

museografia

Majalah tentang Permuseuman

Vol: XV / 2020



MUSEUM DAN
SOLIDARITAS

Pasca pandemi' Pasca Museum

Kajian koleksi museum masa pandemi

Gotong royong merajut paket wisata
berbasis masyarakat



Diterbitkan oleh:

Direktorat Pelindungan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Kebudayaan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Penanggungjawab:

Direktur Pelindungan Kebudayaan

Tim Redaksi:

- Desse Yussubrastra
- Dedah Rufaedah
- Dewi Kurnianingsih
- Dewi Yuliyanti
- Priyanti

Perwajahan:

- Dini W. Tamam
- Eko Priyanto

Penyunting Bahasa:

Asfi Diyah

Alamat Redaksi:

Direktorat Pelindungan Kebudayaan
Kompleks Kemdikbud Gd.E, Lantai 11
Jl. Jenderal Sudirman, Senayan Jakarta 10270
Telp/Fax (021) 5725531, 5725512
Email: ditlinbud.ditjenbud@kemdikbud.go.id

Sekretariat:

- Dini Fitriyani
- Diah Puspita
- Putri Prastiwi
- Partogi Sinaga
- Shofa
- Aria
- Aditya



“Tulisan dalam majalah ini dapat dikutip atau disiarkan dengan menyebutkan pengarang dan sumbernya, serta mengirimkan nomor bukti pemuatan kepada redaksi”

ASAS, TUJUAN, DAN JANGKAUAN

- **Museografia** majalah tentang permuseuman berasaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945
- **Museografia** diterbitkan oleh Direktorat Pelindungan Kebudayaan, Direktur Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai media komunikasi dan informasi di bidang permuseuman. Tujuan utama penerbitan **museografia** ini adalah untuk menyumbangkan gagasan dan pikiran demi pertumbuhan dan perkembangan ilmu permuseuman, pembinaan dan pengembangan permuseuman di Indonesia dan menciptakan suatu sarana komunikasi dan proses tukar pikiran berdasarkan penalaran dan pengalaman bagi kaum profesional, pengelola dan peminat permuseuman.
- **Museografia** memilih dan memuat tulisan ilmiah populer yang bersifat teoritis atau deskriptif, gagasan orisinal yang segar dan kritis, pengalaman teknis dengan penalaran teoritis, dan berita permuseuman.
- **Museografia** ingin mengajak sarjana, ahli, dan pemikir untuk menulis dan mengkomunikasikan buah pikiran yang kreatif dan yang ada hubungannya dengan bidang permuseuman.

PENGANTAR REDAKSI

Pandemi adalah kosakata yang banyak dicari sepanjang tahun 2020 ini. Headline berita online maupun cetak menyajikan berbagai informasi mengenai pandemi. Bagaimana tidak, perubahan terjadi cukup signifikan sejak pandemi muncul di Indonesia. Pola hidup masyarakat dalam bersosial memaksa teknologi untuk memenuhi kebutuhan tersebut, segala hal tentang pertemuan digantikan dengan perjumpaan virtual melalui layar perangkat masing-masing individu. Termasuk dalam dunia permuseuman.

Mengusung tema besar mengenai pandemi, Majalah Museografia edisi tahun 2020 ini menghadirkan narasi mengenai upaya yang dilakukan museum dalam menjaga eksistensinya menghadapi terjangan pandemi. Perkembangan internet yang cukup pesat dan era digital di masa kini banyak mengambil peran dalam penyusunan strategi untuk menyetabilkan museum. Pelaku dunia permuseuman mulai memodifikasi metode yang mereka lakukan dalam membumikan pengetahuan museum kepada masyarakat. Beberapa diantaranya menganut pendekatan dengan Model SAMR yang belakang ramai seperti adanya seri webinar, blog daring, pameran dan tur museum digital, serta memanfaatkan kecanggihan teknologi melalui Augmented Reality yang menggantikan metode edukasi konvensional.

Lantas bagaimana dengan lingkup permuseuman yang lainnya? Disajikan pula melalui Majalah Museografia tahun 2020 ini mengenai proses kajian koleksi museum serta peran humas dan pemasaran dalam upayanya meningkatkan citra museum serta alternatif kunjungan bagi wisatawan di masa pandemi. Tidak dapat dipungkiri, pandemi memaksa teknologi informasi untuk berkembang pesat mengikuti perubahan dan kebutuhan masyarakat.

Selain itu, kondisi pandemi yang banyak membatasi masyarakat untuk berkunjung dan berkegiatan di dalamnya, namun tidak menyurutkan museum untuk senantiasa beradaptasi dan menyesuaikan diri yakni mengemas media pembelajaran museum sejarah yang dikemas melalui musik dan berbagai hal tentang permuseuman lainnya yang dikemas secara menarik.

Keterkaitan antara pandemi dan museum telah disampaikan secara kongkrit melalui narasi-narasi dalam Majalah Museografia edisi tahun 2020 ini. Semoga majalah ini mampu menjadi rekam jejak perjalanan museum dalam menerjang badai pandemi dan inspirasi bagi museum-museum di Indonesia untuk mengembangkan ide-ide kreatif lainnya dalam mempertahankan eksistensi museum pada berbagai situasi dan kondisi.

DAFTAR ISI

PASCA-PANDEMI, PASCA-MUSEUM
Hilman Handoni, S.S., M.Hum

KAJIAN KOLEKSI MUSEUM PADA MASA PANDEMI MUNGKINKAH?
Mawaddatul Khusna Rizqika

**PENTINGNYA HUMAS DAN PEMASARAN DALAM MENINGKATKAN
CITRA MUSEUM DAN KUNJUNGAN WISATAWAN**
Jaya Purnawijaya

GOTONG ROYONG MERAJUT PAKET WISATA BERBASIS MASYARAKAT
Iwan Setiawan Bimas

KEKAYAAN INTELEKTUAL (HAK CIPTA) DI ERA MUSEUM VIRTUAL
Dr. Inda Citraninda Noerhadi SS., MA.,

**Serenada Sejarah:
CARA ASYIK BELAJAR SEJARAH LEWAT MUSIK**

SMONGBOX
Hafni

DI BALIK LENS A PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA
Archangela Y. A.

PERAN SERTA TJONG BERSAUDARA DALAM PEMBANGUNAN TANAH DELI
Rudiansyah; Mimi Wahyudharma

**SISTEM REGISTRASI NASIONAL MUSEUM
STRATEGI PENINGKATKAN CITRA MUSEUM**
Dewi Kurnianingsih

**SUARA NETIZEN MUSEOGRAFIA 2020
JALAN-JALAN VIRTUAL KE MUSEUM**
Fiane N. Setiady

**MEMPELAJARI MASA LALU
DI MUSEUM RADYA PUSTAKA**
Asfi Diyah

KRONIK PERMUSEUMAN

PASCA-PANDEMI, PASCA-MUSEUM

Hilman Handoni, S.S., M.Hum

*Pekerja lepas permuseuman. Lulusan Kajian Museum program pascasarjana departemen Arkeologi Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 telah menjungkirbalikkan cara kita beraktivitas. Pertemuan skala besar dibatasi, tata cara baru bermasyarakat diterapkan. Satu hal yang paling kentara dan menandai era ini adalah hampir semua orang beralih kepada dunia internet dan digital. Pertemuan daring, kantor daring, pameran daring, dll. Ada tantangan, ada keseruan, meski tak kurang juga keluhan dan keberatan.

Yang patut disyukuri, museum rasanya termasuk salah satu sektor yang responsif terhadap pandemi. Tak lama setelah kasus pertama diumumkan pada awal Maret 2020 (Pranita, 2020) paling sedikit 10 museum yang dikelola pemerintah segera menutup pintu buat pengunjung, karena khawatir akan jadi klaster baru penyebaran (www.cnnindonesia.com, 2020). Tak butuh waktu lama, beberapa museum utamanya museum-museum besar yang terbiasa mengelat program publik juga segera meluncurkan aneka kegiatan: pemanduan daring, seminar-daring, pameran daring, dll. Semuanya tentunya saja berbasis internet.

Berbulan-bulan hidup bersama pandemi, di tengah perlombaan membuat vaksin dan inovasi dalam pencegahan penyebaran virus, sebagian museum telah membuka pintunya kembali dengan protokol kesehatan yang ketat. Sebagian lagi membuka pintu dengan sumber daya dan sumber dana yang berkurang drastis. Yang lainnya? Badan PBB untuk sains, kebudayaan, dan Pendidikan UNESCO dan Dewan Museum Internasional ICOM memberikan gambaran murung. Diperkirakan 13 persen atau satu dari delapan museum akan tutup permanen, karena kehilangan pengunjung, donator, dan sponsor (Fathurrozaq, 2020).

Sementara itu museum yang beroperasi, celakanya, sudah pasti menghadapi tantangan yang tak kurang-kurangnya. Lantas bagaimana museum menghadapi ketidakpastian situasi yang diakibatkan pandemi? Bagaimanakah merengkuh kemajuan digital dan Internet ke dalam strategi museum? Apakah semua kegiatan di tengah dan pasca-pandemi kelak akan melulu dan mesti digital?

Habis Media Sosial Lalu Apa?

Dengan 174 juta lebih pengguna di seluruh Indonesia menurut riset Hootsuite dan We Are Social (www.dataportal.com, 2020), media sosial adalah “dunia alternatif” yang terlalu berharga untuk diabaikan. Syukurnya kebanyakan museum sepertinya telah hadir di dunia itu dan memperbarui konten-kontennya secara berkala untuk warganet. Kehadiran di media sosial akhirnya terbukti menjadi modal kuat bagi museum saat menghadapi pandemi. Kehadiran museum paling tidak tetap lestari di dunia maya, nyaris tanpa gangguan.

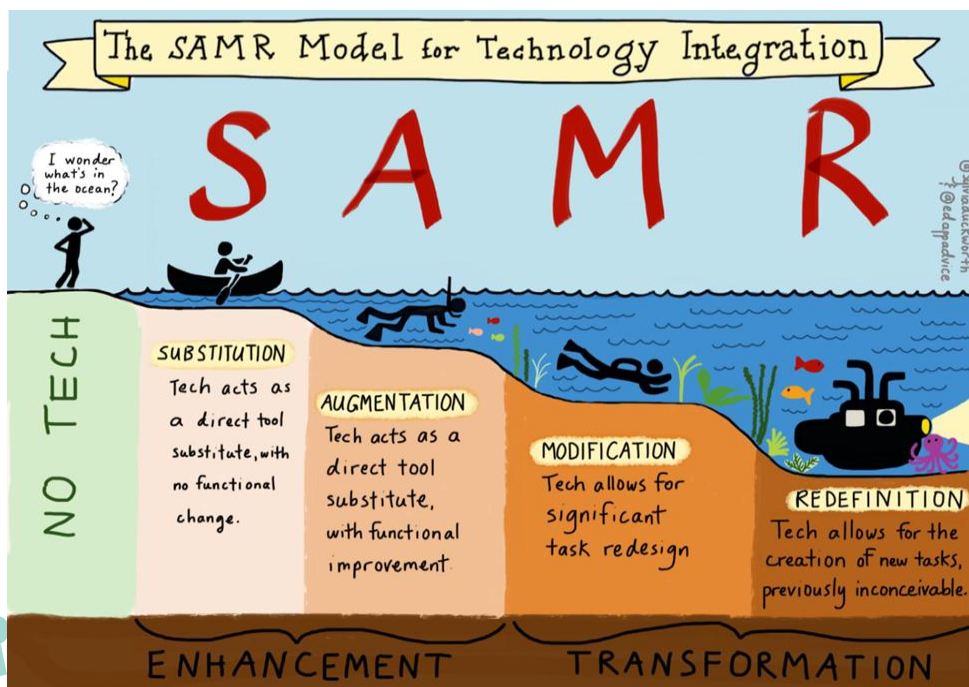
Selain di media sosial, aktivitas yang juga menonjol di era pandemi adalah tur maya atau tur virtual. Ini adalah jalan pintas yang ditawarkan teknologi, seiring dengan makin mudah dan murah akses Internet. Juga dengan tersedianya sarana aplikasi macam Zoom atau Google Meet. Platform yang sama juga menjadi idola hampir semua badan, lembaga, dan perkantoran termasuk museum untuk menjadi sarana menyelenggarakan seminar daring. Dalam sepekan, nyaris tiap hari, ada saja museum yang menyelenggarakan seminar daring. Ini belum menghitung seminar-seminar dan lokakarya yang diadakan lembaga ilmu dan kebudayaan semacam balai arkeologi, direktorat jenderal kementerian, komunitas, dan universitas.

Apakah hanya itu saja yang ditawarkan internet dan teknologi digital? Adakah inovasi pendekatan penggunaan teknologi dalam pendidikan bisa membantu?

