



# Keberadaan dan Fungsi Museum Bagi Generasi Z

**Dhiyah Istina**

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta,  
Jalan Suryodiningratan No. 8, Matrijeron, Kota Yogyakarta, DIY – 55143  
*E-mail:* dhinakuliahlagi@gmail.com

## ABSTRAK

Museum menjadi salah satu lembaga pendidikan yang menyimpan bukti jejak sejarah suatu bangsa. Keberadaan museum dapat menjadi tolak ukur kesadaran masyarakat dalam menjaga sejarah, tradisi dan kebudayaan yang menjadikan mereka sebagai seutuhnya manusia yang berbudaya. Museum mengalami perkembangan agar tetap eksis di berbagai kalangan. Perkembangan dan pembaruan ini tentu merujuk pada perkembangan teknologi di era digital seperti saat ini. Bukan bermaksud mengubah keseluruhan isi museum dengan hal-hal digital yang justru dapat menghilangkan esensi museum itu sendiri, namun melakukan pendekatan yang sesuai dengan target pengunjung adalah strategi bagi museum untuk dapat bertahan di tengah generasi Z. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan studi literatur untuk mendapatkan informasi mengenai fenomena dan fakta yang berkembang pada museum bila dilihat dari sudut pandang generasi Z. Fenomena dan fakta yang dipaparkan dalam penelitian ini membuktikan bahwa sebuah kolaborasi antara berbagai golongan generasi dapat membuat museum berfungsi dengan lebih efektif dan menyenangkan bagi generasi Z. Penilaian negatif mengenai generasi Z yang sangat bergantung dengan dunia internet nyatanya mampu menjadi sebuah terobosan baru untuk perkembangan museum itu sendiri.

**Kata kunci:** museum, digital, generasi Z

## *The Existence and Function of Museums for Generation Z*

### ABSTRACT

*Museums are one of the educational institutions that store evidence of the history of a nation. The existence of museums can be a benchmark for public awareness in preserving history, traditions and culture that make them fully cultured human beings. Museums have developed in order to continue to exist in various circles. These developments and updates certainly refer to technological developments in the digital era as it is today. Not intending to change the entire contents of the museum with digital things that can actually eliminate the essence of the museum itself, but taking an approach that is in accordance with the target visitor is a strategy for the museum to be able to survive in the midst of the Z generation of young people. This study uses a qualitative method by conducting study of literature to obtain information about the phenomena and facts that developed at the museum when viewed from the perspective of generation Z. The phenomena and facts presented in this study prove that a collaboration between various generations can make museums function more effectively and pleasantly for generation Z. Negative judgments about Generation Z, which is very dependent on the internet, are actually able to become a new breakthrough for the development of museums.*

**Keywords:** museum, digital, generation Z

## PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015, museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Museum di Indonesia tersebar di 27 provinsi. Asosiasi Museum Indonesia (AMI) menyebutkan jumlah museum di Indonesia berjumlah 428 museum, data ini disusun per Januari 2016 dan masih terus mengalami pembaruan (Asosiasi Museum Indonesia, 2022). Pada tahun 2021 terdapat 439 museum di Indonesia yang mayoritas dimiliki oleh pihak swasta (databoks, 2021). Jumlah museum tersebut menunjukkan kesadaran mengenai museum yang semakin berkembang dengan diiringi jumlah museum yang semakin bertambah.

