

# E-MUSEUM: KOMODIFIKASI INFORMASI KOLEKSI MUSEUM\*

Ulce Oktrivia

Balai Arkeologi Banjarmasin, Jalan Gotong Royong II, RT 03/06, Banjarbaru 70711, Kalimantan Selatan;  
Telepon (0511) 4781716; Facsimile (0511) 4781716; email: ulce.oktrivia@gmail.com

Artikel masuk pada 9 Desember 2013

Artikel direvisi pada 20 Januari 2014

Artikel selesai disunting pada 10 April 2014

**Abstrak.** Dewasa ini informasi dapat menyebar dalam hitungan detik tanpa terbatas pada ruang dan waktu. Setiap orang di penjuru dunia dapat mengakses informasi dari seluruh dunia dengan hanya duduk di dalam rumah. Museum sebagai lembaga yang bertugas untuk kepentingan studi, pendidikan, dan kesenangan juga dituntut untuk menyebarkan informasi dengan cepat dan akurat. Salah satu cara agar informasi yang dimiliki oleh museum dapat diakses dengan cepat dan akurat adalah dengan e-museum. Permasalahan yang muncul adalah bagaimanakah bentuk e-museum, apakah yang menjadi prioritas isi dari e-museum, dan bagaimanakah museum mengatasi dampak yang timbul sebagai akibat dari e-museum. Makalah ini bersifat deskriptif komparatif. Segala data tentang e-museum akan dibandingkan. Data yang digunakan adalah data pustaka baik dari buku maupun internet. Hasil dari *desk research* ini adalah dua buah bentuk e-museum yaitu e-museum berbentuk *web site* yang sudah banyak digunakan dan e-museum berbasis sistem informasi geografis. Isi dari e-museum akan lebih baik jika difokuskan pada data mengenai seluruh koleksi museum beserta kesejarahannya. Hadirnya museum mungkin saja membuat orang tidak perlu datang ke museum, namun cukup dengan mengakses internet. Oleh sebab itu, museum dituntut untuk lebih interaktif dengan memberikan *workshop* singkat kepada pengunjung museum.

Kata kunci: museum, e-museum, teknologi informasi

**Abstract. E-Museum: Information Commodification of Museum Collection.** *Currently, information is well disseminated through space and time. People can access information from all over the world by just sitting at home. Museum as an information resources aims at education and pleasure, besides is also required for disseminating information as fast and accurate. The methode for a fast and accurate access is with e-museum. Some problems emerge, such as how the form of the e-museum, what is the e-museum priority contents, and how to overcome the impact of the e-museum. This article is a descriptive comparative. Therefore all data of the e-museum will be compared. The data is gained from book references and the internet. There are two e-museum forms of this desk research, which are web site of e-museum that has been widely used, and e-museum based on geographic information systems. It would be better if e-museum contents are focused on the entire data collection and its history. The presence of e-museum may cause people do not want visiting museum while they can access it easily from the internet. Therefore, museum is demanded for being more interactive, by giving a short workshop to visitors.*

Keywords: museum, e-museum, information technology

## A. Pendahuluan

Empat puluh tahun silam Leonard Kleinrock tidak pernah membayangkan ledakan Facebook, Twitter atau YouTube. Saat itu ia dan timnya baru melahirkan apa yang kemudian disebut dengan internet (Kompas, 26 Oktober 2009). Saat ini, jutaan orang setiap harinya mengakses layanan yang disediakan di dalam internet. Meskipun demikian tidak banyak yang mengetahui bahwa pada tanggal 29 Oktober 1969, Leonard Kleinrock bersama

timnya membuat sebuah komputer yang kemudian dapat “berbicara” dengan komputer yang lainnya. Inilah jejak awal internet yang semakin berkembang pada saat ini. Sistem informasi telah mengalami perkembangan yang begitu pesat. Informasi sudah merambah ke dalam apa yang sedang dipikirkan oleh seseorang yang setiap detiknya dapat berubah. Facebook dan Twitter adalah situs jejaring sosial yang saat ini sedang banyak digemari oleh berbagai kalangan dari anak-anak hingga orang

---

\* Makalah ini telah dipresentasikan dalam seminar “Peranan Teknologi Informasi dalam Pengelolaan Museum” di Museum Lambung Mangkurat Banjarbaru pada tanggal 19 November 2009, dengan penambahan sesuai dengan keperluan.

tua. Jutaan orang setiap hari mengakses situs-situs tersebut. Inilah era yang disebut revolusi informasi di mana setiap orang dapat saling memberikan informasi yang dapat diakses dari seluruh penjuru dunia.