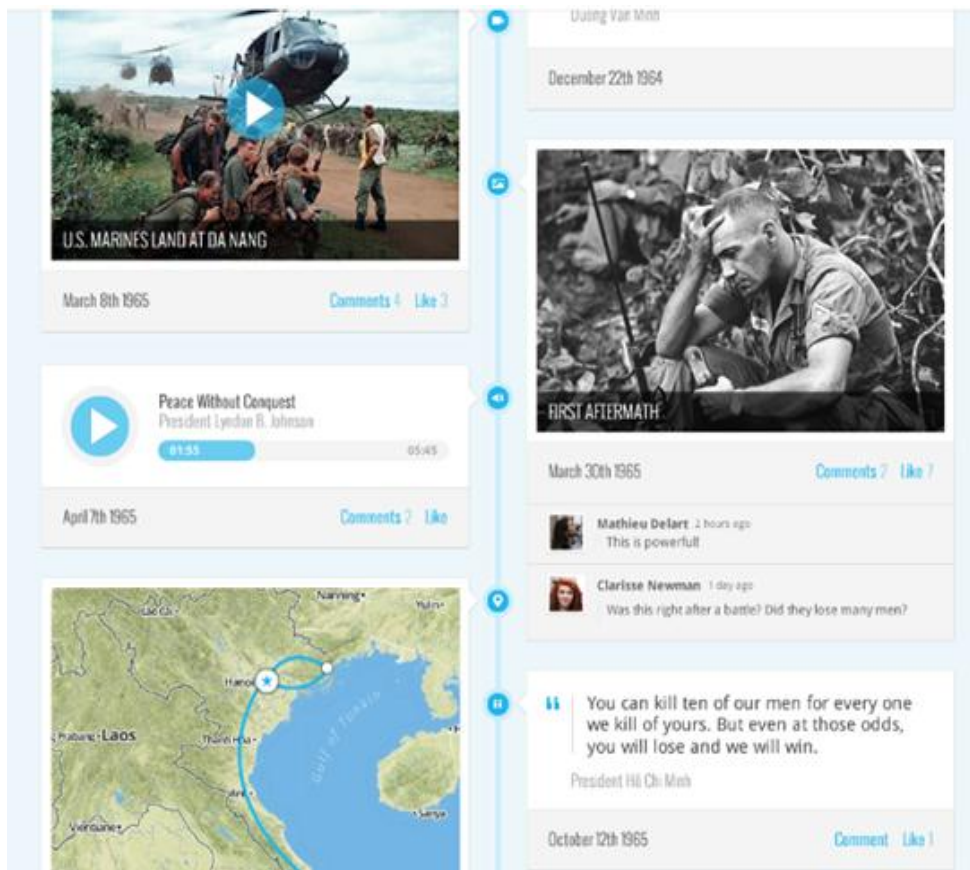
Pendekatan SAMR dan Museum

Sepanjang sejarahnya, museum telah sering meminjam teori, metode-metode, dan strategi pendidikan dalam melangsungkan programnya. Dinamika terbaru bagaimana dunia pendidikan mengadopsi teknologi tentu saja bisa jadi bahan renungan berarti buat museum. Salah satu pendekatan dalam dunia pendidikan dalam mengintegrasikan teknologi yang dapat dipinjam museum adalah Model SAMR, yang dicetuskan Dr. Ruben Puentedura (Puentedura, 2014). SAMR, akronim dari Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition (Substitusi, Augmentasi, Modifikasi, dan Redefinisi) adalah pendekatan yang membantu para edukator dalam mengintegrasikan teknologi di dalam kelas. Pendekatan ini kiranya juga dapat membantu museum dalam mengajukan pertanyaan: kenapa dan bagaimana mereka mengadaptasi teknologi dalam strategi program dan edukasi museum.

Tahap dasar dari pendekatan ini adalah Substitusi. Dalam tahapan ini, teknologi hanya berfungsi sebagai pengganti sederhana tanpa ada penambahan atau perubahan fungsi lainnya. Contohnya misalkan di dalam kelas, teknologi pengolah kata Word mampu menggantikan fungsi buku tulis. Berikutnya, tahapan Augmentasi. Ini sebenarnya sama saja dengan substitusi, tetapi dengan penambahan atau peningkatan fungsi. Masih dalam contoh yang sama, Word memungkinkan para penggunaannya untuk mengecek ejaan, menempel contoh gambar dan ilustrasi, menyematkan tautan menuju video, memberikan catatan kaki, dll. Dua tahapan ini disebut sebagai tahapan enhancement atau peningkatan.



Gambar 1:
Ilustrasi pendekatan SAMR.
Sumber:
twitter.com/sylviaduckworth



Gambar 2:
Ilustrasi laman
Sutori.com.
Sumber: Sutori.com

Tahapan ketiga adalah Modifikasi. Dalam Modifikasi, penggunaan teknologi memungkinkan pengajar untuk merancang ulang dan memodifikasi tugas-tugas yang diberikan. Misalkan, alih-alih mengerjakan mandiri, sekelompok pelajar diberi pekerjaan kolaboratif untuk membahas satu topik dalam bentuk lini masa di sebuah blog daring. Platform seperti Google Sites atau Sutori.com memungkinkan hal ini. Dalam lini masa tersebut sebuah topik bisa dibahas dari berbagai macam perspektif dan berbagai media (foto, video, audio, kuis, dll).

Tahapan Redefinisi terjadi manakala teknologi dapat menciptakan pengalaman-pengalaman baru yang sebelumnya bahkan tidak terpikirkan atau tak bisa terjadi tanpa bantuan teknologi. Ambil contoh lini masa yang telah tercipta tadi, yang terdiri dari berbagai macam media dan informasi. Hasil cipta tadi kemudian diolah kembali menjadi cerita animasi yang dapat diunggah di Youtube dan akhirnya dapat ditonton seluruh dunia!



*Gambar 3:
uplikan layar pentas
Teater Koma "Kuda
Perang Diponegoro"
Sumber: Akun
youtube Teater
Koma*

Lalu bagaimana museum mengintegrasikan teknologi dalam konteks pandemi? Jika kita mengaplikasikan kacamata SAMR pada program-program museum seperti seminar daring, tur maya, bahkan pameran virtual, maka kehadiran teknologi seperti ini baru terbatas pada tahapan Substitusi. Dalam tahapan ini pameran, tur, dan seminar maya menggantikan format pameran, tur, dan seminar yang diadakan secara langsung.

Sajian-sajian ini tentu saja masih bisa dinaikkan ke tahapan Augmentasi. Ambil contoh, tur virtual melihat koleksi prasejarah di Museum Nasional Indonesia bisa saja memasukkan pengalaman melihat koleksi prasejarah di situs Sangiran. Untungnya, sudah ada program Google Arts and Culture yang menghimpun koleksi-koleksi prasejarah. Contoh lainnya, melihat koleksi Pangeran Diponegoro di Museum Nasional Indonesia bisa dilengkapi dengan menikmati sajian teatral "Kuda Perang Diponegoro" yang dibesut Teater Koma, Dapoerdongeng dan Museum Nasional Indonesia, yang videonya telah tersedia di Youtube (2018).



Gambar 4:
Poster promosi program Jaladwara
Wisata Arkeologi.
Sumber:
[instagram.com/jaladwara_wisataarkeologi/](https://www.instagram.com/jaladwara_wisataarkeologi/)



Dalam tahapan Modifikasi, museum bisa saja mendorong pengunjungnya untuk melakukan eksplorasi secara mandiri lewat imbauan di media sosial. Karena bagaimana pun ada jenis pengunjung yang lebih suka pengalaman mandiri, yang dilakukan di waktu dan situasi yang lebih nyaman secara pribadi. Tidak bergantung pada jadwal yang disediakan oleh museum. Toh, Internet dan akses terhadap laman dan platform Google Arts and Culture dapat diakses 24 jam! Museum tinggal melakukan kurasi jalur atau rute atau rangkaian pilihan koleksi yang dapat dieksplorasi. Selebihnya, pengunjunglah yang memiliki kuasa mengeksplorasi.

Contoh lain format tur sekaligus seminar daring yang kreatif bisa kita lihat pada sajian yang diracik dengan ciamik oleh Jaladwara Wisata Arkeologi. Dalam kegiatan Membaca Relief Ramayana dan Rahasia di Balik Gambar, para peserta tak hanya diajak untuk menikmati detail dan narasi-narasi kecil di seputar obyek (www.instagram.com/jaladwara_wisataarkeologi) tapi juga diajak untuk merefleksikan pendapat mereka tentang obyek yang tengah mereka lihat. Membangun interaksi aktif semacam ini berarti memperbesar peluang pengunjung untuk lebih paham dan lebih bisa mengambil makna yang lebih mendalam.

*Gambar 5:
Episode siniar
(podcast) Kata
Benda yang
membahas jejak
Diponegoro di
Jakarta. Sumber:
Tangkapan layar
akun Spotify Kata
Benda*



Melangkah lebih jauh lagi, museum bisa masuk ke dalam tahapan Redefinisi. Contohnya, dengan meminjam sebuah episode dari sebuah siniar (podcast) Kata Benda yang membahas jejak Pangeran Diponegoro di Jakarta, museum atau operator wisata berbasis seni budaya bisa saja menggabungkan pengalaman mendengar siniar dengan menggunakan Google Map sebagai basis kegiatan. Setelah mengidentifikasi tempat-tempat yang disebut dalam siniar, pengelola program dan pengunjung akan mengunjungi kembali dan menaruh “pin” di peta di mana jejak Diponegoro berada. Misalkan di Patung Diponegoro di Jalan Diponegoro, Patung Diponegoro di Monumen Nasional, koleksi Babad Diponegoro di Perpustakaan Nasional, keris dan tombak Diponegoro di Museum Nasional, dan diakhiri dengan menengok kamar pengasingan Diponegoro di Museum Sejarah Jakarta. Peserta bisa mencatat dan menyusun rute tersebut dalam laman blog terpisah atau malah membuat itinerari kunjungan yang bisa dipakai oleh siapa pun, kelak saat pandemi berakhir.

Apakah cuma itu? Tentu saja masih banyak lagi. Museum bisa membuka lebih banyak lagi gambar-gambar koleksinya tentu saja dalam resolusi tinggi agar bisa dijadikan bahan interaksi dan kreasi bagi pengunjung. Atau, ini sudah dicoba oleh beberapa museum, mereka juga bisa memproduksi siniar (podcast) yang tidak melulu harus dalam format tanya-jawab. Tapi misalkan lebih banyak membahas tentang kisah-kisah kecil di balik koleksi, profesi di seputar museum, atau malah membuat sandiwara radio yang didasarkan dari koleksi museum. Kabarnya Museum Nasional Indonesia tengah menggodok sandiwara radio semacam ini. Siniar dapat menjadi “pintu” masuk museum yang baru. Warga bisa “mengakses” museum tanpa mesti melihat atau membaca, atau punya kuota data yang besar, dll.

Museum hampir tidak punya batas eksplorasi, karena Internet memungkinkan semua itu. Kecuali kenyataan bahwa tak semua orang melek Internet. Dan tak semua orang punya sumber daya dan kesempatan untuk menikmati Internet. Dan sekali lagi museum pasca-pandemi akan menghadapi tantangan ini.

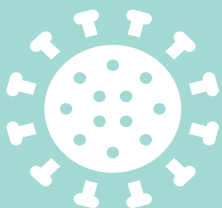
Hampir dua dekade lalu, Hooper-Greenhill memperkenalkan istilah pengalaman post-museum atau pasca-museum (2000) Sebuah terma yang menekankan pada esensi museum sebagai sebuah proses atau pengalaman dari serangkaian aktivitas museum yang melintasi fisikalitas dan "kurungan" gedung yang disebut sebagai museum. Menerapkan pola pandang ini dapat membantu museum untuk berkreasi menyusun program-programnya.).

Kegiatan di Internet, seperti yang dibahas panjang lebar di atas, memang betul bisa saja dikategorikan sebagai pengalaman pasca-museum. Tapi itu bukan satu-satunya! Meski terdengar asing, beberapa museum tanpa sadar sebenarnya telah fasih menerjemahkan konsep ini dalam banyak program: museum keliling, museum dadakan (pop-up museum), pameran temporer di mal atau di festival, dll. Tetapi di masa pandemi atau pasca-pandemi kelak, kegiatan-kegiatan yang mengumpulkan banyak massa rasanya akan jadi pilihan yang sulit atau paling sedikit menantang.



Gambar 6:
Contoh poster yang diproduksi
Stedelijk Museum.
Sumber:
www.stedelijkmuseumschiedam.nl

Di antara memusatkan kegiatan di dunia maya dan beroperasi dalam dunia fisik di dalam situasi rentan seperti sekarang, pekerja museum sebenarnya punya ruang amat besar juga untuk berkreasi. Kita bisa mencontoh inovasi yang dilakukan Stedelijk Museum di Belanda. Berkolaborasi dengan seniman, museum menciptakan poster-poster yang merefleksikan pengalaman semasa pandemi sekaligus untuk menghibur warga. Poster ini dicetak dan didistribusikan ke komunitas-komunitas dan warga yang menginginkannya (Charr, 2020).





*Gambar 7:
Lembar kegiatan
Museum MACAN.
Dapat diunduh dan
dicetak cuma-
Cuma.
Sumber:
Instagram.com/mus-
eummacan*

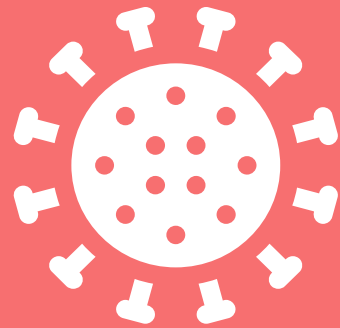
Di Indonesia, museum tentu saja sangat bisa mencetak kartu-kartu pos memikat bergambar koleksi dengan teks informasi yang memikat. Museum MACAN di Jakarta juga menyediakan lembaran aktivitas dan edukasi yang dapat diunduh, dicetak, dan digunakan untuk pendidik dan anak di rumah, tanpa layar tanpa Internet. Museum bisa membagikan tutorial untuk resep kuno dari teks sejarah untuk dipraktikkan di rumah. Atau mungkin museum bisa juga membuat pameran-pameran dalam skala kecil di desa-desa, permukiman-permukiman miskin atau kumuh yang berada di zona hijau. Dengan kata lain, pengalaman pasca-museum baik di tengah pandemi maupun pasca-pandemi tak mesti melulu atau bisa mengombinasikan pengalaman Internet dengan pengalaman fisik.



Penutup

Pandemi tak cuma memaksa para ilmuwan bekerja keras membuat vaksin atau mengembangkan teknik rekayasa kesehatan masyarakat terbaik. Tapi juga menggesa para insinyur dan ahli teknologi membuat perangkat dan pengalaman terbaik untuk diterapkan dalam segala situasi termasuk pandemi termasuk dalam hal pendidikan. Dalam konteks inilah kita semua, termasuk sektor museum akan mengambil buah manfaatnya. Jika sudah tersedia, maka nyaris tidak ada batas inovasi yang bisa dilakukan, kecuali kemalasan. Pekerja museum mesti sering-sering menengok terobosan teknologi terbaru dan pendekatan pendidikan termutakhir untuk dipadupadankan dengan program dan kebutuhan khalayak yang ditujunya.

Yang terakhir para pekerja museum rasanya mestilah berani berimajinasi. Melampaui sekat-sekat tembok dan gedungnya, melampaui koleksi, melampaui situasi pandemi. Kemampuan berimajinasi dengan perangkat teknologi dapat menuntun museum pada garda depan inovasi. Dan iya, itu mungkin salah satu kunci sukses museum dalam merebut perhatian publik.