Museum memiliki peran penting pada bidang pendidikan dalam hal pembelajaran sejarah yang dapat diimplementasikan di berbagai tingkat pendidikan (Asmara, 2019). Museum juga berfungsi sebagai objek pariwisata yang menyuguhkan rasa senang namun tetap mengaitkan dengan faktor pengetahuan seumur hidup. Objek pariwisata tersebut mampu menjadi rekreasi sehat yang merelaksasikan pengunjung namun tetap dengan tujuan utama untuk mampu memperhalus budi dan nurani hati yang berasal dari hasil mengimplementasikan koleksi museum (Sutaarga, 1998). Melihat fenomena anak muda yang menggunakan museum sebagai objek rekreasi dan pembuatan konten untuk sosial media, melahirkan anggapan sebagai hal positif dan negatif bagi beberapa golongan. Anggapan negatif yang sering diperbincangkan oleh pengelola museum dan pemerhati museum adalah anak muda hanya fokus mengambil gambar atau swafoto (*selfie*) untuk keperluan pribadi tanpa melihat koleksi di museum sebagai artefak yang mampu memberikan pengetahuan kepada mereka. Hal ini karena museum dianggap sebagai tempat tua yang kuno, kurang terawat, membosankan dan hanya diperuntukkan bagi siswa TK dan SD saja (Nurohmah, 2015). Namun, anggapan negatif tersebut dibarengi dengan penilaian positif mengenai pergerakan anak muda yang kini tergerak untuk melangkah masuk ke museum dengan berbagai bentuk kegiatan. Jejaring komunitas yang terhubung melalui media internet ternyata mampu membentuk kegiatan positif yang mengedukasi anak muda saat berada di dalam museum, salah satu komunitas tersebut adalah Malam Museum, yang mengemas kegiatan jalan-jalan di museum dengan permainan-permainan menarik sehingga mengundang antusias anak muda (Yoursay, 2022).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *Keberadaan dan Fungsi Museum Bagi Generasi Z*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sudut pandang Generasi Z terhadap museum saat ini agar dapat memberikan gambaran bagi pengelola museum untuk melakukan pendekatan terhadap Generasi Z. Penelitian ini penting untuk dilakukan mengingat fungsi museum untuk pengetahuan sangat

memerlukan tindakan keberlanjutan agar tidak terbengkalai dan ditinggalkan oleh generasi selanjutnya. Penting bagi penelitian ini untuk memberikan gambaran kondisi bahwa museum adalah milik semua generasi, jangan sampai ekosistem museum itu sendiri terhenti di satu generasi sehingga menimbulkan sebuah jarak yang begitu besar antara satu generasi dengan generasi selanjutnya. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi untuk memaksimalkan fungsi museum yang berperan sebagai lembaga yang melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat mendeskripsikan, menganalisis suatu fenomena atau kasus. Penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk penelitian yang menggambarkan secara utuh mengenai realitas maupun fenomena sosial yang disajikan melalui ciri, karakter, sifat, dan modelnya secara komprehensif (Thabroni, 2022). Penelitian ini mengidentifikasi permasalahan yang ada mengenai Museum dan Generasi Z, membatasi lingkup permasalahan, merumuskan masalah, menentukan tujuan, menentukan manfaat, melakukan studi pustaka, dan mengolah data sehingga menghasilkan laporan penelitian. Metode kualitatif deskriptif dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan studi kepustakaan. Studi kepustakaan adalah proses pengumpulan data yang berbentuk kepustakaan atau literatur yang relevan dengan topik atau masalah (Abdhal, 2021). Hal pembeda studi kepustakaan dengan studi lain adalah pada pengumpulan data dengan mengambil data dari pustaka dengan membaca, mencatat, dan mengolah bahan data tersebut menjadi bahan penelitian. Dalam penelitian ini sumber data berupa laporan, kesimpulan seminar, catatan, rekaman diskusi ilmiah, tulisan yang diterbitkan pihak pemerintah atau lembaga lain. Pembatasan dalam pencarian kepustakaan dibatasi dengan kata-kata kunci yang relevan yaitu museum, digital, dan Generasi Z. Terdapat tiga contoh museum yang menunjang penelitian ini untuk memberikan gambaran mengenai museum yang telah menggunakan teknologi interaktif dalam penataan ruang dan koleksinya. Tiga museum ini dipilih berdasarkan hasil dari pengalaman peneliti selama mengumpulkan data yang relevan dengan topik masalah.

## **TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Generasi Z adalah generasi yang lahir pada tahun 1997-2012 yang memiliki keunggulan dalam dunia digital (Rizal, 2012). Generasi Z lahir dan tumbuh di tengah perkembangan teknologi sehingga teknologi internet menjadi sebuah hal wajib yang digunakan untuk hiburan, belajar, dan bekerja (Aeni, 2022). Bila dilihat