Dewasa ini, teknologi informasi tampaknya telah memberikan pengaruh terhadap sistem informasi museum. Pada tahap awal mungkin hanya dalam bentuk *database* koleksi museum yang tidak dapat diakses oleh semua orang. Sekarang ini setiap orang dapat melihat koleksi museum tanpa harus datang ke museum. Teknologi informasi mulai berkembang di museum sekitar tahun 1960-an. Salah satu proyek pertama adalah *Automated Data Processing* (ADP) yang dikembangkan oleh Komite Museum Nasional Sejarah Alam Amerika yang didirikan pada tahun 1963. Sistem yang dihasilkan dari proyek ini dikenal dengan istilah SELGEM (*Self-Generated Master*) (Garnil 1995). SELGEM hanya terbatas pada data yang berupa teks atau lebih tepat disebut sebagai *database* sederhana. Dengan bantuan teknologi informasi dan jaringan internet mulailah muncul istilah e-museum. E-museum adalah kumpulan gambar, dokumen suara, teks dokumen, dan video dari sejarah, ilmiah atau kepentingan budaya yang direkam secara digital dan dapat diakses melalui media elektronik. E-museum juga sering disebut sebagai museum virtual, museum elektronik, dan museum digital. Munculnya e-museum telah membuat koleksi museum lebih mudah diakses dari mana saja dan kapan saja.

Saat ini e-museum juga sudah berkembang di Indonesia, terdapat delapan belas museum dan dua badan atau asosiasi museum yang telah memiliki *web site*. Museum-museum tersebut antara lain adalah Museum Nasional, Museum Bahari, Museum Geologi, Museum Sumpah Pemuda, Museum Mpu Tantular, Museum Rekor Dunia Indonesia, dan Museum Bank Indonesia. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa masih banyak museum di Indonesia yang belum memiliki *web site* termasuk di antaranya adalah museum negeri provinsi. Hanya terdapat dua museum negeri provinsi yang telah memanfaatkan *web site* sebagai media penyebaran informasi museum, yaitu Museum Mpu Tantular dan Museum

Negeri Provinsi Kalimantan Barat. Museum negeri provinsi dipandang sebagai lembaga informasi budaya dari daerah tertentu saja. Dengan kondisi seperti ini, perlu kiranya setiap museum negeri provinsi di Indonesia dan juga museum-museum lainnya memiliki *web site* sebagai media penyebaran informasi dan media mempopulerkan kebudayaan suatu daerah yang dapat diakses dengan cepat tanpa terkendala ruang dan waktu.

Namun demikian, jika mengacu pada definisi museum yang diberikan oleh *International Council of Museum*, yaitu institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, konservasi, riset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan, maka terdapat sebuah ganjalan dalam rangka membangun e-museum sebagai media penyebaran informasi museum. Ganjalan tersebut terletak pada fungsi museum sebagai institusi yang bertugas untuk memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kepentingan studi, pendidikan, dan kesenangan. Berdasarkan hal tersebut, permasalahan dalam makalah ini adalah:

1. Bagaimanakah bentuk e-museum?
2. Apakah yang menjadi prioritas isi e-museum?
3. Bagaimanakah mengatasi permasalahan yang muncul sebagai akibat dari e-museum?

Mengacu pada permasalahan tersebut terdapat beberapa kajian yang menarik yang dapat digunakan untuk mengarahkan makalah ini. Menurut Jogiyanto, informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Jogiyanto dalam Riyanto, Putra dan Inderlarko 2009, 23). Informasi merupakan sumberdaya penting dalam suatu organisasi. Kualitas informasi ditentukan oleh tiga faktor, yaitu.

1. Relevansi  
Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Hal ini disebabkan relevansi informasi untuk tiap-tiap orang berbeda satu dengan yang lainnya.
2. Tepat Waktu.  
Informasi yang sudah tidak *up to date* tidak mempunyai nilai lagi.