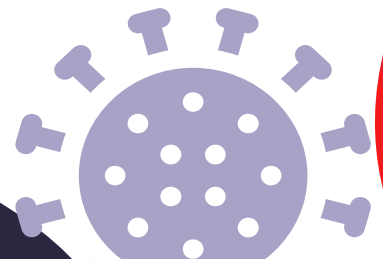
KAJIAN KOLEKSI MUSEUM PADA MASA PANDEMI MUNGKINKAH?

Mawaddatul Khusna Rizqika

Kajian merupakan salah satu fungsi penting dari museum, di samping preservasi dan komunikasi. Fungsi kajian ini wajib dilakukan oleh pengelola museum atau dalam hal ini adalah kurator. Melalui kajian kurator membantu koleksi museum yang berwujud bendawi atau material culture untuk 'menceritakan dirinya' kepada masyarakat. Koleksi diinterpretasi dan didapatkan maknanya melalui proses kajian. Megan Rosemary Wells (2012) mendefinisikan kajian koleksi museum sebagai segala aktivitas untuk meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan baru atau cara-cara baru untuk memahami koleksi museum. Kajian ini melingkupi identifikasi fisik koleksi, meningkatkan nilai dan hubungan antar koleksi dan informasi di dalamnya.

Seperti diketahui bahwa koleksi museum memiliki perbedaan dengan benda-benda yang ada di sekitar kita sehari-hari atau benda di pasar antik. Apa yang membedakannya? Yakni koleksi memiliki nilai-nilai penting, khususnya terkait sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan/atau pariwisata. Mengutip yang disampaikan oleh G. Ellis Burcaw (1997) diketahui definisi koleksi adalah benda di museum yang diakuisisi dan dipreservasi karena mengandung nilai penting seperti estetika dan pendidikan.

Karena berwujud bendawi, maka koleksi membutuhkan pihak lain dalam hal ini adalah kurator untuk mengungkap nilai-nilai penting apa saja yang ada di balik koleksi tersebut melalui kajian. Pada saat suatu benda diakuisisi menjadi koleksi museum, suatu benda akan disertai dokumen penyerta yang memuat sejarah ataupun konteks awal koleksi tersebut. Namun seringkali dokumen penyerta tersebut tidak cukup memuat informasi mendetail tentang suatu koleksi. Hal ini menyulitkan kurator untuk menginterpretasi, terlebih jika koleksi tersebut berumur ratusan hingga ribuan tahun yang tentu saja sudah terlepas dari konteks asalnya. Kesulitan lain adalah menangkap benang merah koleksi dengan dinamika dan konteks era saat ini. Ini mendasari betapa fundamentalnya posisi kajian dalam suatu pengelolaan museum.



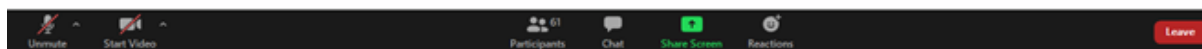
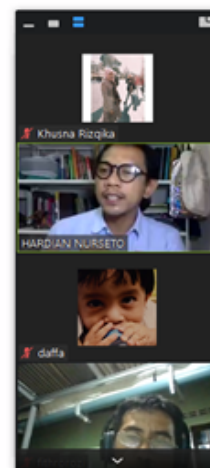
Dalam melakukan kajian koleksi, seorang kurator melakukan identifikasi awal terhadap koleksi di museum. Segala hal yang secara kasat mata tampak pada koleksi menjadi data untuk melakukan kajian lebih lanjut, yakni kajian di lapangan. Keterbatasan data di museum mendasari kurator melakukan kajian lapangan untuk menghimpun lebih banyak data, meliputi konteks awal koleksi, fungsi, keberlanjutan, dan dinamikanya saat ini secara langsung di masyarakat. Observasi partisipatori di lapangan menawarkan peluang yang lebih banyak bagi kurator untuk menangkap beragam sudut pandang atau perspektif terkait koleksi. Akan tetapi, di era pandemi ini, gerak fisik menjadi sangat terbatas. Mungkinkah kajian koleksi tetap dapat dilaksanakan?

Kondisi pandemi selayaknya jangan dipandang sebagai penghalang. Pandemi justru memberikan peluang dan kesempatan bagi kurator untuk membuka hubungan sosial yang lebih luas. Interaksi fisik sebagian besar berubah menjadi interaksi di dunia maya yang tentu saja justru menipiskan batas antara ruang dan waktu. Kurator dapat menyusun strategi baru di tengah perubahan situasi dan kondisi ini. Salah satunya adalah dengan memaksimalkan data sekunder yang sejak masa pandemi tampaknya justru semakin membanjiri dunia maya. Jurnal, hasil penelitian, buku, dan seminar semakin banyak tersedia secara online. Bahkan, saat ini kita dapat setiap hari menghadiri webinar yang pada masa sebelum pandemi sangat terbatas.



*Foto 1. Kurator Museum Nasional Melakukan Kajian Lapangan
Sumber Foto: Museum Nasional*

Mulai dari rumah.. Adaptasi saat wabah..



*Foto 2. Salah Satu Webinar yang Diselenggarakan oleh Jaringan
Kekerabatan Antropologi Indonesia
Sumber Foto: Mawaddatul Khusna Rizqika*

Dalam melakukan kajian koleksi, seorang kurator melakukan identifikasi awal terhadap koleksi di museum. Segala hal yang secara kasat mata tampak pada koleksi menjadi data untuk melakukan kajian lebih lanjut, yakni kajian di lapangan. Keterbatasan data di museum mendasari kurator melakukan kajian lapangan untuk menghimpun lebih banyak data, meliputi konteks awal koleksi, fungsi, keberlanjutan, dan dinamikanya saat ini secara langsung di masyarakat. Observasi partisipatori di lapangan menawarkan peluang yang lebih banyak bagi kurator untuk menangkap beragam sudut pandang atau perspektif terkait koleksi. Akan tetapi, di era pandemi ini, gerak fisik menjadi sangat terbatas. Mungkinkah kajian koleksi tetap dapat dilaksanakan?

Kondisi pandemi selakanya jangan dipandang sebagai penghalang. Pandemi justru memberikan peluang dan kesempatan bagi kurator untuk membuka hubungan sosial yang lebih luas. Interaksi fisik sebagian besar berubah menjadi interaksi di dunia maya yang tentu saja justru menipiskan batas antara ruang dan waktu. Kurator dapat menyusun strategi baru di tengah perubahan situasi dan kondisi ini. Salah satunya adalah dengan memaksimalkan data sekunder yang sejak masa pandemi tampaknya justru semakin membanjiri dunia maya. Jurnal, hasil penelitian, buku, dan seminar semakin banyak tersedia secara online. Bahkan, saat ini kita dapat setiap hari menghadiri webinar yang pada masa sebelum pandemi sangat terbatas.

Kolaborasi dengan berbagai disiplin ilmu dapat dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi terkait koleksi. Social capital atau modal sosial adalah sumber daya yang dapat dimanfaatkan oleh kurator dalam lingkup jaringan kerja yang dimilikinya untuk bekerja sama melakukan kajian koleksi. Kurator dapat mendengarkan pengalaman lokal dari para kurator dan peneliti lain di berbagai daerah, sehingga memperkaya dan mempertajam perspektif. Dengan demikian akan terbangun komunitas yang tidak hanya interaktif, tetapi juga inklusif. Di dalam jaringan tersebut kurator, peneliti, akademisi, dan pendukung kebudayaan dapat saling berbagi pengalaman dalam menghadapi perubahan kehidupan saat ini.

Strategi lain yang dapat dilakukan kurator untuk melakukan kajian koleksi pada masa pandemi adalah dengan mengambil tema yang aktual dan dekat dengan dunia sekitarnya. Strategi ini dapat memudahkan kurator untuk meninjau isu-isu terkini yang berkaitan dengan kajiannya. Langkah ini sebagai bentuk negosiasi karena terbatasnya kurator dalam menjalankan kajian di lapangan. Selain itu, kurator akan semakin terasah kepeduliannya dengan lingkungan sekitar. Fungsi kajian akan selaras dengan kebutuhan menghadapi kondisi terkini. Contoh tema kajian yang bisa diambil oleh kurator misalnya terkait dengan kesehatan dengan segala aspeknya. Berbagai perspektif dapat digunakan dalam kajian. Salah satunya adalah dari sudut pandang kesejarahan pandemi pada masa lalu. Selain itu juga dapat mengangkat bagaimana perilaku suatu masyarakat menghadapi penyakit.



Foto 3. Kain Pungling dari Kalimantan Selatan Koleksi Museum Nasional yang Berfungsi untuk Pengobatan/Sumber Foto: Museum Nasional

Koleksi museum berupa peralatan kesehatan tradisional juga dapat memperlihatkan ilmu pengetahuan dan teknologi suatu masyarakat dalam menghadapi penyakit-penyakit. Masalah kesehatan mendapat perhatian penting pada berbagai masyarakat karena terkait dengan eksistensi dan keberlangsungan hidup manusia. Banyak nilai yang dapat digali dari koleksi museum terkait isu kesehatan.

Kebudayaan akan selalu berubah seiring dengan perubahan yang terjadi di masyarakat. Perubahan ini dapat berasal dari masyarakat dan perubahan itu sendiri, termasuk juga dipengaruhi oleh lingkungan alam sekitar. Dalam konteks saat ini situasi pandemi dapat dipandang sebagai perubahan. Oleh karena itu, kurator sebagai bagian dari masyarakat dan kebudayaan melakukan negosiasi supaya dapat terus bergerak dinamis. Dalam melakukan kajian koleksi, kurator dapat melakukan strategi baru, mengembangkan metode, dan bersikap inovatif. Yang tidak kalah penting adalah kajian koleksi museum dapat turut serta menjawab persoalan dalam kehidupan manusia dalam situasi pandemi.

PENTINGNYA HUMAS DAN PEMASARAN DALAM MENINGKATKAN CITRA MUSEUM DAN KUNJUNGAN WISATAWAN

Jaya Purnawijaya

Penggiat Museum di Taman Mini "Indonesia Indah"



Sejak dulu Indonesia sudah dikenal sebagai negeri yang penuh pesona. Letaknya berada di garis khatulistiwa, memiliki lebih dari 17.000-an gugusan pulau besar dan kecil, gunung, danau, sungai, flora dan fauna disatukan oleh lautan yang luas. Bagai untaian zamrud di Khatulistiwa. Selain memiliki keragaman alam, flora dan fauna, Indonesia juga dihuni oleh penduduk yang terdiri dari suku bangsa dengan latar belakang bahasa, sistem pengetahuan, dan benda-benda budaya hasil karya yang beragam pula.

Indonesia dengan kekayaan sumber daya alam dan budaya yang beragam tersebut merupakan potensi yang dapat dikembangkan untuk pembangunan kepariwisataan, khususnya dalam sektor industri pariwisata dan destinasi pariwisata. Hal ini seperti diamanatkan dalam Undang Undang RI No.10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata yang menyebutkan bahwa pembangunan kepariwisataan diwujudkan melalui pelaksanaan rencana pembangunan kepariwisataan dengan memperhatikan keanekaragaman, keunikan, dan kekhasan budaya dan alam, serta kebutuhan manusia untuk berwisata.



Awalnya museum sebagai tempat menyimpan benda-benda kuno milik individu, keluarga, dan lembaga yang kaya. Kemudian, museum mengalami perkembangan selain sebagai tempat pengumpulan benda-benda kuno, tetapi juga menjadi sumber informasi di bidang pendidikan, budaya dan tempat rekreasi.

Hal ini diperkuat oleh International Council of Museum (ICOM) yang mendefinisikan museum sebagai lembaga non-profit bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda dan tak benda beserta lingkungannya, untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan (ICOM Statutes, 22nd General Assembly, Austria, 2007).

Perkembangan teknologi transportasi, informasi, dan komunikasi yang pesat serta kondisi sosial-ekonomi yang meningkat menyebabkan tingginya mobilitas manusia. Tingginya mobilitas manusia tersebut menjadikan pariwisata menjadi sektor andalan pada beberapa negara di dunia, termasuk Indonesia. Pariwisata saat ini sudah menjelma menjadi industri yang menghasilkan produk barang dan jasa wisata untuk dipasarkan guna memenuhi kebutuhan wisatawan.

Sektor industri dan destinasi pariwisata yang didorong percepatan perkembangannya adalah daya tarik wisata, baik berupa kekayaan alam, keanekaragaman budaya, dan hasil karya atau buatan manusia yang menjadi sasaran atau kunjungan wisatawan. Museum dan peninggalan sejarah adalah salah satu daya tarik wisata budaya. Bangunan dan koleksi museum berupa benda-benda warisan budaya yang dipamerkan merupakan daya tarik wisata yang banyak diminati wisatawan. Biasanya, museum dan benda-benda budaya yang menjadi koleksi sangat erat ikatannya dengan pemilik kebudayaan yang berada di sekitar museum tersebut, seperti halnya museum etnografi.



Oleh karena itu, dalam mengelola sebuah museum memerlukan perencanaan yang baik untuk meningkatkan citra museum sebagai daya tarik wisata dan juga menaikkan jumlah kunjungan wisatawan ke museum. Di sinilah pentingnya peranan Hubungan Masyarakat (Public Relations) dan Pemasaran Museum untuk mengkomunikasikan dan menyampaikan informasi-informasi yang dibutuhkan supaya mudah diketahui oleh wisatawan.

Aktivitas Humas dalam Museum

Hubungan Masyarakat (Humas) atau sering juga digunakan istilah Public Relations (PR). Selanjutnya, dalam tulisan ini, istilah yang digunakan adalah Humas sebagai padanan PR. Menurut (Jefkins, 2004), Humas adalah: sesuatu yang merangkum keseluruhan komunikasi yang terencana, baik ke dalam maupun ke luar, antara semua organisasi dengan khalayaknya dalam rangka mencapai tujuan-tujuan spesifik yang berlandaskan pada saling pengertian. Humas merupakan suatu pekerjaan yang penting untuk menciptakan, memelihara, meningkatkan, dan memperbaiki citra organisasi ataupun lembaga di mata publik. Di dalam iklim persaingan yang semakin ketat, sebuah lembaga dituntut untuk selalu menjaga citra dan menjaga nama baiknya di depan publik.

Sumber daya manusia yang bertugas sebagai Humas tidak hanya cukup merasa sebagai seorang Humas saja, tetapi juga harus memiliki strategi yang tepat supaya pencapaian target terciptanya citra positif lebih meningkat dan tetap terjaga di mata publik.