secara langsung tanpa perlu melihat data statistik, generasi Z identik dengan gawai (*smartphone*) dan internet tanpa mengenal tempat dan waktu. Generasi Z seolah menciptakan dunianya sendiri dengan saling terkoneksi melalui dunia digital sehingga saling mempertemukan satu sama lain tanpa batas ruang dan waktu. Fenomena ini tentu ditangkap sebagai sebuah hal positif karena mampu membuka berbagai pintu dan jendela baru dalam melihat dunia di belahan bumi manapun. Hal tersebut terus dilakukan hingga melahirkan sebuah eksistensi. Eksistensi tersebut tentu berkembang di dunia maya yang dapat dilihat melalui ruang virtual. Generasi Z cenderung lebih mudah menjalin pertemanan melalui dunia maya, hal tersebut dapat dilihat dari seberapa banyak pengguna media sosial lain yang menjadi pengikut akun media sosial miliknya (Widhiatuti, 2021).

Sosial media menjadi sebuah peranan penting dalam menggapai eksistensi tersebut. Sosial media merupakan salah satu aplikasi yang paling sering bersinggungan dan digunakan oleh Generasi Z, hal ini dikarenakan fitur yang disuguhkan mampu membuat anak muda menjangkau berbagai hal dengan sangat mudah. Hal ini menambah ketertarikan Generasi Z yang memanfaatkan sosial media sebagai media untuk hiburan, bersosialisasi, menentukan gaya hidup, media untuk bisnis, dan media untuk pendidikan (Bulele & Wibowo, 2020). Berbagai peluang diambil untuk meningkatkan jumlah pengikut di sosial media dengan mengangkat tema yang beragam. Fenomena peningkatan penggunaan sosial media semakin berkembang pesat dikarenakan banyak kegiatan fisik yang harus ditunda dalam masa pandemi. Tentu hal ini membuat anak muda semakin lihai dalam menggunakan teknologi agar tetap dapat berkomunikasi dengan dunia luar.

Perkembangan teknologi memiliki dampak yang mampu menggeser bentuk komunikasi langsung menjadi komunikasi tidak langsung. Pergeseran bentuk komunikasi ini dapat berdampak buruk mengingat banyak dari Generasi Z tidak bertatap muka secara langsung oleh lawan bicaranya yang menyebabkan komunikasi dua arah menjadi hal yang kurang efektif (Zis, Effendi, & Roem, 2021). Perkembangan teknologi digital dan pergeseran bentuk komunikasi ternyata tidak hanya terjadi pada sosial media namun juga ke bagian fasilitas-fasilitas yang diberikan oleh museum. Segala upaya dilakukan oleh pengelola museum agar museum tidak mengalami ketertinggalan yang jauh dengan anak muda yang memahami bentuk komunikasi yang saat ini sudah bergeser ke arah digital. Bentuk pembaruan yang banyak dilakukan oleh museum adalah menghadirkan area atau koleksi interaktif dan melakukan digitalisasi koleksi museum ke dunia digital melalui *website* maupun sosial media.

Kegiatan interaktif di museum mampu mendekatkan anak muda kepada koleksi dengan membalut pengetahuan dengan cara yang menyenangkan. Hal ini didukung oleh karakteristik Generasi Z yang lebih mengandalkan diri mereka sendiri dalam menemukan dan melakukan suatu hal sehingga keterlibatan langsung

mereka dalam melakukan aktivitas sangat penting untuk dihadirkan dalam museum (Sunjayadi, 2019). Salah satu perkembangan dan pembaruan yang dapat dilakukan museum untuk meningkatkan daya tarik Generasi Z adalah dengan memberikan visual menarik yang dapat diunggah di media sosial maupun *website* yang dimiliki oleh museum. Dengan menggunakan teknologi digital, bentuk visual tersebut dapat berupa buku atau katalog digital yang dapat diunduh dengan mudah dan membuat pengunjung museum dapat mengakses informasi mengenai koleksi yang ditampilkan dengan lebih lengkap dan menyenangkan (Agung, 2020). Pembaruan ini memberikan pengalaman baru untuk menikmati museum dengan visual yang lebih modern tanpa mengubah isi dan makna dari koleksi itu sendiri.