### 3. Akurasi.

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan atau meyesatkan (Kadir dan Triwahyuni 2003, 546).

Banyak ahli memberikan definisi mengenai teknologi informasi dari berbagai sudut pandang. Menurut Hang dan Keen, teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu seseorang bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi (Hang dan Keen dalam Kadir dan Triwahyuni 2003, 2). Menurut Martin, teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi (Martin dalam Kadir dan Triwahyuni 2003, 2). Sedangkan menurut Williams dan Sawyer, teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video (Williams dan Sawyer dalam Kadir dan Triwahyuni 2003, 2).

Perkembangan sistem informasi yang didukung teknologi informasi memberikan banyak perubahan dalam hal kemampuan sistem informasi tersebut. Hal-hal yang dapat dikerjakan oleh sistem informasi di antaranya adalah:

1. menyediakan komunikasi dalam organisasi atau antarorganisasi yang murah, akurat, dan cepat;
2. menyimpan informasi dalam jumlah yang sangat besar dalam ruang yang kecil tetapi mudah diakses;
3. memungkinkan informasi yang sangat banyak di seluruh dunia dengan cepat dan murah;
4. meningkatkan efektifitas dan efisiensi orang-orang yang bekerja dalam kelompok pada suatu tempat atau beberapa lokasi;
5. mengotomatiskan pekerjaan yang semi otomatis dan tugas-tugas yang dikerjakan secara manual (Riyanto, Putra dan Inderlarko 2009, 28).

## B. Metode Penelitian

Makalah ini pada dasarnya dibuat dengan teknik *desk research*. Artinya dalam membuat

makalah penulis tidak melakukan penelitian di lapangan. Makalah ini bersifat deskriptif komparatif, segala data yang diperoleh akan diperbandingkan kelebihan dan kekurangannya, kemudian dijelaskan secara piktoral. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kajian pustaka dari buku atau internet. Data yang diperoleh akan dipilah dan dikaji sehingga akan diperoleh bentuk e-museum yang tepat untuk diterapkan.

## C. Sistem Informasi E-Museum

### 1. E-Museum Berbentuk Website

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa teknologi informasi adalah kumpulan gambar, *file* suara, teks dokumen, dan video dari sejarah, ilmiah atau kepentingan budaya yang direkam secara digital dan dapat diakses secara cepat. Satu-satunya cara agar kumpulan gambar, *file* suara, teks dokumen, dan video dalam jumlah besar dapat diakses dengan cepat adalah melalui media *online* yaitu *web site*. Saat ini, sebagian besar orang memandang, membuat sistem informasi yang *online* adalah sesuatu pekerjaan yang rumit dan diperlukan biaya yang mahal. Kondisi seperti ini kemungkinan besar menjadi sebuah ganjalan bagi museum untuk membangun sebuah e-museum. Hal yang mungkin dijadikan alasan adalah terbatasnya dana pengembangan museum dan terbatasnya sumber daya manusia.

Pada umumnya, museum di Indonesia yang memiliki *web site*, memberikan beberapa menu sebagai berikut.

#### 1. Halaman Depan

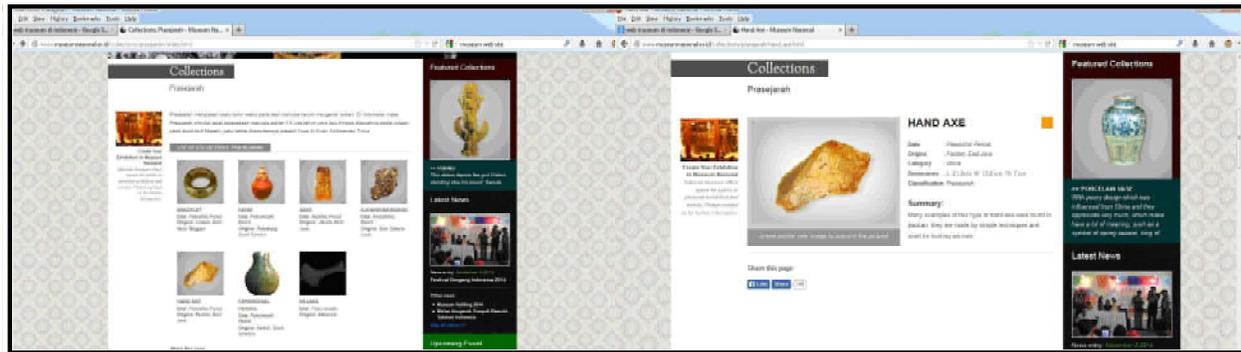
Layaknya buku, pada halaman depan biasanya berisi kata sambutan. Selain itu juga berisi agenda museum dan foto kegiatan museum.