Citra yang terbentuk pada sebuah museum tidak hanya terletak pada kualitas koleksi dan pelayanan saja, melainkan juga dengan terbentuknya citra positif, maka seorang Humas telah berhasil menjaga nama baik museum tersebut di mata publik. Pengertian citra di sini menurut Katz (dalam Soemirat & Ardinto, 2012) adalah cara bagaimana masyarakat memandang suatu organisasi, seseorang, maupun kegiatan kehumasan di museum.

Dengan perkembangan jaman dan masyarakat yang makin maju banyak bermunculan museum di berbagai daerah untuk menjawab kebutuhan masyarakat. Apalagi ditambah dengan kondisi saat ini terkait perkembangan pandemik Corona Virus Disease 2019 (COVID-19), yang melanda dunia, termasuk di Indonesia. Ini berakibat pada pemberlakuan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) membuat Humas museum harus bekerja lebih keras lagi untuk meningkatkan citra museum sebagai daya tarik wisata. Dalam meningkatkan citra museum tersebut seorang Humas harus mempersiapkan strategi yang tepat serta merancang program kegiatan kehumasan yang diciptakan untuk menarik wisatawan.

Dalam rangka meningkatkan dalam mempertahankan citra positif sebuah museum, seorang Humas harus dapat menerapkan fungsi-fungsi Humas (Kotler, 1997) dan strategi Humas menurut Nova (2011,)), yaitu:

1. Publikasi. Menyebarluaskan informasi, gagasan atau ide tentang acara, dan kegiatan museum melalui media kepada publik. Humas dapat memanfaatkan semua saluran media publikasi untuk menginformasikan acara dan kegiatan melalui media cetak, elektronik, daring (website), dan media sosial (Facebook, Twitter, Instagram, dan You Tube).
2. Event. Merancang sebuah acara terkait museum dalam jangka waktu, tempat, dan obyek secara khusus untuk mempengaruhi opini publik. Misalnya, museum dapat menarik perhatian publik dengan mengatur peristiwa seperti melalui konferensi pers, peringatan hari jadi, pameran virtual, dan webinar di era pandemik Covid-19 ini.
3. News. Membuat sebuah berita yang menarik melalui press release, news letter, dan lain-lain. Tujuannya agar informasi yang disampaikan dapat diterima oleh publik dan mendapat tanggapan yang positif. Dalam membuat sebuah berita diperlukan menggunakan unsur 5W+1H (Who, What, When, Where, Why, dan How).

4. Corporate Identity. Sebuah museum harus harus berjuang untuk menciptakan identitas visual yang dapat segera dikenali masyarakat. Identitas sebuah museum dapat berupa logo, warna, bangunan, seragam, dan cara berpakaian.
5. Community Involvement. Museum dapat meningkatkan citra baik di kalangan komunitas dengan mengadakan kontak sosial dan menjaga hubungan baik dengan lembaga.
6. Teknik Lobi dan Negosiasi. Teknik ini merupakan sebuah perencanaan yang baik dalam jangka panjang maupun jangka pendek yang bertujuan untuk menyusun anggaran biaya dalam membuat program kegiatan yang telah direncanakan supaya kegiatan tersebut berjalan dengan baik.
7. Corporate Social Responsibility (CSR) adalah suatu wacana yang digunakan oleh suatu museum untuk mengambil peran secara bersama-sama dalam melakukan kegiatannya. Misalnya mengundang masyarakat sekitar untuk berkunjung ke museum dan memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi mereka.

Pemasaran dalam Museum

Menurut Kotler (1997) pemasaran adalah suatu proses sosial dan manajerial yang di dalamnya individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan menciptakan, menawarkan, dan mempertukarkan produk yang bernilai dengan individu atau kelompok lainnya. Definisi ini mengacu pada konsep pokok: kebutuhan, keinginan dan permintaan, produk, nilai, dan kepuasan, pertukaran atau transaksi, pasar serta pemasaran dan pemasar. Selanjutnya, Stanton (1991) mendefinisikan pemasaran adalah sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan, dan mendistribusikan barang dan jasa yang dapat memuaskan kebutuhan kepada pembeli yang ada maupun pembeli potensial.

Berdasarkan pengertian pemasaran di atas, maka paling tidak terdapat 3 (tiga) hal utama dalam kegiatan pemasaran, yaitu kepuasan (satisfying), kebutuhan (needs), dan keuntungan (profitable). Kepuasan pengunjung merupakan suatu hal yang harus didahulukan. Apabila museum hanya memikirkan kepuasannya sendiri tanpa memikirkan kepuasan pengunjung, maka pengunjung malas bahkan tidak mau berkunjung lagi ke museum tersebut. Kebutuhan, sebagai apa pun produk yang ditawarkan museum, tetapi apabila pada kenyataannya tidak dapat memenuhi kebutuhan, maka pengunjung akan meninggalkannya.



Keuntungan, meskipun museum sebagai lembaga non-profit bukan berarti museum tidak memikirkan bagaimana cara melakukan usaha-usaha yang menguntungkan untuk kepentingan pengembangan museum tersebut. Oleh karena itu, museum selain dituntut untuk memenuhi kepuasan dan kebutuhan pengunjung, museum juga harus mampu mengembangkan dan memajukan dirinya.

Pemasaran memegang peranan penting dalam sebuah industri dan jasa, di mana museum termasuk ke dalam jasa pariwisata, rekreasi, dan budaya. Pemasaran modern memerlukan lebih dari sekedar mengembangkan dan menawarkan produk, juga harus mampu berkomunikasi dengan masyarakat. Sutisna (2001), menyebutkan bahwa komunikasi pemasaran merupakan usaha untuk menyampaikan pesan kepada publik mengenai keberadaan produknya. Konsep yang secara umum sering digunakan untuk menyampaikan pesan adalah apa yang disebut dengan bauran komunikasi pemasaran, juga disebut bauran promosi (Kotler, 1997). Terdapat 5 (lima) jenis komunikasi pemasaran yang biasa disebut sebagai bauran promosi yang dapat diimplementasikan pada pengelolaan sebuah museum, yaitu iklan (advertising), penjualan tatap muka (personal selling), promosi penjualan (sales promotion), hubungan masyarakat dan publisitas (publicity and public relations), dan pemasaran langsung (direct marketing).

Dengan demikian, maka dalam mengelola sebuah museum, pengelola selayaknya perlu memahami konsep-konsep humas dan pemasaran dengan melakukan perencanaan, penerapan, evaluasi, dan strategi yang tepat. Pada tulisan ini, penulis menyarankan bahwa dalam rangka untuk meningkatkan citra positif museum dan kunjungan wisatawan, maka pengelola museum penting merencanakan strategi Humas dengan cara melakukan publikasi, membuat event, menyusun berita, menciptakan identitas museum, menjalin hubungan dengan komunitas, menguasai teknik lobi dan negosiasi, serta menjalankan Corporate Social Responsibility.

Selain itu, museum juga harus melakukan komunikasi pemasaran melalui kegiatan periklanan, penjualan tatap muka pada event pameran museum misalnya, promosi penjualan, hubungan masyarakat dan publisitas, serta pemasaran langsung.



GOTONG ROYONG MERAJUT PAKET WISATA BERBASIS MASYARAKAT

Iwan Setiawan Bimas

Situs Sangiran sebagai salah satu Situs Warisan Dunia dan Kawasan Cagar Budaya peringkat Nasional telah dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan seperti pengembangan ilmu pengetahuan melalui penelitian, sebagai bagian dari materi pendidikan siswa-siswa, dan destinasi pariwisata. Menengok ke belakang, dalam Master Plan Rencana Induk Pelestarian Situs Sangiran (2004) dicanangkan pengembangan empat klaster di dalam Kawasan Sangiran yang tersebar di Klaster Krikilan, Klaster Ngebung, Klaster Bukuran, dan Klaster Dayu. Klaster pengembangan tersebut secara fisik diwujudkan dengan membangun museum-museum sekaligus fasilitasnya seperti fasilitas penelitian, konservasi, perkantoran, dan yang tidak kalah pentingnya adalah museum sebagai pusat informasi yang dapat dikunjungi publik sebagai destinasi wisata. Hingga akhir tahun 2014 telah dibangun lima museum di Kawasan Cagar Budaya Sangiran sebagai realisasi dari Master Plan 2004. Satu museum tambahan yang dibangun dari rencana awal adalah Museum Lapangan Manyarejo. Museum Manyarejo yang dibangun ini menjadi "monumen" penting perjalanan penelitian arkeologi Sangiran yang dapat menggambarkan kolaborasi peneliti dan masyarakat Sangiran dalam menggali jejak-jejak kehidupan masa lalu Situs Sangiran.





Dalam perjalanannya, Sangiran telah menjadi bagian dari Daerah Pariwisata Nasional (DPN) di Provinsi Jawa Tengah selain DPN Semarang – Karimunjawa dan sekitarnya, DPN Borobudur – Yogya dan sekitarnya, serta DPN Pangandaran – Nusa Kambangan dan sekitarnya (PP no. 5 tahun 2011 tentang RIPPARNAS). Dalam lingkup regional Jawa Tengah, Sangiran menjadi Destinasi Pariwisata Provinsi (DPP) Solo – Sangiran dan sekitarnya, berdampingan dengan DPP Borobudur – Dieng dan sekitarnya, DPP Nusakambangan – Baturaden dan sekitarnya, DPP Rembang – Blora dan sekitarnya, DPP Semarang – Karimunjawa dan sekitarnya, serta DPP Tegal – Pekalongan dan sekitarnya. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah No 10 tahun 2012 mencantumkan DPP Solo – Sangiran dan sekitarnya terdiri dari Kawasan Strategis Pariwisata Provinsi (KSPP) Sangiran dan sekitarnya, KSPP Solo Kota dan sekitarnya, KSPP Prambanan – Klaten Kota dan sekitarnya, serta Kawasan Pengembangan Pariwisata Provinsi (KPPP) Cetho – Suku dan sekitarnya, KPPP Tawangmangu dan sekitarnya, dan KPPP Wonogiri dan sekitarnya.

Potensi Wisata Alternatif di Sangiran dan Permasalahannya

Sebagai daya tarik wisata utama KSPP Sangiran dan sekitarnya, destinasi wisata Sangiran saat ini berada di tujuh titik kunjungan yaitu:

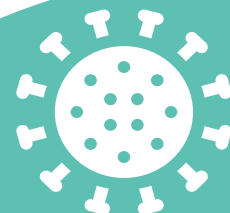
1. Situs Manusia Purba Sangiran yang tersebar di Museum Klaster Krikilan, Dayu, Bukuran, Ngebung, dan Museum Lapangan Manyarejo serta Menara Pandang.
2. Makam Pangeran Samudro, Gunung Kemukus
3. Taman Wisata Kedungkancil
4. Padepokan Keris Brojobuwono
5. Desa Wisata Batik yang tersebar di Desa Pungsari, Jabung, Kliwonan. Sidodadi, dan Pilang
6. Situs Pucung
7. Waduk Kedung Ombo

Di kawasan Sangiran sendiri telah dibangun destinasi yang bisa dikunjungi yaitu museum-museum, menara pandang, Situs Pucung, dan yang dirintis terakhir oleh Desa Krikilan adalah Punden Tingkir. Selain itu masih ada juga Desa Wisata Batik di Desa Pungsari, Kecamatan Plupuh. Atraksi wisata lain yang belum muncul, tetapi memiliki potensi yang bagus dan perlu dikembangkan adalah budaya tradisional masyarakat Sangiran seperti kesenian Gejog Lesung, Tari Purba, berbagai jenis kuliner, batik tulis, dan rumah-rumah tradisional.

Catatan jumlah pengunjung ke Museum Manusia Purba Sangiran sejak tahun 2015 hingga tahun 2019 mencapai lebih dari dua juta orang (sumber: <http://sangiran.kemdikbud.go.id/pdtsangiran>).

Sebuah potensi yang cukup besar. Namun, jumlah besar pengunjung tersebut ternyata belum dapat berkontribusi positif bagi kesejahteraan sebagian besar masyarakat Sangiran. Sebagian besar wisatawan yang berkunjung ke museum hanya melihat koleksi di ruang pameran kemudian pulang. Sebagian singgah di kios-kios souvenir dan kios kuliner yang ada di Museum Klaster Krikilan, dan sebagian lainnya memilih untuk beristirahat dan makan bekal di dalam bis atau kendaraan pribadinya. Dengan kondisi seperti ini, masyarakat Sangiran yang mendapat kemanfaatan dari aktivitas pariwisata terbatas pada warga yang memiliki kios-kios dan menjadi pemandu wisata di dalam museum. Warga lainnya yang tidak beruntung memiliki kios tidak akan mendapatkan efek pariwisata Sangiran.

Dengan demikian, pengunjung Museum Manusia Purba Sangiran adalah potensi yang belum digarap dengan serius oleh pelaku pariwisata di Sangiran. Ada banyak permasalahan yang dihadapi oleh pemerintah baik pusat dan daerah serta terutama adalah masyarakat sebagai pengelola wisata. Permasalahan tersebut yaitu aspek kelembagaan dan sumber daya manusia.



Kelembagaan adalah wadah di mana potensi-potensi wisata dan potensi manusia itu saling berkoordinasi dan bekerja bersama, sebagai contohnya adalah Desa Wisata. Sementara, sumber daya manusia adalah kemampuan individu sebagai pelaku wisata untuk memiliki kompetensi dalam proses-proses bisnis pariwisata, misalnya SDM produksi, pengemasan, dan pemasaran. Dua hal ini yang harus ditingkatkan kapasitasnya dengan penguatan secara legal dan pelatihan-pelatihan agar pengelola khususnya masyarakat Sangiran mampu mengembangkan destinasi wisata di Sangiran.

Merencanakan Paket Wisata Sangiran

Pola perjalanan wisatawan ke Sangiran adalah seputar mengunjungi museum terutama di Klaster Krikilan. Rata-rata mereka menghabiskan waktu sekitar 2 jam di Sangiran untuk melihat koleksi museum, berbelanja souvenir dan kuliner. Rombongan dalam jumlah besar seperti siswa-siswa sekolah yang menggunakan agen tur wisata, bahkan memilih untuk melanjutkan perjalanan sambil beristirahat dan makan di dalam bus. Keadaan ini yang dapat dibidik masyarakat sebagai pelaku wisata untuk meningkatkan kualitas kunjungan wisatawan Sangiran. Wisatawan perlu dikenalkan kepada destinasi lain di Sangiran yang tidak kalah menariknya selain museum, misalnya mengenalkan desa wisata batik. Tentu saja pengelola wisata Sangiran harus menjalin jejaring dengan pelaku wisata lain seperti agen travel dalam pengemasan paket wisata mereka.