Salah satu museum yang telah menggunakan katalog dan keterangan koleksi digital adalah Museum Universitas Gadjah Mada. Keterangan koleksi dapat dengan mudah diunduh dengan menggunakan *QR Code* yang tertera pada koleksi tersebut. Pembaruan seperti ini sangat memudahkan pengunjung karena informasi dapat didapat dengan lebih detail dan dapat dibaca sewaktu-waktu saat tidak berada di area Museum UGM. Hal serupa juga digunakan di beberapa pameran temporer, contohnya di *Pameran Mukti Negeriku* di Museum Tumurun Surakarta. Data dan keterangan detail mengenai koleksi dan keseluruhan pameran dapat diunduh dengan memindai *QR Code* yang tertera di koleksi tersebut. Pendekatan digital seperti ini mengundang antusias anak muda untuk memberikan ruang kepada mereka untuk mencari dan mengetahui sendiri tentang sejarah koleksi tersebut. Hal ini dikarenakan pengalaman visual dan teknologi menjadi titik berat dari bagaimana Generasi Z dapat mengolah informasi yang diberikan.



Gambar 1. Museum Universitas Gadjah Mada Yogyakarta  
Sumber: [ugm.ac.id](http://ugm.ac.id), 2022

Kesenjangan keterampilan merupakan salah satu karakteristik yang sangat mungkin terjadi di Generasi Z, karena perbedaan karakteristik yang sangat besar

dengan generasi sebelumnya (Rakhmah, 2021). Dalam hal ini museum dapat mengambil peran sebagai lembaga pendidikan yang mampu memberi pengalaman belajar menyenangkan dengan penataan ruang atau koleksi yang interaktif sehingga mampu mengembangkan daya imajinasi dan mengasah keterampilan Generasi Z. Penataan ruang atau koleksi yang interaktif memberikan pengalaman tidak mudah dilupakan karena olahan bentuk yang menarik dan kehadiran teknologi dalam memberikan komunikasi dua arah yang mampu menambah nilai koleksi museum itu sendiri yang akan menjadi daya tarik di zaman modern ini (Andriana, Gunawan, & Santoso, 2019). Penataan ruang dan koleksi yang interaktif menghadirkan kesan berbeda yang akan dirasakan oleh setiap orang. Hal ini tentu akan berdampak positif bagi Generasi Z untuk mempelajari koleksi dan menikmati museum melalui sudut pandang mereka sendiri. Kehadiran teknologi interaktif tentu menjawab kegelisahan generasi sebelumnya tentang kesulitan Generasi Z dalam berkomunikasi secara dua arah. Teknologi yang dikembangkan mampu membantu Generasi Z untuk memberikan ruang di mana mereka dapat berinteraksi secara mandiri dengan koleksi dalam mencari deskripsi dari koleksi yang ditampilkan.



Gambar 2. Displai Interaktif Keris di Museum Sonobudoyo Yogyakarta  
Sumber: Dokumentasi Istina, 2022

Salah satu displai interaktif yang berada di Museum Sonobudoyo Yogyakarta adalah sebuah langkah dari pengelola museum dengan memberikan pengalaman baru bagi pengunjung untuk menyentuh keris digital yang akan menampilkan keterangan sejarah di setiap jenis keris. Dengan teknologi layar sentuh ini pengunjung bebas memilih detail sejarah keris yang diinginkan. Walaupun tidak memegang keris dalam bentuk fisik asli, namun pengalaman ini menghadirkan sensasi yang unik tanpa harus berinteraksi langsung secara fisik dengan koleksi asli yang juga didisplai di dalam museum. Faktor keamanan juga dipertimbangkan dalam proses displai sebuah artefak untuk meminimalisasi

kerusakan permanen. Berbeda dengan Diorama Arsip Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Istimewa Yogyakarta yang menyuguhkan pengalaman visual saat memasuki ruang pameran. Pertimbangan displai seperti ini digunakan untuk memberi pengalaman yang sama dengan alur atau kondisi sejarah yang ingin disampaikan oleh pengelola museum.