#### 2. Tentang Museum

Tentang museum berisi tentang sejarah, struktur organisasi dan segala hal yang menggambarkan museum tersebut. Termasuk juga terdapat waktu buka museum.

#### 3. Hubungi Kami

Hubungi kami adalah halaman yang digunakan untuk berkomunikasi dengan pihak museum melalui *e-mail*.



Gambar 1. Koleksi Museum Nasional Indonesia yang ditampilkan di *web site* beserta dengan informasinya (sumber: <http://www.museumnasional.or.id/>).

4. Publikasi  
Publikasi dapat berupa jurnal ilmiah museum, poster, dan film dokumenter.
5. Galeri Foto  
Umumnya berisi foto koleksi museum dan kegiatan museum.
6. *Link*  
*Link* berisi *web site* yang berhubungan dengan museum. Terutama adalah *web site* museum di seluruh Indonesia. Sehingga seluruh jaringan e-museum di Indonesia dapat saling terkoneksi.

Dari beberapa *web site* museum yang ada di Indonesia, kebanyakan hanya menampilkan sebagian dari koleksinya saja. Sebagai contoh adalah *web site* Museum Nasional Indonesia. Tampilan koleksi dari Museum Nasional Indonesia dibagi menjadi beberapa periodisasi atau studi keilmuan. Masing-masing periodisasi atau studi keilmuan hanya memiliki foto koleksi yang tidak lebih dari 10 buah foto. Masing-masing foto hanya diberi keterangan jenis koleksi, periodisasi, kategori, dimensi, dan asal penemuannya. Informasi mengenai kesejarahan koleksi Museum Nasional Indonesia yang ditampilkan di *web site* sangat sedikit. Selain itu, lokasi penemuannya juga kurang jelas, hanya menyebutkan kota tempat penemuannya.

Tampilan *web site* seperti yang tampak pada beberapa museum di Indonesia, sebenarnya bisa saja dipakai sebagai media informasi *online*. Namun, perlu dilakukan penambahan foto atau video koleksi museum disertai dengan informasi yang lengkap, rinci, dan akurat. Dengan informasi

tersebut setiap orang yang membuka *web* museum dapat memperoleh ilmu mengenai sejarah suatu lokasi.

Saat ini, membangun sebuah *web site* bukan menjadi perkara yang sulit. Setiap orang dengan kemampuan komputer yang standar dapat membuat sebuah *web site*. *Joomla* adalah salah satu *software web builder* yang merupakan aplikasi manajemen situs yang terbuka (*Open Source Content Manajement Sistem/OS-CMS*) yang berarti *software* ini adalah *software* gratis yang dapat di *download* melalui internet. *Joomla* adalah OS-CMS yang terancang dan terhebat di kelas CMS saat ini (Oneto dan Sudarma 2008, 4). Selain gratis, *Joomla* memiliki berbagai kelebihan lain, yaitu lebih mudah mengelola isi *web site*, lebih mudah tampilan *web site*, dan *Joomla* banyak didukung oleh pihak ketiga. Kelebihan tersebut disebabkan *Joomla* didukung oleh ratusan *extension* dan *templates* gratis, sehingga dapat memperindah tampilan dan isi *web site*. Dari sekian banyak kelebihan yang terdapat pada *software Joomla*, pada kenyataannya *Joomla* juga memiliki kekurangan. Salah satu kekurangannya adalah sistem keamanan *web site* yang dibangun dengan *joomla* masih sangat rendah.