Paket Wisata adalah suatu perjalanan wisata dengan satu atau beberapa tujuan kunjungan (destinasi) yang disusun dari berbagai fasilitas perjalanan tertentu dalam suatu acara perjalanan yang tetap, serta dijual sebagai harga tunggal yang menyangkut seluruh komponen dari perjalanan.

Perencanaan paket wisata ini dapat dilakukan oleh masyarakat dengan menganalisa terlebih dahulu semua aspek terkait karakteristik dan motivasi wisatawan untuk berkunjung, serta elemen paket wisata yaitu transportasi, akomodasi, konsumsi, destinasi, pemanduan, dan belanja.

Elemen destinasi wisata menjadi penting karena destinasi ini harus dikemas sedemikian rupa sehingga memiliki kekhasan yang berbeda dari destinasi wisata daerah lain. Wisatawan selalu tertarik dengan objek wisata yang unik dan berbeda atau bahkan belum pernah ditemui di daerah lain. Kekhasan ini dapat dicapai dengan mempercantik destinasi yang telah ada atau mengoptimalkan aktivitas wisatawan di tujuan kunjungan tersebut. Di Sangiran, wisatawan selayaknya tidak hanya melihat (seeing) destinasi wisata Sangiran namun mereka juga mendapatkan pengalaman melakukan sesuatu (doing) dan yang tidak kalah pentingnya adalah membeli sesuatu untuk dapat dibawa pulang (buying). Untuk itu, pengelola wisata Sangiran harus dapat mengeksplorasi potensi yang dimiliki untuk menciptakan satu produk destinasi wisata yang unik dan berbeda dari destinasi lain.

Skema Proses Penyiapan Elemen Destinasi



Share our heritage, share culture, and share responsibility

Museum yang telah dibangun mempunyai dua fungsi strategis yaitu sebagai interpretasi situs untuk internalisasi nilai penting Situs Sangiran sebagai Cagar Budaya yang perlu dilestarikan dan fungsi lainnya. Sebagai tempat yang dapat dimanfaatkan untuk destinasi wisata yang dapat berkontribusi pada kesejahteraan masyarakat sekitar. Kedua fungsi ini sejalan dengan prinsip pelestarian Cagar Budaya yang diamanatkan dalam UU Nomor 11 Tahun 2010.

Terkait dengan masyarakat, Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran, sebagai Unit Pelaksana Teknis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang bertugas melaksanakan pelestarian situs manusia purba terus menjalin hubungan yang baik dengan masyarakat sekitar situs manusia purba di seluruh Indonesia.

Tidak hanya pada aktivitas pengembangan (penelitian) dan pelindungannya, pengelolaan Museum Sangiran sendiri dinilai telah memberikan manfaat nyata bagi masyarakat. Penghargaan Museum tahun 2019 pada kategori Pemanfaatan Nilai Ekonomi bagi Masyarakat Terbaik telah disematkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan kepada Museum Manusia Purba Sangiran. Program dan kegiatan peningkatan kapasitas masyarakat dalam pengembangan pariwisata di Sangiran menjadi bentuk nyata peran langsung BPSMP Sangiran bagi pengembangan kapasitas masyarakat sekitar.

Sinergitas Pengelola Wisata Sangiran



Masyarakat sebagai penguasa wilayah Sangiran merupakan basis pelaku wisata yang memiliki sumber daya alam dan manusia. Sumber daya alam Sangiran merupakan Kawasan Cagar Budaya yang perlu dilindungi kelestariannya. BPSMP Sangiran sebagai institusi yang bertanggung jawab terhadap kelestarian Kawasan Sangiran memberikan edukasi tentang nilai penting Sangiran sebagai cagar budaya, memberikan fasilitasi pemanfaatan cagar budaya Sangiran, dan memberikan program revitalisasi untuk meningkatkan value potensi budaya di Sangiran kepada masyarakat. Dukungan pemerintah daerah dalam hal ini adalah Dinas Pariwisata dan Olah Raga Kabupaten Sragen, memberikan peningkatan kapasitas masyarakat melalui pendidikan dan pelatihan serta pendampingan dalam pemberdayaan masyarakat.

Program kemasyarakatan ini sebenarnya mempunyai misi mendorong masyarakat untuk bersama-sama bijak dalam pemanfaatan Situs Sangiran sebagai bagian dari kerangka pariwisata yang berkelanjutan. Kesadaran bahwa Warisan Dunia Situs Sangiran ini juga harus kita wariskan kepada generasi selanjutnya harus terus dipupuk sehingga pelestarian Situs Sangiran tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah saja, melainkan juga menjadi tanggung jawab masyarakat. Share our heritage, share culture, and share responsibility menjadi tagline Hari Warisan Dunia tahun 2020 yang menggugah tekat kita bersama untuk melestarikan cagar budaya di Kawasan Sangiran.

KEKAYAAN INTELEKTUAL (HAK CIPTA) DI ERA MUSEUM VIRTUAL

Dr. Inda Citraninda Noerhadi SS., MA.,

Sejarah Museum

Museum pertama di dunia didirikan di Alexandria, Yunani, pada abad ke-3 SM. Pada mulanya museum, yang pada masa itu disebut mouseion, didirikan sebagai tempat diskusi filsafat, dengan ilmuwan, seniman, cendekiawan dan perpustakaan untuk mempelajari seni seperti konsep universitas. Fungsi museum menjadi lebih spesifik, baru di abad ke-15. Pada masa itu orang menyebutnya "cabinet de curiosite". Di tempat itu, orang bisa melihat koleksi benda-benda bersejarah. Fungsi museum sebagai ruang pameran dan lembaga seni dan budaya semakin menguat di akhir abad ke-17 dan awal abad ke-18, ketika Museum Ashmolean di Oxford, Inggris, dibuka untuk umum. Langkah itu kemudian diikuti oleh British Museum, bahkan sampai Louvre di Paris, Perancis, Peale di Philadelphia, Amerika Serikat, Museum Prado di Madrid, Spanyol, Museum Alte Pinakothek di Munich, Jerman, Museum Hermitage di St Petersburg, Rusia, Museum Kerajaan di Brussel, Belgia, dan banyak museum lainnya dibuka secara bersamaan di Asia, Amerika Selatan, Afrika, dan Timur Tengah.

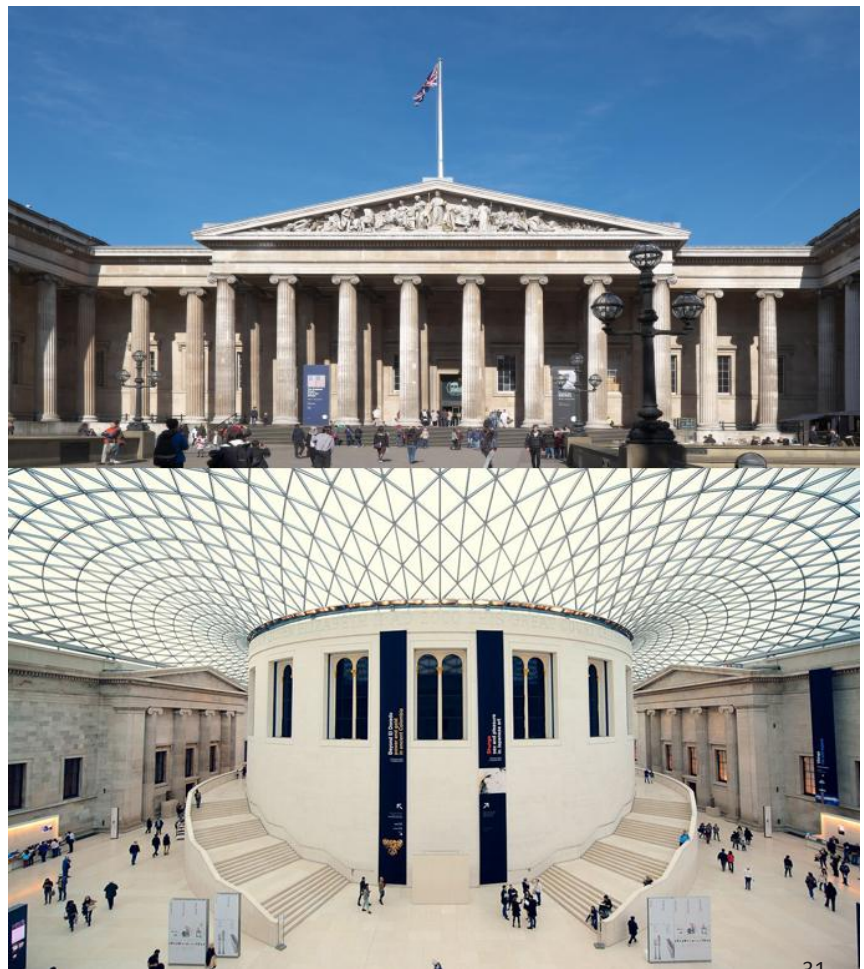
Di Eropa, Renaisans Italia dan penemuan kembali purbakala Yunani-Romawi mendorong terciptanya koleksi luar biasa pertama terutama koleksi Medici dan kerajaan di sebagian besar Negara Eropa. Abad ke-18 dan ke-19 adalah age d'or bagi museum di Eropa. Revolusi Sains yang terjadi di masa itu membuat para pengusaha sukses, seperti pedagang dan banker, serta para bangsawan dan putra-putra mahkota berlomba-lomba menjadi patron museum.

Kolonialisme juga ikut mendukung penelitian sains. Pada abad ke-17 di Hindia Belanda, seorang ahli botani Belanda, JCM Radermacher, menyumbangkan salah satu rumahnya yang berada di Jl. Kali Besar, Batavia, untuk dijadikan sebagai pusat pengembangan ilmu pengetahuan yang bernama Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen. JCM Radermacher tidak hanya menyumbangkan bangunan, melainkan juga isinya, yang terdiri dari koleksi benda budaya dan buku-buku. Gedung itu masih berdiri hingga saat ini. Gedung itu adalah gedung yang kini kita sebut sebagai Museum Nasional Indonesia.

Pada abad ke-20, tercatat lebih dari 55.000 museum nasional dan regional telah didirikan di 202 negara. Abad ini telah mengabadikan peran penting museum dalam memperkuat afiliasi sosial, sejarah dan budaya, sekaligus memberikan akses luas ke manifestasi seni lainnya. Hal tersebut juga mengubah secara substansial pengelolaan tradisional dan penyajian koleksi seni rupa kepada publik.



MUSEUM NASIONAL INDONESIA



Perkembangan Teknologi Informasi

Munculnya teknologi informasi, dengan digitalisasi dan penyebaran yang mudah melalui internet, e-mail dan komunikasi data yang melanda seluruh dunia telah memaksa museum untuk mengikuti perubahan-perubahan seperti lonjakan media seluler, data besar, dan jaringan komunitas. Itu semua menawarkan kemungkinan-kemungkinan dan cara-cara baru dalam menjalankan mandat museum. Museum pun dihadapkan dengan tanggung jawab dalam mengelola intellectual property atau kekayaan intelektual, baik secara internal maupun pengelolaan pihak ketiga. Sejak pandemi Covid-19 melanda seluruh dunia, banyak museum dan instansi kebudayaan menyelenggarakan berbagai kegiatan daring seperti pameran virtual, tur virtual, belajar bersama, diskusi, dan kegiatan lainnya. Sebagian besar kegiatan menggunakan aplikasi Zoom. Bahkan disiarkan secara langsung lewat media sosial seperti Facebook dan Instagram, serta Youtube. Meskipun bersifat daring, interaksi ataupun tanya jawab tetap dapat dilakukan.

Beberapa institusi warisan budaya juga bereksperimen dengan menyusun augmented reality, virtual reality, web art, dan karya seni yang dihasilkan komputer. Augmented reality adalah teknologi untuk menambahkan elemen baru dalam kenyataan yang sudah ada. Sementara itu, Virtual Reality menawarkan kenyataan buatan yang benar-benar baru. Menggunakan virtual reality dapat membuat manusia merasa sedang berada di tempat tersebut, seperti contohnya sekarang yang sering dilakukan oleh museum, galeri yaitu virtual exhibition, seolah-olah kita sedang berada di ruang pameran sebuah museum, galeri untuk melihat koleksi permanennya atau menikmati karya-karya yang sedang dipamerkan.

Dengan adanya digitalisasi karya, beberapa kegiatan utama museum telah memunculkan intensifikasi penggunaan karya secara internal atau oleh publik, baik *off-line* maupun *on-line*, di dalam gedung maupun di kejauhan. Sejumlah aktivitas ini, ketika dilakukan di lingkungan digital, menimbulkan beberapa ketidakpastian di bawah undang-undang hak cipta. Yang paling bermasalah adalah pembuatan salinan digital materi yang ada di koleksinya dan digitalisasi serta penyebaran *online* materi hak cipta yang ada di koleksi museum.



Kekayaan Intelektual (Intellectual Property : Hak Cipta)

Batasan hak cipta merupakan bagian integral dari sistem hak cipta, karena hal itu merupakan pengakuan dalam hukum positif dari kepentingan sah pengguna dalam membuat penggunaan materi berhak cipta yang tidak sah. Kepentingan yang sah tersebut termasuk perlindungan pengguna hak-hak dasar, promosi arus informasi yang bebas, pendidikan, penelitian, dan penyebaran pengetahuan. Sehubungan dengan pemenuhan mandat museum, kebijakan warisan budaya biasanya bertumpu pada beberapa prinsip dan tujuan kemasyarakatan seperti mendukung kreativitas dan kebebasan berekspresi untuk kesejahteraan bersama; penghargaan bagi mereka yang berkontribusi sebelumnya pada kehidupan komunitas; kebutuhan untuk mewariskan akar budaya, untuk mendidik generasi berikutnya.

