menekankan keindahan visual, variasi motif, dan makna simboliknya. Ruang ini memperlihatkan kekayaan

estetika batik melalui penataan kain yang memudahkan pengunjung mengamati detail motif, warna, dan pola, mulai dari desain geometris dan flora-fauna hingga motif bernilai filosofis dan sosial.

f) Ruang 5: Perkembangan Dunia Batik

Ruang pameran kelima menampilkan evolusi batik dari tradisional ke kontemporer, menekankan fungsi, bentuk, dan inovasi yang adaptif terhadap perubahan sosial, teknologi, dan gaya hidup. Media digital sederhana digunakan untuk menampilkan persebaran dan evolusi motif batik, mempermudah pemahaman pengunjung, terutama generasi muda, sekaligus mendukung pelestarian budaya. Meski interaktivitas terbatas dan konten perlu pembaruan berkelanjutan, pameran ini menegaskan bahwa batik merupakan budaya hidup yang mengintegrasikan nilai tradisi, inovasi, dan relevansi dengan era modern.

g) Ruang 6: Galeri Kemasyhuran (Hall of Fame)

Galeri Kemasyhuran (Hall of Fame) berfungsi sebagai ruang apresiasi tokoh, karya, dan kontribusi penting dalam pelestarian batik Indonesia, menghubungkan nilai historis, sosial, dan estetis batik dengan perjuangan budaya yang diwariskan antar generasi. Melalui panel visual, display koleksi, dan tata cahaya, galeri mempermudah pengunjung memahami batik sebagai identitas dan prestasi budaya. Selain menjadi media edukasi dan inspirasi, terutama bagi generasi muda, galeri menegaskan bahwa keberlangsungan batik bergantung pada peran individu, komunitas, dan institusi, sekaligus menekankan pentingnya pembaruan konten dan penyajian interaktif agar relevan dengan era digital.

h) Ruang 7: Galeri Pamer Temporer

Ruang pameran ketujuh merupakan galeri pameran temporer yang berfungsi sebagai ruang exhibition bersifat tidak permanen, digunakan untuk menampilkan pameran tematik sesuai isu, tren, atau program tertentu yang dikembangkan oleh Museum Batik Indonesia TMII. Berdasarkan observasi lapangan, ruang ini dirancang fleksibel agar konsep pameran dapat berubah mengikuti periode waktu tertentu. Pada saat observasi, galeri ini mendukung program tematik museum, seperti "Kukuruyuk", yang menghadirkan

pendekatan kreatif dan kontemporer dalam memperkenalkan batik kepada masyarakat. Pameran menampilkan karya, instalasi visual, dan pengolahan kain batik dalam konteks modern yang relevan dengan perkembangan zaman. Galeri pameran temporer juga memanfaatkan media digital dan visual display, termasuk pencahayaan tematik, desain ruang imersif, serta informasi berbasis visual yang mendukung narasi pameran.

5. Kunjungan dan Kerjasama Museum

Museum Batik Indonesia TMII menerima kunjungan beragam, mulai dari pelajar, mahasiswa, komunitas budaya, hingga wisatawan individu, dengan kunjungan institusi pendidikan bersifat edukatif dan terjadwal. Intensitas kunjungan meningkat pada akhir pekan, liburan, peringatan Hari Batik Nasional, atau saat pameran khusus, workshop, dan program kolaboratif temporer seperti "Kukuruyuk". Melalui kerja sama dengan institusi pendidikan, komunitas, pengrajin, dan pihak kreatif, museum memperluas jangkauan edukasi, memperkaya narasi pameran, dan menjaga relevansi batik sebagai warisan budaya yang adaptif dan inovatif. Selain itu, museum menyediakan ruang kolaborasi melalui workshop, program magang, dan keterlibatan komunitas sebagai strategi edukasi dan partisipasi publik. Bentuk kerja sama ini efektif menjembatani generasi muda dan memperkenalkan batik dalam konteks yang lebih aplikatif dan kontekstual.

6. Kegiatan Museum

Museum Batik Indonesia TMII secara aktif menyelenggarakan kegiatan edukatif dan kreatif yang mendukung fungsi edukasi, pelestarian, dan keterlibatan publik, dengan sebagian besar dirancang sebagai program berkelanjutan untuk menjangkau pengunjung dari berbagai usia dan latar belakang. Salah satu kegiatan utama adalah program mencanting, yang memungkinkan pelajar dan masyarakat umum mempraktikkan teknik dasar membatik. Kegiatan partisipatif ini tidak hanya memperdalam pemahaman proses pembuatan batik, tetapi juga meningkatkan apresiasi terhadap nilai budaya batik sebagai warisan yang hidup.

7. Media Sosial

Museum Batik Indonesia TMII memanfaatkan media sosial sebagai sarana

komunikasi, promosi, dan edukasi budaya untuk menjangkau audiens lebih luas, terutama generasi muda. Platform digital digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai koleksi, kegiatan, dan nilai-nilai budaya batik melalui konten visual, dokumentasi workshop, pameran tematik seperti Kukuruyuk, serta materi edukatif tentang filosofi motif, proses pembuatan, dan pewarna alami.

8. Kendala dan Tantangan Museum

a) Kendala internal dan eksternal yang dihadapi Museum Batik Indonesia TMII dalam pelestarian warisan budaya batik.