Gambar 3. Displai Diorama Arsip Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Istimewa Yogyakarta  
Sumber: solopos.com, 2022

Peneliti melihat terdapat sebuah fenomena pada Generasi Z mengenai koneksi antarmereka, satu dengan yang lain. Hal ini melahirkan sebuah hal yang disebut sebagai sebuah tren dan diikuti oleh banyak anak muda karena menjadi sebuah gaya hidup yang mendorong mereka untuk melakukan hal yang serupa. Dampak positif dari tren ini mampu ditangkap oleh beberapa pengelola museum untuk akhirnya dikolaborasikan bersama Generasi Z. Bentuk kolaborasi tersebut seperti mengundang sekelompok anak muda untuk membuat konten yang sedang tren di museum dengan tema beragam. Hal tersebut nampak biasa untuk generasi sebelumnya, namun bila dikemas dengan gaya anak muda yang kekinian maka hal tersebut menjadi suguhan baru yang dirasa lebih modern. Hal modern tersebut menjadi salah satu faktor yang akhirnya mengundang anak muda lain untuk melakukan hal serupa dan seolah berlomba untuk menjadi lebih baik dari pembuat konten sebelumnya. Bila mampu menjadikan museum sebagai wahana belajar yang menyenangkan maka akan lebih banyak anak muda yang tertarik untuk datang dan belajar di museum. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Nadiem Makarim saat berkunjung ke Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta, ia mengatakan bahwa keberadaan museum sangat penting untuk generasi penerus bangsa yang

keberadaannya harus bisa memenuhi kebutuhan masyarakat terutama generasi muda (Itaratnasari, 2019).

Kebebasan berekspresi yang dimiliki Generasi Z tentu memiliki beberapa hal yang tidak disukai oleh beberapa golongan. Generasi Z menghindari komunikasi dominan dan penuh kontrol, golongan ini lebih menyukai komunikasi dengan gaya komunikasi santai, bersahabat, dan egaliter (Christiani & Iksari, 2020). Hal ini tentu akan menjadi kendala ketika generasi sebelumnya tidak mampu memahami sepenuhnya tentang karakteristik Generasi Z. Diperlukan jarak dan ruang yang cukup untuk membuat kenyamanan Generasi Z dalam berinteraksi dan mengolah informasi mengenai koleksi museum itu sendiri. Hal ini diperlukan agar Generasi Z tidak merasa didominasi dan menghambat atau membatasi proses pemikiran mereka terhadap sebuah koleksi dan sejarah. Hal tersebut dapat dicapai dengan menghadirkan teknologi yang tepat di museum untuk menyampaikan informasi-informasi menarik mengenai koleksi yang telah dipajang agar koleksi tersebut mampu leluasa berbicara kepada Generasi Z serta mampu mengembangkan wawasan baru yang diharapkan dapat melahirkan ide-ide kreatif selanjutnya.

## **KESIMPULAN**

Generasi Z yang sangat berhubungan erat dengan internet dan sosial media tentu memiliki peran yang sangat besar dalam membentuk karakteristiknya. Hal ini dapat dilihat dari pergeseran cara berkomunikasi dan keterampilan individunya. Karakteristik ini ternyata memengaruhi tingkat antusias Generasi Z untuk berkunjung ke museum. Museum yang mereka anggap sebagai bangunan tua, kuno dan membosankan tersebut ternyata dipatahkan dengan berbagai perkembangan kegiatan dan teknologi. Generasi Z melihat museum sebagai sarana pendidikan yang memberikan ruang bagi mereka untuk mengasah keterampilan dan pengetahuan. Kehadiran museum yang diimbangi dengan kemajuan teknologi tentu menjadi hal menarik untuk dikunjungi. Hal yang ditemukan dalam penelitian ini adalah perlunya pihak museum memberikan ruang bagi Generasi Z untuk dapat mengandalkan diri mereka sendiri hingga akhirnya mereka menemukan secara mandiri atas rasa keingintahuan mereka masing-masing. Hal ini dapat dicapai melalui kegiatan yang interaktif, koleksi interaktif, ataupun melalui digitalisasi koleksi yang dapat diakses Generasi Z secara mudah melalui gawai yang mereka miliki. Kemajuan teknologi melalui sosial media memberikan promosi yang berkelanjutan bagi jejaring Generasi Z yang tidak terbatas, melalui konten yang mereka unggah ke sosial media tersebut tentu menimbulkan manfaat untuk pihak museum. Oleh karena itu, adaptasi museum berbanding lurus dengan perkembangan zaman agar mampu menjadi wadah untuk Generasi Z dan generasi selanjutnya dalam membantu keberlanjutan dan memaksimalkan fungsi museum



sebagai lembaga yang melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Pencapaian dari kolaborasi ini tentu menjadi sebuah ekosistem museum sehingga keberadaan dan fungsi museum tidak lagi dipandang sebagai hal yang kuno dan ketinggalan zaman bagi generasi mendatang.