Warisan budaya tak benda, umumnya dianggap tidak berhak cipta karena mungkin tidak memenuhi persyaratan perlindungan yang diperlukan, seperti orisinalitas, fiksasi, dan pencipta yang dapat diidentifikasi. Namun, pengelolaan koleksi warisan budaya oleh museum tidak terlepas dari kekayaan intelektual dan kewajiban hukum, serta tanggung jawab praktisi tradisional dan penjaga warisan, di satu sisi, dari publik yang lebih luas, di sisi lain.

Warisan budaya dapat mencakup pengetahuan tradisional (TK) dan ekspresi budaya tradisional (TCE), atau cerita rakyat, seperti musik, tarian, desain, seni, artefak, narasi, dan pengetahuan tradisional. Hal ini mengekspresikan praktik lama tetapi hidup, dan diturunkan kemudian dikembangkan dari generasi ke generasi oleh masyarakat adat atau komunitas lokal. Terdapat dua masalah terkait dengan kekayaan intelektual atau IP (Intellectual Property). Pertama yaitu bahwa pengetahuan tradisional dan ekspresi budaya dapat diadaptasi, direkam atau dikumpulkan.



Dalam hal ini kekayaan intelektual baru dapat diberikan dalam karya turunan, rekaman, dan koleksi yang dihasilkan. Kedua, beberapa Undang-Undang Nasional dan daerah memberi masyarakat adat atau komunitas lokal yaitu hak kolektif seperti kekayaan intelektual yang melindungi pengetahuan tradisional dan ekspresi budaya tradisional mereka. Agar tidak digunakan, terutama secara komersial, oleh pihak ketiga tanpa persetujuan mereka sebelumnya. Hal ini mungkin juga berlaku untuk museum, perpustakaan, dan arsip, meskipun penggunaan seperti pencatatan dan pendokumentasian warisan budaya untuk tujuan pelestarian dan pengamanan dapat tercakup pengecualian dan batasan.

Namun, tidak semua museum dihadapkan pada ukuran yang sama dengan masalah yang berkaitan dengan Undang-Undang Hak Cipta. Pertama, bahwa tidak semua benda koleksi museum harus mendapatkan perlindungan hak cipta: dalam beberapa kasus, benda tersebut tidak memenuhi syarat sebagai karya berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta. Tetapi dalam banyak kasus, jangka waktu perlindungan hak cipta pada objek tersebut sudah tidak berlaku lagi (misalnya artefak Mesir atau manuskrip Shakespeare). Dari perspektif Undang-Undang Hak Cipta, benda-benda ini dapat digunakan tanpa batasan. Kedua, museum berusaha untuk mendapatkan melalui perjanjian kontrak pengalihan hak cipta, atau setidaknya lisensi hak, bersama dengan kepemilikan fisik dari karya-karya dalam koleksi mereka.

Reproduksi Untuk Tujuan Pelestarian

Di tingkat internasional, konvensi perintis di bidang ini adalah World Heritage Convention (WHC) yang diadopsi oleh UNESCO General Conference pada 16 November 1972. Perjanjian WTO/TRIPS, yang ditandatangani di Marakesh pada bulan April 1994, merupakan sumber utama kewajiban internasional dibidang hukum kekayaan intelektual. Sehubungan dengan hak cipta dan hak terkait. Perjanjian TRIPS tidak memperkenalkan batasan baru. Mengingat tidak adanya ketentuan khusus dalam Konvensi Berne dan Perjanjian Internet WIPO tentang museum, pembatasan umum pasal 9 (2) Konvensi Berne dan 10 Perjanjian Hak Cipta WIPO telah menjadi dasar untuk mengadopsi beberapa batasan yang muncul dalam undang-undang nasional, seperti reproduksi untuk penggunaan pribadi, penelitian dan tujuan ilmiah, untuk tujuan pelestarian di museum atau untuk memasukkan karya seni ke dalam katalog pameran.

Fungsi khas dari setiap museum adalah pengumpulan, pelestarian, dan penyebaran informasi. Pelestarian karya berhak cipta seringkali melibatkan pembuatan reproduksi dari karya asli, baik karena telah rusak, hilang, atau dicuri. Penyebaran informasi berlangsung dengan berbagai cara, baik dengan cara memamerkan karya kepada publik; dengan mengizinkan konsultasi publik atas karya-karya di lokasi museum atau konsultasi materi elektronik dari kejauhan; dengan mengizinkan patron membuat reproduksi karya mereka sendiri untuk keperluan pribadi menggunakan mesin yang dapat di akses secara bebas seperti fotokopi, printer dan sebagainya.

Museum seringkali melibatkan pembuatan reproduksi dan komunikasi kepada publik dari karya-karya dalam koleksinya. Untuk melaksanakan tindakan ini sehubungan dengan karya yang dilindungi hak cipta. Museum pada prinsipnya memerlukan izin pemegang hak, kecuali berlaku pengecualian atau pembatasan hak cipta. Oleh karena itu, persinggungan antara Undang-Undang Hak Cipta dan kegiatan museum berpotensi menimbulkan tantangan bagi fungsi museum seperti halnya sebagian besar pengguna potensial dari karya berhak cipta.

Sebagai bagian dari mandat pelestariannya, museum harus memastikan bahwa benda-benda koleksinya memiliki inventaris yang akurat dalam koleksinya dan bahwa benda-benda tersebut tidak rusak, hilang, atau menjadi usang. Oleh karena itu membuat reproduksi karya dalam koleksinya bisa menjadi perlu. Teknologi digital sebagai sarana ideal untuk melestarikan atau memulihkan koleksinya. Mengakui peran utama museum dalam pelestarian warisan budaya dan sejarah suatu negara, sistem hak cipta di sejumlah negara industri secara tegas mengizinkan digitalisasi kategori karya tertentu. Kebutuhan museum untuk dapat memamerkan dan mempromosikan karya individu dalam koleksinya tampaknya diakui di antara pengecualian dan batasan yang diberikan oleh undang-undang hak cipta dari beberapa negara.



Penutup

Koleksi museum, baik yang dilindungi oleh hak cipta atau dalam domain publik, akan tetap menjadi amanah utama museum yaitu mengkomunikasikan kepada publik karya-karya dalam koleksinya tampaknya diakui di antara pengecualian dan batasan yang diberikan oleh Undang-Undang Hak Cipta dari beberapa negara. Secara tradisional museum mengizinkan pengunjung untuk memiliki akses dan melihat karya yang disimpan di tempat fisik museum.

Museum sendiri kreatif dalam menjalankan dan mengembangkan materi yang dilindungi hak cipta, Oleh karena itu hak cipta meresap ke dalam kegiatan museum dan pemahaman oleh museum tentang dasar-dasar hak cipta dan implementasi praktis adalah kunci untuk pengelolaan kegiatan mereka.

SERENADA SEJARAH: CARA ASYIK BELAJAR SEJARAH LEWAT MUSIK



1. Pendahuluan

Dalam Pasal 1 Ayat 1 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, dijelaskan bahwa museum merupakan lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Sedangkan menurut International Council of Museums (ICOM), museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, dengan sifat terbuka dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Dari pengertiannya saja kita bisa melihat ada dua fungsi museum. Pertama melindungi, mengembangkan dan memanfaatkan koleksi sehingga masyarakat dapat melihat benda bersejarah.

Kedua, mengomunikasikan kepada masyarakat dengan cara menjelaskan koleksi yang ada di museum melalui pelayanan tim educator atau penjelasan melalui media elektronik ataupun media sosial.

Giovanni Pinna menyatakan bahwa, museum memiliki peranan penting dalam melestarikan intangible dan tangible heritage. Menurutnya setiap benda memiliki dua dimensi, yaitu aspek fisik seperti bentuk dan ukuran; serta aspek pemaknaan yang diperoleh dari sejarah dan interpretasi yang dapat menghubungkan masa lalu dan masa kini. Edi Sedyawati juga menyatakan bahwa, museum menyimpan sejumlah khasanah tak benda (intangible), baik yang menyertai benda koleksi maupun yang berdiri sendiri sebagai koleksi tak benda. Tiga khasanah intangible tersebut adalah pertama: makna atau konsep atau teknologi di balik benda-benda koleksi.

Makna, konsep, serta teknologi itu harus dikomunikasikan kepada pengunjung. Kedua; berbagai informasi tekstual ataupun auditif dan visual mengenai koleksi, misalnya suatu benda tangible seperti instrumen musik dapat pula disertai dengan rekaman bunyinya apabila dimainkan. Museum bisa menyediakan headphone agar pengunjung dapat mendengar dan mengakses. Ketiga; penghimpunan koleksi dari rekaman-rekaman kegiatan manusia yang dikelompokkan secara tematik. Rekaman-rekaman itu sendiri bersifat tangible, berupa rekaman auditif dan rekaman citra bergerak (Sedyawati, 2009: 11-12).

Penjelasan tersebut di atas untuk menyatakan bahwa museum bertugas mengumpulkan, merawat, meneliti, dan mengkomunikasikan tangible dan intangible heritage. Hal tersebut menyiratkan bahwa museum tidaklah semata hanya memamerkan dan mengkomunikasikan koleksi museum kebendaan tetapi juga memunculkan koleksi yang bersifat intangible yang melekat dari sebuah obyek koleksi. Intangible ini merupakan proses pikir dalam penciptaan obyek yang dilandasi nilai-nilai dan jiwa zaman yang berlaku di masa lampau tetapi masih relevan diterapkan dalam kehidupan pada masa sekarang.

2. Museum sebagai Sarana Pembelajaran Sejarah

Museum Perumusan Naskah Proklamasi sebagai sarana pembelajaran sejarah, tetap berpegang kepada kegunaan sejarah seperti yang diungkapkan oleh Kuntowijoyo (1995:25-30):

- Sejarah sebagai pendidikan moral.
- Sejarah sebagai pendidikan penalaran.
- Sejarah sebagai pendidikan politik.
- Sejarah sebagai pendidikan kebijakan.
- Sejarah sebagai pendidikan perubahan.
- Sejarah sebagai pendidikan masa depan.
- Sejarah sebagai pendidikan keindahan.

Museum Perumusan Naskah Proklamasi sebagai sarana pembelajaran, maka seharusnya mencakup aspek yang tersebut di atas, karena pembelajaran tersebut dapat dikatakan menyentuh seluruh aspek kehidupan manusia.

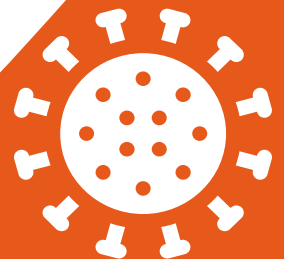
Museum sebagai sarana pembelajaran dapat dimaksudkan adalah untuk mempelajari sejarah sebagai sebuah peristiwa dan sejarah sebagai ilmu dan nilai.

Pahit manisnya sejarah sebelum bangsa Indonesia terbentuk dapat dipelajari di museum. Tugas museum kini yang harus berbenah dan menata diri hingga dapat memenuhi tugas dan perannya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Museum juga harus memposisikan dirinya sebagai tempat yang mampu mendidik masyarakat. Jika sekolah merupakan lembaga pendidikan formal, maka museum dapat disebut sebagai lembaga pendidikan non-formal. Apa yang tidak dapat disampaikan di lembaga pendidikan formal, maka museum mengambil peran itu.

Apabila dibandingkan dengan sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang lebih mengesankan proses pembelajaran yang serius di dalam penyampaian, maka museum harus menjadi wadah pembelajaran yang dapat dilaksanakan lebih santai. Museum juga dapat menjalankan apa yang diamanatkan oleh kebijakan pemerintah, maka dari itu museum juga harus seiring sejalan dengan kebijakan pemerintah, misalnya dengan membuat suatu panduan garis kebijakan untuk melengkapi kurikulum baku yang ada di lembaga pendidikan formal. Kurikulum baku yang berjenjang sesuai dengan tingkat pendidikan pengunjung. Hal ini dikarenakan museum merupakan sarana pembelajaran untuk segala lapisan masyarakat yang memiliki latar belakang berbeda-beda, baik itu pendidikan maupun tingkatan social. Hingga untuk menangani perbedaan tersebut maka proses penanganannya pun harus berbeda pula. Museum harus memiliki ciri khas tersendiri dalam metode penyampaian, karena untuk memahami sebuah peristiwa sejarah diperlukan pendekatan yang berbeda. Museum merupakan versi lain dalam memahami sejarah, memahami sejarah dengan cara yang cerdas, bisa melalui cara melihat, mendengarkan, merasakan suasana dari peristiwa sejarah. Pada akhirnya berkesimpulan bahwa, sejarah sebagai ilmu pengetahuan untuk mengetahui tentang masa lalu, masa dimana para pengunjung tidak merasakan langsung saat peristiwa itu terjadi. Museum Perumusan Naskah Proklamasi juga harus menampilkan bukan saja peristiwa sejarahnya, namun juga tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa tersebut,

jiwa patriotismenya, pola pikirnya, hingga secara menyeluruh dapat dibagikan kepada pengunjung museum di masa kini. Peran museum sebagai sarana pembelajaran, bertugas menyampaikan pengetahuan akan peristiwa bersejarah di masa menjelang proklamasi kemerdekaan, juga nilai dan sikap sebagai saripati suatu peristiwa sejarah. Hingga bisa memunculkan rencana kegiatan karena terinspirasi setelah berkunjung ke museum.

Museum Perumusan Naskah Proklamasi sebagai museum situs bersejarah yang memiliki pesan dan nilai selama detik-detik menjelang proklamasi, berperan menyampaikan kronologis peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia secara mendetail. Peran seluruh elemen Bangsa Indonesia pada saat itu harus diungkapkan serta disampaikan kepada pengunjung. Konsep sejarah yang selama ini selalu mengedepankan peran-peran orang besar harus mulai bergeser dengan juga menampilkan peran serta dan sumbangsih rakyat jelata dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Hal ini cukup penting karena pengunjung Museum Perumusan Naskah Proklamasi juga berasal dari segala lapisan, sehingga bisa merasakan keserasian mereka dengan isi dan nilai di museum. Hal tersebut sejalan dengan peran museum sebagai sarana pembelajaran, sehingga pengunjung dapat memaknai peran sertanya di dalam menikmati kemerdekaan. Memicu kreativitas yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka.