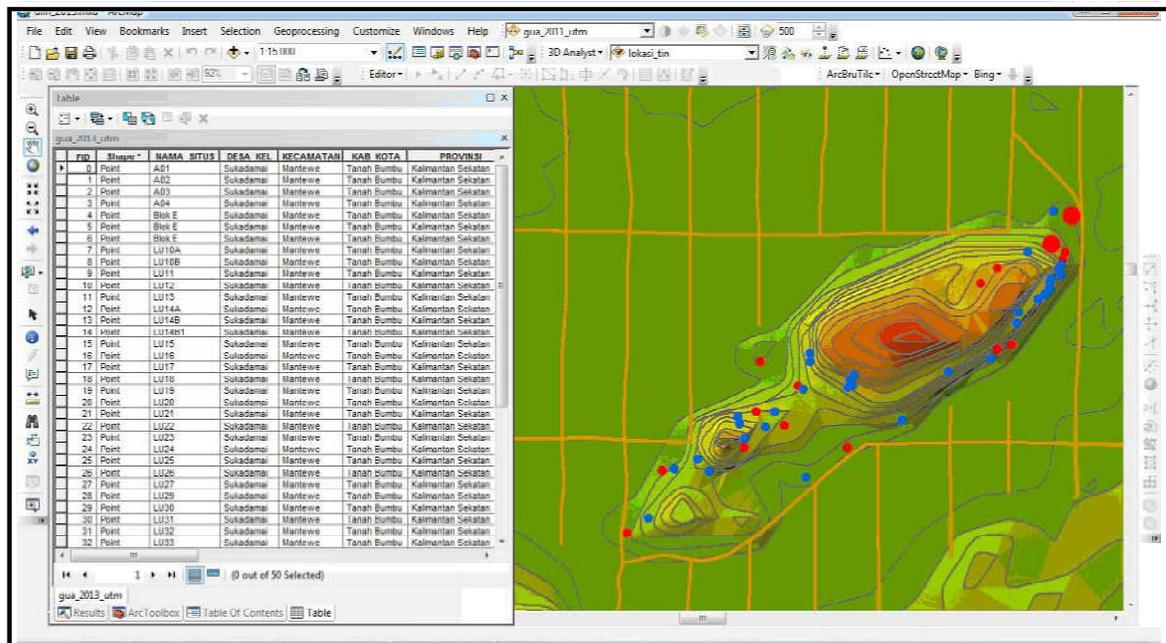
*Joomla* menawarkan sebuah *software* atau perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membangun sebuah e-museum yang tepat dan murah namun tidak murahan. Fungsi pengelolaan dan *update* informasi yang diberikan oleh *joomla* juga sangat mudah sehingga setiap informasi yang ada akan selalu *up to date*.

## 2. Sistem Informasi Geografi untuk E-Museum

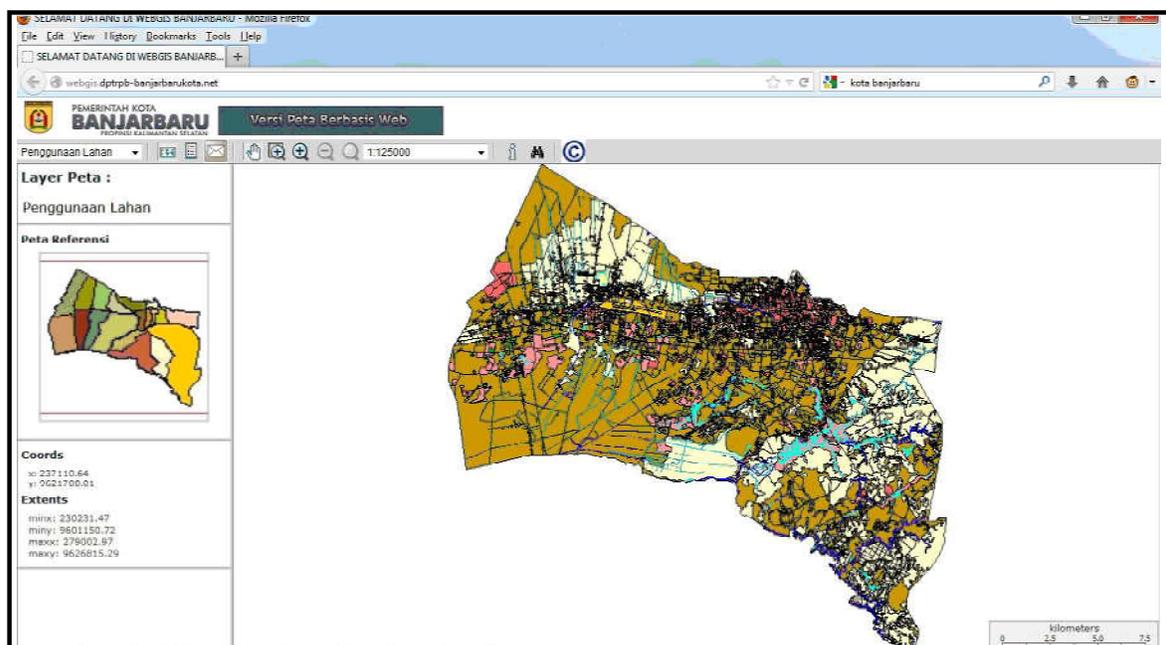
Web site dalam bentuk yang telah dijelaskan sebelumnya adalah tampilan yang sudah umum digunakan oleh organisasi atau lembaga untuk mempublikasikan atau mengenalkan organisasinya ke publik. Terdapat satu bentuk atau tampilan yang masih belum banyak digunakan oleh organisasi atau lembaga khususnya museum untuk menampilkan koleksinya. Koleksi museum