Berdasarkan observasi dan wawancara, kendala internal Museum Batik Indonesia TMII terutama berkaitan dengan keterbatasan sumber daya manusia dan pengelolaan waktu, yang menuntut efisiensi dalam mengelola kegiatan edukatif, pameran tematik, serta konten digital secara bersamaan. Pengelolaan koleksi batik yang beragam dari berbagai daerah juga memerlukan perhatian khusus agar tetap terawat dan tersaji optimal. Kendala eksternal mencakup aksesibilitas kawasan TMII yang menerapkan sistem go green serta perubahan minat masyarakat, khususnya generasi muda, yang lebih tertarik pada konten digital dan visual cepat dibandingkan kunjungan museum konvensional.

b) Pengaruh era digital dalam memengaruhi strategi pelestarian dan edukasi di museum.

Era digital memberikan dampak signifikan terhadap strategi pelestarian dan edukasi di Museum Batik Indonesia TMII. Digitalisasi memungkinkan perluasan jangkauan edukasi melalui media sosial, teknologi interaktif, serta penyajian informasi yang lebih visual dan mudah diakses, termasuk peta interaktif, ruang tematik, dan konten digital pelengkap pameran fisik. Namun, era digital juga menuntut museum menyederhanakan penyampaian nilai budaya batik yang kompleks agar tetap menarik, sehingga menimbulkan tantangan dalam menyeimbangkan kedalaman makna budaya dengan penyajian yang ringkas dan adaptif.

c) Upaya dan inovasi yang dapat dilakukan Museum Batik Indonesia TMII untuk menghadapi tantangan era digital.

Untuk menghadapi tantangan era digital, Museum Batik Indonesia TMII mengembangkan berbagai inovasi, termasuk program interaktif seperti mencanting, kreasi kain perca, dan pameran tematik "Kukuruyuk" yang diperbarui sesuai tren. Pemanfaatan teknologi interaktif di ruang pameran serta media sosial juga digunakan sebagai sarana edukasi dan promosi budaya. Strategi ke depan mencakup penguatan kolaborasi dengan komunitas kreatif, institusi pendidikan, dan pelaku budaya, serta penerapan pendekatan partisipatif dan experiential learning, yang efektif menjaga relevansi museum di tengah perkembangan digital.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Museum Batik Indonesia TMII menghadapi keterbatasan sumber daya, pengelolaan operasional, dan perubahan karakter pengunjung di era digital. Namun, pemanfaatan program interaktif, pameran tematik, teknologi, dan media sosial memungkinkan museum menjaga relevansi dan peranannya sebagai ruang pelestarian batik yang inovatif dan inklusif.

B. Saran

Rekomendasi untuk Museum Batik Indonesia TMII meliputi penguatan sumber daya manusia di bidang kuratorial, edukasi, dan digital; pengembangan strategi digital yang menyeimbangkan edukasi dan daya tarik visual; serta penguatan program experiential learning seperti mencanting dan workshop tematik. Kolaborasi dengan institusi pendidikan, komunitas kreatif, pengrajin, dan pelaku budaya juga perlu ditingkatkan untuk memperluas jangkauan edukasi dan memperkaya konten. Selain itu, peningkatan aksesibilitas dan kenyamanan pengunjung penting untuk mendukung kualitas pengalaman museum.

Secara keseluruhan, penerapan rekomendasi ini diharapkan dapat memperkuat Museum Batik Indonesia TMII sebagai institusi pelestarian, edukasi, dan pengembangan budaya batik yang adaptif di era.

DAFTAR RUJUKAN

I Ardiansyah & T. L. Anita, Trans. (2019). The Effect of Tourism Motivation on Visiting Decisions in Jakarta History Museum

- Kawasan Kota Tua Jakarta. *Journal of Business And Entrepreneurship*, 7(1), 1-10
- Malini, L. H., Natalia, D., Djunaid, I. S., & Marshellya, M. Revitalisasi digital Taman Mini Indonesia Indah (TMII): Evolusi Cultural Attraction dan Tourist Experience. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9097-9103.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nabillah, S., Sumitra, N. R., & ROHIMAH, I. (2024). Revolusi Teknologi: Implementasi Museum Teknologi dalam Menciptakan Pariwisata Interaktif di Era Society 5.0. *PETA-Jurnal Pesona Pariwisata*, 3(1), 26-32.
- Neuhofer, B., Buhalis, D., & Ladkin, A. (2014). A typology of technology-enhanced tourism experiences. *International Journal of Tourism Research*, 16(4), 340-350.
- Patricia, V., & Soeprapto, V. S. (2023). Studi kasus minat berkunjung gen z ke museum wayang. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9304-9309.
- Quan, S., & Wang, N. (2004). Towards a structural model of the tourist experience: An illustration from food experiences in tourism. *Tourism Management*, 25(3), 297-305.
- Ramadani, A. N., Kamaruddin, S. A., & Awaru, A. O. T. (2025). Urgensi Literasi Digital dalam Pemahaman Budaya Masyarakat di Era society 5.0. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(3), 285-289.
- Ritonga, R. M., & Chen, F. T. (2024). Mengenal Karya Lukis Sebagai Wisata Edukasi Seni dan Budaya Bagi Generasi Muda di Museum Basoeki Abdullah Jakarta. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 9268-9274.