Keterkaitan tersebut diperjelas dengan apa yang telah dirancang oleh para pendiri bangsa di dalam Naskah Proklamasi dengan menyantumkan kata atas nama bangsa Indonesia yang mencerminkan bahwa kemerdekaan bukan saja hasil jerih payah orang per orang atau kelompok tertentu saja, namun juga sebagai sumbangsih nyata perjuangan seluruh rakyat Indonesia pada waktu itu, tentunya dengan cara dan upaya yang sesuai dengan potensi yang dimiliki masing-masing individu.

3. Serenada Sejarah: Bentuk Kolaborasi Seniman dengan Kurator Koleksi Museum

Bagaimana sejarah dapat diterima oleh masyarakat haruslah mengedepankan keinginan masyarakat dalam memahami peristiwa sejarah. Kurikulum pembelajaran sejarah yang selama ini diajarkan kepada masyarakat semasa di bangku sekolah lebih berkisar pada 4W (What, Who, When dan Where) yang menekankan pada ingatan namun belum menyentuh esensi "Guna Sejarah" seperti yang dikemukakan oleh Kuntowijoyo. Bagaimana 1W (Why) + 1H (How) belum tersentuh hingga membuat masyarakat enggan mendalami bahkan memahami sebuah peristiwa sejarah.

Museum Perumusan Naskah Proklamasi mencoba menjabarkan 1W + 1H tersebut dalam model penyajian yang berbeda agar menarik minat masyarakat untuk mengetahui esensi sebuah sejarah. Agar sejarah dapat diselami dengan cara yang mengasyikkan hingga tidak terjebak dalam pemaparan satu pihak dalam hal ini kurator yang mengolah koleksi untuk diinformasikan kepada masyarakat.



Berangkat dari hal tersebut, perlulah kiranya kurator museum bekerjasama dengan pihak-pihak di luar museum untuk menyajikan bentuk pembelajaran sejarah yang lain. Sehingga pada akhirnya masyarakat mendapat kesan awal tertarik untuk mencari tahu lebih dalam akan peristiwa sejarah

4. Mengapa Serenada Sejarah Menjadi Jawaban Bentuk Pembelajaran Sejarah untuk Generasi Muda Dewasa Ini

Testimoni Tim Produksi Srenada Sejarah

Syibra Malisi

(Penata Suara)

"Serenada Sejarah merupakan sarana edukasi sekaligus pengingat masa lalu negeri ini yang penyampaianya ditujukan untuk generasi muda yang (mungkin) kurang mau peduli tentang sejarah Indonesia. Pada dasarnya memang saya sangat ingin menjadi guru, Serenada Sejarah adalah salah satu sarana saya memberi edukasi untuk siapapun yang menonton. Dari tokoh-tokoh sejarah kita dapat membentuk karakter yang kuat yang akan berguna untuk masa depan kita generasi muda.

Saat sekolah, pembelajaran sejarah yang diterima sangat minim, hingga berangsur makin hilang setelah lulus sekolah, karena belum mendapat pelajaran yang lebih detail. Dahulu pembelajaran sejarah di sekolah membuat kita tidak menyukai sejarah bahkan awalnya menganggap sejarah hanya pelajaran pelengkap saja, mohon maaf untuk semua guru sejarah saya, hingga tidak mendapat ketertarikan saat belajar sejarah 12 tahun di sekolah. Melalui Serenada Sejarah sekarang mulai tertarik karena ternyata banyak yang bisa kita pelajari sebagai manusia yang ingin punya karakter kuat, sesuatu hal yang tidak didapatkan dari pelajaran sejarah di sekolah

Apriyal Restu Fauzi

(Tim Kreatif, Sarjana Broadcasting)

"Serenada Sejarah adalah sebuah tayangan yang menyampaikan informasi tentang sejarah bangsa Indonesia khususnya tokoh-tokoh dan peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia. Dengan format acara talk show Serenada Sejarah coba menampilkan tayangan edukasi yang menghibur, dipandu oleh 2 orang musisi yang setiap episode menyanyikan lagu-lagu perjuangan menambahkan kesan yang kuat pada tagline judul Serenada Sejarah itu sendiri (Ada Nada di Balik Kisah Sejarah). Pada intinya Serenada Sejarah adalah perpaduan yang apik antara musisi dengan kurator Museum Perumusan Naskah Proklamasi yang sangat memiliki kualitas dalam memahami sejarah.

Serenada Sejarah sangat penting untuk merangsang generasi muda untuk ingin tahu lebih dalam tentang sejarah bangsanya. Disampaikan oleh kurator museum yang berkarakter dalam menceritakan sejarah membuat generasi muda lebih mudah memahami tentang sejarah itu sendiri. Selama ini pembelajaran sejarah yang didapatkan saat di sekolah sangat monoton dan membosankan, sehingga tidak merangsang untuk ingin tahu lebih dalam tentang sejarah bangsa ini. Sebenarnya sejarah itu penting, tetapi selama masa sekolah tidak mendapatkan kenikmatan dalam memahami sejarah karena penyampaian yang kaku, tetapi setelah berkunjung ke Museum Perumusan Naskah Proklamasi dan bertemu kuratornya membuat saya menikmati dalam memahami sejarah bangsa Indonesia.

Sayroy Oktavianus Nababan**(Musisi lulusan S1 Seni Musik Institut Kesenian Jakarta)**

Serenada sejarah adalah sebuah proyek edukasi untuk merangsang minat kawula muda akan pentingnya sejarah, agar kita bisa lebih menghargai perjuangan pahlawan. Pentingnya kesadaran tersebut akan menimbulkan rasa menghargai pada muda mudi saat ini untuk menjadikan pribadi yang jauh lebih menghargai pengorbanan orang-orang dan lingkungan sekitarnya. Pendidikan di era ini tidak terlalu spesifik menjelaskan tokoh-tokoh pejuang hingga saat ini para pelajar belum mengenal dan belum mengetahui perjuangannya.

Keterarikan akan sejarah muncul di kala berkunjung ke Museum Perumusan Naskah Proklamasi dan berbincang-bincang dengan kurator museum. Ulasannya tentang sejarah perjuangan bangsa memacu minat saya yang berlatar belakang pendidikan musik untuk membuat konten sejarah berbalut musik di dalamnya.

Emir Fikri Herdani**(Konservator, S1 Kimia)**

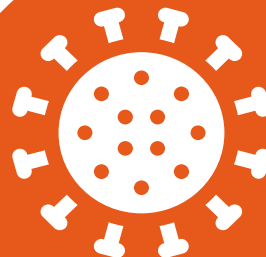
Serenada Sejarah adalah suatu kepedulian para seniman untuk mengemas pembelajaran sejarah agar lebih menarik dan kekinian. Serenada Sejarah dapat membuat proses pembelajaran agar tidak monoton hingga dengan adanya Serenada Sejarah membuat proses belajar lebih mudah dicerna oleh para generasi muda. Proses pembelajaran sejarah saat ini masih banyak yang menggunakan sistem CBSA (Catat Buku Sampai Abis) dan membuat makalah-makalah dari internet yang terkadang monoton. Pembelajaran sejarah saat ini kurang menarik, karena proses belajarnya hanya berbentuk hafalan saja, namun dengan adanya Serenada Sejarah membuat proses belajar lebih menarik dan simpel.

5. Deskripsi Serenada Sejarah

Serenada Sejarah merupakan tayangan menghibur dan mengedukasi yang berisi bincang-bincang mengenai sejarah dengan diselingi penampilan musik akustik oleh dua pembawa acara. Serenada Sejarah ditayangkan setiap seminggu sekali di Kanal Youtube Museum Perumusan Naskah Proklamasi. Tujuan proyek ini adalah untuk mengedukasi generasi muda mengenai sejarah sekaligus mendorong generasi muda untuk lebih peduli akan sejarah.

Roy dan Randy, musisi muda asal Jakarta sudah jatuh cinta dengan sejarah sejak pertama kali menginjakkan kaki di Museum Perumusan Naskah Proklamasi. Mereka sadar bahwa masa depan bangsa yang ada di tangan anak muda tidak akan bisa maju tanpa mengetahui sejarah bangsa itu sendiri. Untuk mengetahui lebih dalam mengenai sejarah,

Roy dan Randy berbincang dengan narasumber, yakni Kurator Museum Perumusan Naskah Proklamasi di tiap episodenya. Mereka berbincang mengenai sejarah mulai dari tokoh-tokoh nasional hingga peristiwa-peristiwa penting yang pernah terjadi di Indonesia. Di akhir sesi, Roy dan Randy akan menyampaikan se bait lagu mengenai perbincangan mereka, untuk menginspirasi anak muda untuk terus mencintai sejarah.



Jumlah Penayangan Serenada di Kanal Youtube Museum Perumusan Naskah Proklamasi

No	Episode	Jumlah Tonton
1	Soetardjo Kartohadikoesoemo	1652
2	Sukarno Ber-Sukaria	1788
3	Buku dan Bung Hatta	911
4	Ahmad Soebardjo: Sang Penjamin Kemerdekaan	831
5	Sayuti Melik: Kisah Klasik Sang Pengetik	433
6	Iwa Kusumasumantri: Jiwa Kusuma Bangsa	385
7	Kuat Karena Bersatu, Bersatu Karena Kuat	235
8	Peristiwa Sekitar Proklamasi	2418

SMONGBOX

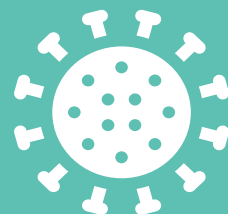
Hafni

Museum Tsunami Aceh memiliki program edukasi SMONGBOX, program tersebut merupakan realisasi budget dari dukungan Dana Alokasi Khusus (DAK) oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia dalam presentasi yang berfokus pada penciptaan dan pengembangan program publik di museum. Kesempatan yang tidak mungkin diabaikan, rencana besar segera disiapkan, karena Museum Tsunami belum memiliki program edukasi dengan prioritas kebutuhan pelajar. Motivasi lain penciptaan SMONGBOX, berdasarkan pada temuan rendahnya angka kunjungan pelajar dalam akumulasi kunjungan rata-rata tahunan pengunjung umum.

Ide awal pendirian Museum Tsunami adalah sebagai rumah pembelajaran bagi generasi muda terhadap pengalaman gempa dan tsunami Aceh 2004, menjadi pengetahuan berharga dalam kesiap-siagaan bencana. Maka museum sudah saatnya mengejar ketertinggalan dan wajib mencapai tujuan tersebut, SMONGBOX tanpa keraguan dikemas untuk meningkatkan angka kunjungan pelajar selain kunjungan regular. Museum punya mimpi, pelajar tidak lagi datang ke museum karena tuntutan harus menuntaskan tugas sekolah, sekedar menemani tamu keluarga, atau untuk memiliki koleksi foto di museum demi kebutuhan unggahan di media sosial mereka.

Ide awal pendirian Museum Tsunami adalah sebagai rumah pembelajaran bagi generasi muda terhadap pengalaman gempa dan tsunami Aceh 2004, menjadi pengetahuan berharga dalam kesiap-siagaan bencana. Maka museum sudah saatnya mengejar ketertinggalan dan wajib mencapai tujuan tersebut, SMONGBOX tanpa keraguan dikemas untuk meningkatkan angka kunjungan pelajar selain kunjungan regular. Museum punya mimpi, pelajar tidak lagi datang ke museum karena tuntutan harus menuntaskan tugas sekolah, sekedar menemani tamu keluarga, atau untuk memiliki koleksi foto di museum demi kebutuhan unggahan di media sosial mereka.

Sempat ada pertanyaan, apakah Museum Tsunami mampu mengelola SMONGBOX sampai berkembang baik dan menjadi ketertarikan pada masyarakat umum? Bangga jika itu terjadi, tetapi tantangan itu membutuhkan energi yang besar dan usaha yang optimal. Bersama tim SMONGBOX (staf museum dan volunteer), mereka sepakat merawat SMONGBOX dari program kecil untuk menjadi besar, menyemangati diri, ayo kita jalani ini, dengan sebesar-besarnya keterbatasan kita sampai nanti!



Awal yang baik adalah personil tim sangat menyukai setiap detail proses penciptaan SMONGBOX. Siapapun boleh bersuara dan memberikan gagasannya. Tuasnya SMONGBOX adalah kebebasan berkarya bagi pelajar dengan museum dalam menumbuhkan kesiapsiagaan jiwa muda yang mandiri pada bencana. Serta tidak terkecuali tim yang mengelola SMONGBOX juga bebas mengkaryakan diri mereka, menemukan kesenangan dalam mengembangkan kemampuan mereka dengan pekerjaan SMONGBOX. Sehingga SMONGBOX bukan penciptaan seseorang tapi karya bersama di Museum Tsunami.

SMONGBOX tidak lepas dari kearifan lokal, dimulai dari namanya sampai pendekatan teknik komunikasi yang diterapkan dalam program tersebut. SMONG adalah sebutan tsunami oleh masyarakat Simeulu, sebuah pulau penghasil lobster dan area titik episentrum gempa 9.1 SR yang menimbulkan tsunami dahsyat Aceh 2004. Masyarakat Simeulu memiliki cara untuk mentransfer pengalaman bencana kepada anak cucu dengan aktivitas budaya berdasarkan pengalaman mereka dari jaman dahulu tentang gempa dan tsunami, yaitu Nandong Smong. Melantunkan syair yang sarat petuah kewaspadaan bencana sampai pada petuah bagaimana bertindak tanggap darurat jika menghadapi tsunami. Aktivitas Nandong Smong dilakukan tanpa batasan. Kapan saja ada pertemuan kerabat baik seremoni perkawinan atau kebahagiaan.

Dalam kegiatan ibu bersama anaknya, termasuk dalam perkumpulan saat ada warga yang meninggal. Nandong itu umumnya disampaikan oleh keluarga, bagi masyarakat Simeulu pesan akan tersampaikan dengan mudah dan tertanam baik jika dilakukan oleh keluarga terutama oleh orang tua.

Sebutan dan sistem komunikasi dalam Nandong Smong menjadi keutamaan dalam SMONGBOX. Dengan mempopulerkan kata-kata SMONG, generasi muda akan memiliki memori bahwa mereka harus menyempatkan waktu belajar tentang bencana dan harus mencari kesempatan mentransfer kembali apa yang mereka ketahui kepada orang-orang di sekitar mereka.