## KEPUSTAKAAN

- Abdhul, Y. (2021, November 25). *deepublish*. Retrieved from <https://penerbitbukudeepublish.com/studi-pustaka/>
- Aeni, S. N. (2022, Maret 8). Retrieved from [katadata.co.id: https://katadata.co.id/sitinuraeni/berita/6226d6df12cfc/memahami-karakteristik-dan-ciri-ciri-generasi-z](https://katadata.co.id/sitinuraeni/berita/6226d6df12cfc/memahami-karakteristik-dan-ciri-ciri-generasi-z)
- Agung, A. B. (2020). *Perancangan Buku Katalog Koleksi Museum Biologi Yogyakarta Berbasis Ilustrasi Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tarik Museum Bagi Anak-Anak Usia 6-12 Tahun*. Surabaya: Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika.
- Andriana, F., Gunawan, I. V., & Santoso, M. E. (2019). Faktor Daya Tarik Display Interaktif Terhadap Pengunjung di Museum Ocean World Trans Studio Bandung. *Aksen*, 70-78.
- Asmara, D. (2019). Peran Museum Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 10-20.
- Asosiasi Museum Indonesia. (2022). Retrieved from [asosiasimuseumindonesia.org: https://asosiasimuseumindonesia.org/anggota.html](https://asosiasimuseumindonesia.org)
- Bulele, Y. N., & Wibowo, T. (2020). Analisis Fenomena Sosial Media dan Kaum Milenial: Studi Kasus Tik Tok. *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, 565-572.
- Christiani, L. C., & Iksari, P. N. (2020). Generasi Z dan Pemeliharaan Relasi Antar Generasi dalam Perspektif Budaya Jawa. *Jurnal Komunikasi dan Kajian Media*, 84-105.
- databoks. (2021). Retrieved from [databoks.katadata.co.id: https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/12/15/mayoritas-museum-di-indonesia-dimiliki-oleh-pihak-swasta](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/12/15/mayoritas-museum-di-indonesia-dimiliki-oleh-pihak-swasta)
- Itaratasari. (2019, November 20). *kebudayaan.kemdikbud.go.id*. Retrieved from <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/Vredeburg/keberadaan-museum-harus-dapat-memenuhi-kebutuhan-generasi-muda/>
- Nurohmah, A. (2015, 10 9). *brilio.net*. Retrieved from <https://www.brilio.net/news/-anak-muda-nggak-minat-ke-museum-kalaupun-berkunjung-cuma-buat-selfie-151009h.html>
- Rakhmah, D. N. (2021, Februari 4). *kemdikbud.go.id*. Retrieved from <https://pskp.kemdikbud.go.id/produk/artikel/detail/3133/gen-z-dominan-apa-maknanya-bagi-pendidikan-kita>

- Rizal, J. G. (2012, 12 26). *KOMPAS*. Retrieved from KOMPAS.com: <https://www.kompas.com/tren/read/2021/12/26/170000565/mengenal-apa-itu-generasi-baby-boomers-x-y-z-millennials-dan-alpha?page=all>
- Sunjayadi, A. (2019). Pariwisata Sejarah Untuk Generasi Milenial dan Generasi Z. *Abad Jurnal Sejarah*, 28-41.
- Sutaarga, M. A. (1998). *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Thabroni, G. (2022, April 27). *serupa.id*. Retrieved from <https://serupa.id/metode-penelitian-deskriptif-kualitatif-konsep-contoh/>
- Widhiatuti, D. (2021, Mei 27). *geotimes.id*. Retrieved from <https://geotimes.id/opini/generasi-z-di-media-sosial/>
- Yoursay, T. (2022, Agustus 11). *yoursay.id*. Retrieved from <https://yoursay.suara.com/hobi/2022/08/11/141521/belajar-sejarah-anti-bosan-komunitas-malam-museum-punya-segudang-acara-asyik-untuk-kamu>
- Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, E. R. (2021). Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Era Digital. *Jurnal Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 69-87.