umumnya disertai dengan informasi lokasi penemuannya dan informasi kesejarahannya. Dari kedua informasi ini terdapat satu bentuk media *online* yang dapat digunakan sebagai media publikasi museum, yaitu sistem informasi geografis atau SIG *online* dengan bentuk yang interaktif.

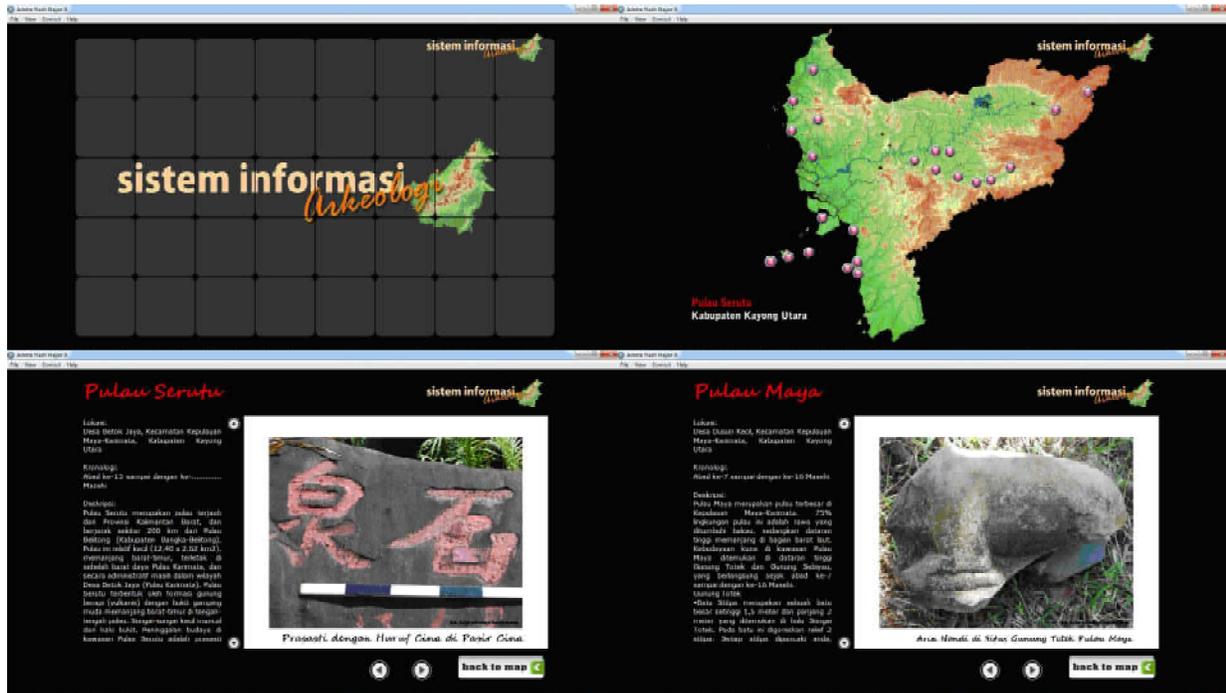
Sistem informasi geografis pada dasarnya memiliki definisi yang sama dengan sistem informasi lainnya. Perbedaannya hanya pada



Gambar 2. Sistem informasi geografis offline yang dibuat dengan software Arcgis (dok.Ulce Oktrivia, 2014).



Gambar 3. Sistem informasi geografis online milik Pemerintah Kota Banjarbaru (dok. <http://webgis.dprpb-banjarbaru.kota.net/>, 2014)



Gambar 4. Sistem Informasi Geografis berbasis peta yang dibuat dengan software ArcGis dan Adobe Flash milik Balai Arkeologi Banjarmasin (dok. Ulce Oktrivia, 2012).

penyajian informasi yang disertai dengan peta. Saat ini sistem informasi geografis telah tersedia secara *online* dan dapat digunakan secara gratis. Beberapa sistem informasi geografis tersebut adalah *google earth* atau *google map*, *bing map*, *openstreetmap* dan masih banyak lagi yang lainnya. Kelebihan *google earth* atau *google map*, *bing map*, *openstreetmap* adalah setiap orang dapat memberikan informasi dan foto suatu lokasi pada permukaan bumi yang terdapat di ketiga media *online* tersebut. Bahkan, *openstreetmap* memberikan keleluasaan kepada penggunanya untuk menambah tampilan peta yang dimilikinya. Kelebihan yang dimiliki oleh ketiga penyedia sistem informasi geografis ini tampaknya juga menjadi kekurangan dalam pemanfaatan *google earth* atau *google map*, *bing map*, *openstreetmap* sebagai e-museum. Kekurangan tersebut tampak pada keleluasaan setiap orang untuk menambah informasi baru.

Sistem informasi geografis dapat dibuat secara *offline* dengan menggunakan software *ArcView*, *ArcGis*, *Global Mapper*, dan software *mapping* lainnya. Ketiga software tersebut menyediakan fungsi untuk pembuatan peta dan informasi mengenai suatu titik di peta. Informasi yang terdapat

dalam sebuah peta tersebut dapat dibuat dengan menggunakan software *Microsoft Excel* dan kemudian diekspor ke software tersebut. Kelemahan dari ketiga software tersebut adalah aksesibilitas yang terbatas. Tidak semua orang bisa mengakses informasi yang terdapat di dalam sistem informasi geografis tersebut. Selain itu juga sistem informasi geografis yang dibuat dengan menggunakan ketiga software tersebut hanya dapat diakses secara *offline* melalui ketiga software tersebut. Kelemahan dari sistem informasi geografis tersebut sebenarnya dapat diatasi dengan menggabungkan software lainnya. Terdapat software yang dapat membuat sistem informasi geografis *online*, yaitu *Arcgis Online*, *map server*, dan software *mapping online* lainnya.

Sistem informasi geografis *online* dapat juga dibuat dengan menggunakan software *mapping offline* yang kemudian digabungkan dengan software *Adobe Flash*. Dengan penggabungan ini, sebuah sistem informasi geografis dapat ditampilkan dengan lebih interaktif dan dapat diakses secara *online* maupun *offline* tanpa harus memiliki software *Adobe Flash*. Dengan penggabungan ini, informasi dapat dibuat lebih rinci. Semua informasi berbentuk teks, video, rekaman suara, foto, dan keletakan

geografis dapat ditampilkan di sini. Dengan membuat e-museum berbasis sistem informasi geografi, setiap orang yang mengakses layanan ini menjadi lebih tahu posisi dan keletakan temuan yang menjadi koleksi museum. Selain itu, e-museum yang berbasis sistem informasi geografis dapat dibuatkan semacam alat yang mirip seperti Anjungan Tunai Mandiri atau ATM dan diletakkan di ruang-ruang publik seperti bandara, *mall*, dan sekolahan atau universitas. Model seperti ini dapat dibuat secara *offline* sehingga tidak tergantung pada akses internet. Kelemahan dari sistem informasi geografis seperti ini adalah ukuran *file* yang sangat besar dan tidak dapat diperbarui secepat *web site* yang dibuat dengan *joomla*.

#### D. Dampak Pengembangan E-Museum

Kehadiran e-museum pada dasarnya bertujuan untuk penyebarluasan informasi-informasi baru secara *up to date*. Pengembangan e-museum menyebabkan informasi yang ada dalam sebuah museum berubah ke dalam bentuk digital. Apa yang terjadi jika semua informasi yang ada dalam e-museum sama dengan informasi yang ada dalam museum? Kemungkinan besar museum hanya akan menjadi gudang barang rongsokan karena seseorang akan lebih tertarik untuk memperoleh informasi yang ada di museum dengan mengakses internet. Hal ini tentu saja tidak akan terjadi jika pengembangan e-museum juga diikuti dengan pengembangan inovasi-inovasi baru pada museum.

Salah satu cara yang harus dilakukan agar museum tidak menjadi gudang barang rongsokan menurut Daud Aris Tanudirjo adalah dengan memamerkan benda-benda koleksi tersebut secara kontekstual (Tanudirjo 2009, 6). Bagaimana membuat tampilan benda-benda koleksi museum tersebut secara konstektual adalah memberikan keterangan dalam bentuk poster yang berisi

gambaran secara lebih luas mengenai benda tersebut. Dengan gambar dan keterangan dalam bentuk poster, seseorang akan lebih mudah membayangkan fungsi benda tersebut.

Agar lebih banyak menarik pengunjung, museum harus lebih interaktif. Museum yang interaktif adalah tempat di mana pengunjung tidak saja melihat koleksi museum akan tetapi juga dapat melakukan kegiatan pencarian suatu benda arkeologi atau merekonstruksi replika koleksi museum. Model seperti ini membuat pengunjung memperoleh suatu pengalaman menjadi seorang arkeolog, kurator museum atau sejarawan yang tentu saja akan lebih diingat daripada hanya melihat koleksi museum.

#### E. Penutup

1. Terdapat dua model e-museum yang bisa dibuat oleh museum. Bentuk pertama adalah *web site*, yang telah banyak digunakan oleh museum yang ada di Indonesia. Bentuk kedua adalah e-museum berbasis sistem informasi geografis.
2. Foto dan video koleksi museum adalah hal penting yang harus ditampilkan di e-museum. Semakin banyak koleksi museum yang ditampilkan akan memberikan manfaat yang lebih bagi pengunjung e-museum. Namun, sebanyak apapun foto atau video yang ditampilkan tidak akan berarti apapun tanpa informasi yang lengkap, rinci, dan akurat.
3. Guna menanggulangi dampak pembuatan e-museum, museum harus menjadi lebih interaktif. Pengunjung tidak saja memperoleh pengetahuan dari melihat benda koleksi namun juga memperoleh pengalaman dengan cara melakukan simulasi kegiatan seorang arkeolog, kurator, dan sejarawan.

## Referensi

- Garmil, Katherine Jones. 1995. Museum in the information age. Dalam *Archives and museum informatics*. Diakses dari [http://www.archimuse.com/publishing/ichim95\\_vol2/jones-garmil.pdf](http://www.archimuse.com/publishing/ichim95_vol2/jones-garmil.pdf).
- Kadir, Abdul dan Terra CH. Triwahyuni. 2003. *Pengenalan teknologi informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kompas, 2009. 40 tahun internet. 26 Oktober.
- Oneto, Erima dan Sudarma S. 2008. *Joomla: cara cepat dan mudah membuat web site*. Jakarta: Mediakita.
- O'Connor, Diane Vogt. 1995. *Museum information standards in the 21<sup>st</sup> Century*. Diakses dari [http://www.ct.aegean.gr/people/vkavakli/MIS/papers/Vogt\\_1995.pdf](http://www.ct.aegean.gr/people/vkavakli/MIS/papers/Vogt_1995.pdf).
- Riyanto, Putra, Prilnali Eka Putra, dan Hendi Inderlarko. 2009. *Pengembangan aplikasi sistem informasi geografis berbasis desktop dan web*. Yogyakarta: Gava Media.
- Tanudirjo, Daud Aris. 2008. *Menjadikan museum sebagai tempat pendidikan*. Makalah disajikan dalam seminar Peningkatan Pemanfaatan Museum di Museum Lambung Mangkurat. Banjarbaru 23 Oktober 2008: Belum terbit.