SMONGBOX punya komposisi pencampuran pekerjaan ekshibisi dan koleksi. Namun, semuanya tetap dalam satu racikan edukasi bencana. Sekolah-sekolah diundang dan menjadi kebijakan sekolah untuk memilih kelas yang akan mereka kirim ke museum. Sekolah bisa mengombinasikan dari beberapa kelas dengan kuota 30 sampai dengan 60 pelajar. Sesuai jadwal kesepakatan dengan sekolah, tim SMONGBOX yang bertugas mendampingi pelajar akan menjemput dengan bus dari sekolah ke museum. Interaksi antara tim SMONGBOX dan pelajar sudah mulai dikondisikan sejak dalam bus, pelajar juga mendapatkan perlengkapan ransel, kit mencatat, pakaian, stiker, dan lain-lain.

Saat di museum-sebelum aktivitas SMONGBOX dimulai-mereka akan disambut oleh Kepala Edukasi, tanpa pengeras suara beliau memberi briefing (hampir semua edukator Museum Tsunami suaranya cukup kencang, mereka kerap menolak menggunakan pengeras suara. Tim SMONGBOX juga menggunakan atribut identitas saat bertugas, pelajar akan dibagi dua grup, setiap grup dengan satu edukator akan menjelajah museum. Namun tidak semua area seperti rute pengunjung regular. Keistimewaan pelajar SMONGBOX mereka memperoleh akses sampai ke rooftop museum. Di situ pelajar khusus diberi penjelasan detail tentang evakuasi sekaligus menegaskan kepada mereka Museum Tsunami bukan hanya museum tapi juga pusat evakuasi. Tempat ini bebas mereka akses sampai ke rooftop jika terjadi tsunami. Lumayan panjang jalur tempuh sampai empat lantai dan manual. Hal tersebut harus dilakukan untuk menanamkan ingatan bahwa itulah jalur evakuasi menuju rooftop.

Setelah rooftop mereka akan istirahat sebentar di satu ruang dan berlanjut untuk kenalan dengan kurator, exhibit planner dan konservator. Aktivitas mereka di sana menonton, diskusi dan mengenalkan pada pelajar, bahwa petugas teknis di museum itu juga melakukan banyak hal sehari-harinya. Materi di sesi tersebut akan jadi bekal saat mereka beraktivitas dengan box. Di sini museum juga akan menyerahkan dua box untuk setiap grup, box ukuran A4 untuk dibawa ke sekolah selama 1-2 bulan. Satu box berisi beberapa koleksi museum dan satu box lagi kosong.

Museum meminta guru pendamping untuk terlibat mengawasi dan terus memotivasi pelajar mereka dengan box tersebut dengan cara yang mereka sukai serta mengikuti buku panduan SMONGBOX dengan desain gambar berwarna. Museum mengharapkan box yang berisi koleksi menjadi inspirasi pelajar dan jadi pendukung membuat pameran, membuat program, mempresentasikan di depan teman-temannya yang lain, atau apa pun yang mereka ingin kembangkan diperbolehkan dengan syarat tidak merusak koleksi.

Sedangkan satu box yang lainnya, pelajar dapat mengisi dengan koleksi berupa benda ataupun cerita. Bahkan video hasil rekaman orang-orang terdekat mereka baik korban atau saksi dari tsunami Aceh. Pelajar akan melakukan identifikasi, wawancara, mengembangkan keingintahuan mereka terhadap peristiwa tsunami dengan cara, bahasa, dan kemampuan mereka. Banyak korban dan saksi tidak mudah ditemukan dan tidak mudah juga untuk berbagi. Belajar dari cara Nandong Smong di mana penyampai pesan adalah keluarga, maka jika salah satu keluarga yang muda meminta diceritakan maka akan lebih mudah orang tua mentransfer pengalaman mereka.

Apa pun yang mereka dapatkan, seperti foto, wawancara, direkam dengan video, bahkan jika ada benda yang bisa mewakili identitas mereka, atau tidak ada apapun, box itu masih boleh mereka isi dengan ide dan rencana yang ingin dilakukan di museum suatu hari nanti. Dua box tersebut harus dikembalikan oleh pelajar saat undangan sesi kedua di akhir tahun sebelum 26 Desember tepat pada peringatan tsunami Aceh. Saat tersebut museum akan mendengarkan hasil dan berdiskusi untuk kolaborasi kegiatan museum dengan ide pelajar. SMONGBOX juga secara sengaja mengajarkan pelajar menjadi edukator, desainer pameran, kurator, konservator, bahkan jadi manager museum. Hal ini penting, untuk menanamkan bahwa semua elemen di museum membolehkan mereka terlibat. Demi menumbuhkan rasa bahwa museum tersebut untuk mereka, punya mereka, mereka harus peduli untuk jaga, dan mereka bebas berkarya positif di museum. Di mana all out museum akan mendukung mereka agar memiliki memori mampu berkarya di masa muda juga terlibat kegiatan yang bermanfaat dalam misi edukasi penyelamatan nyawa sesama.

Sesi terakhir adalah ruang motivasi. Pelajar akan bertemu dengan figur yang memiliki karya dan berbagi cerita. Seperti memperkenalkan bahwa dunia dewasa penuh tantangan. Jadi kalau pelajar tidak bekal diri dalam mengejar mimpi, maka mimpi juga akan jauh. Jangan takut juga bermimpi karena ada banyak anak-anak Aceh yang punya karya luar biasa, mereka harus seperti itu juga.

Ruang motivasi juga ruang untuk memberi filter bagi pelajar guna memiliki cita-cita baik, mampu memilah sejak dini apa yang tidak boleh mereka lakukan karena berdampak buruk bagi dirinya dan orang lain. Banyak hal baik yang bisa mengantarkan mereka menjadi populer jika itu yang mereka butuhkan untuk penegasan jati diri usia remaja, tentunya dengan menyaksikan contoh nyata yang menjadi pembicara di depan mereka. Museum pernah menghadirkan dokter emergency, psikolog, presenter, mahasiswa berprestasi pertukaran pemuda Korea, duta bencana internasional, pecinta kebun, dan akan menghadirkan ke depannya seperti chef pizza, pembuat coklat handmade, creator podcast, dll.

Suksesnya pelaksanaan SMONGBOX akan menambah jumlah personel atau agen yang memiliki wawasan bencana. Setiap tahun akan terus bertambah agen-agen muda yang siap berkomunikasi dengan masyarakat di sekitar mereka. Hubungan museum dengan masyarakat juga terhubung mudah, nama baik museum terbentuk tepat sesuai perannya, media edukasi informal. Nantinya pelajar dan masyarakat datang ke museum bukan hanya untuk mendapatkan edukasi yang museum sediakan saja, tetapi mereka jadi bagian aktif yang dapat menyebarkan edukasi bencana untuk dibagi lagi ke pihak lain, aktivitas mandiri siaga bencana menjadi tidak terputus. Ransel SMONGBOX yang pelajar dapatkan juga dikondisikan sebagai survival pack di rumah, pelajar pastinya memiliki beberapa ransel atau tas di rumah. Museum memberi arahan pelajar memanfaatkan ransel tersebut dengan mengisi ransel SMONGBOX berbagai kebutuhan saat tanggap darurat apabila mereka harus evakuasi karena bencana.

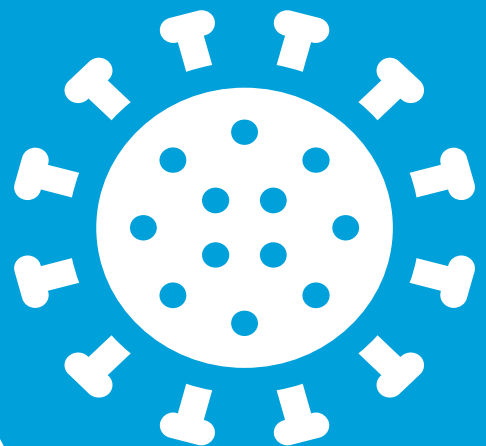
Pada akhirnya setiap orang akan memiliki tujuan ke museum dengan keputusannya sendiri dan pengulangan kunjungan terjadi karena keterbukaan interaksi dengan siapa pun. Kondisinya pasti akan berlipat dan rutin, automate active. Museum juga akan dengan mudah mendata sesuai identifikasi yang pelajar dapatkan mengenai benda, korban, saksi, dan kisah yang masih ada di masyarakat. Satu hal lagi, museum akan terus dapat mengukur kebutuhan generasi muda terhadap edukasi bencana dengan komunikasi yang terbangun dari SMONGBOX, ini akan sangat membantu dalam menciptakan program-program baru yang orisinal dari museum.

Kesulitan tim SMONGBOX hanya di awal pelaksanaan saja, setelah beberapa kali tim mulai dapat menyesuaikan ritme kesulitan tersebut. Dukungan budget dan semangat membawa museum dapat memenuhi kebutuhan generasi muda dan itu adalah dorongan besar. Ada hal yang tidak boleh dilupakan, selama kegiatan berlangsung publikasi digital juga berjalan dan segala branding terkait SMONGBOX juga sangat dipikirkan, dari warna, jenis tulisan semua menuju kearah captivating agar mudah teringat dan nempel di benak masyarakat "ingat SMONGBOX ingat Museum Tsunami ingat siaga bencana".

Beberapa capaian yang menyenangkan setelah SMONGBOX mulai dikenal di kalangan pelajar dan masyarakat, museum menerima banyak permintaan dari sekolah yang ingin diundang terlibat dalam SMONGBOX, dan dari mahasiswa,

komunitas. Sepasukan pelajar SMA yang sama sekali belum pernah ikut dalam SMONGBOX-saat museum menghadiahkan mereka ransel SMONGBOX-mereka serentak menjerit histeris, senang. Kesenangan lainnya, SMONGBOX menjadi lirikan pertama dari project edukasi bencana Museum Tsunami dengan Museum Kamaishi dan Museum Rikuzentakata di Jepang.

Para tamu asing dan duta besar sangat terkesan ketika mereka menerima merchandise SMONGBOX. Penerimaan luar biasa dari masyarakat seakan membayar energi lelahnya museum yang sudah terbagi untuk SMONGBOX selama ini. Saat pandemi ini Museum Tsunami bertekad menjalankan SMONGBOX sesuai dengan protokol kesehatan. Kabar termanisnya, SMONGBOX jadi program unggulan yang didaftarkan bersama kegiatan lainnya untuk menjadi nominasi Hamaguchi Award di Tokyo Oktober 2020. Museum Tsunami diharapkan terpilih menerima penghargaan tersebut sebagai institusi yang konsisten terhadap edukasi bencana.



Berharap SMONGBOX dapat terus menginspirasi pekerja museum lainnya untuk berani menciptakan program dan terus sabar membesarkan program, juga liar menumpahkan ide yang keren. Anak Indonesia tidak hanya bisa mewarnai dan menggambar, variasikan tantangan belajar di museum dengan menghargai setiap anak pasti punya kemampuan yang beda. Bkhan lebih dari kita, kecerdasan mereka harus kita dukung untuk tumbuh dan tidak setara lagi dengan kecerdasan kita saat di usia mereka. Percayalah mereka miliki ide-ide menakjubkan dan lebih dari yang kita duga.

SMONGBOX INSPIRE-EXPLORE-EMBRACE



DI BALIK LENZA PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA

Archangela Y. A.

Minahasa, kota cantik nan sejuk dan menyimpan keragaman serta toleransi yang tinggi, juga memiliki jasa yang besar bagi bangsa Indonesia. Kawangkoan, sebuah tempat yang kini menjadi salah satu kecamatan di Minahasa, merupakan tanah kelahiran tempat fotografer kakak beradik yang sangat berjasa bagi sejarah peradaban Indonesia. Mereka adalah tokoh wartawan foto yang merekam detik-detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia.

Siapa yang tak pernah melihat foto Pembacaan Teks Proklamasi dan Pengibaran Bendera Merah Putih pada tanggal 17 Agustus 1945? Pernahkah kita bertanya siapa sosok di balik foto-foto fenomenal tersebut? Bagaimana perjuangannya untuk mempertahankan hingga foto tersebut dapat terpublikasi? Mereka adalah Alexius Impurung Mendur (Alex Mendur) dan Frans Soemarta Mendur, putra Kawangkoan yang merantau ke Jakarta dan turut mengharumkan nama bangsa ini.



Pembacaan Teks Proklamasi 17 Agustus 1945 di Jalan Pegangsaan Timur 56
(sumber: IPPHOS/Tugu Pers Mendur dalam <https://www.bbc.com/indonesia/trensosial-40945409>)



Pengibaran Bendera Merah Putih 17 Agustus 1945 di Jalan Pegangsaan Timur 56
(sumber: Antara dalam <https://www.bbc.com/indonesia/trensosial-40945409>)

Sejujurnya saya sendiri pun tidak mengetahui siapa fotografer di balik foto-foto Proklamasi Kemerdekaan RI yang fenomenal itu. Kesadaran ini berawal ketika hendak mengirimkan paket kepada sanak saudara di Kawangkoan dan menulis alamat Tugu Pers Mendur. Di saat yang bersamaan menjelang 17 Agustus, viral di media sosial tentang foto-foto Kemerdekaan RI dan fotografernya. Di saat itulah baru menyadari bahwa jauh di Kawangkoan sana ternyata ada sanak saudara sendirilah yang mengelola tugu tersebut.

Kembali ke perjuangan kakak beradik fotografer ini di masa Kemerdekaan, mereka adalah putra daerah asal Kawangkoan, sebuah kota kecil yang berjarak 45 km dari Manado, tepatnya di wilayah Kabupaten Minahasa. Pada usia 15 tahun, Alex Mendur merantau ke Jakarta dengan bekal ijazah Sekolah Rakyat, jika dibandingkan sekarang hanya sampai kelas 5 SD. Mimpi untuk pergi ke tanah Jawa ini terwujud ketika Anton Nayoan, yang masih saudara dengan Alex Mendur datang ke kampungnya. Anton bekerja di sebuah perusahaan Belanda yang menjual alat dan bahan fotografi. Alex pun belajar fotografi mulai dari cara mencuci dan mencetak foto. enam tahun lamanya ia belajar fotografi hingga mahir (Kuswiah, 1986: 10-12).



Frans Mendur dan Alex Mendur
(sumber: <https://www.bbc.com/indonesia/trensosial-40945409>)

Alex mendur selanjutnya bekerja di perusahaan yang menjual peralatan fotografi milik Inggris di Bandung, kemudian berpindah kembali ke Jakarta bekerja pada perusahaan fotografi dari Jerman, yaitu Kodak Jakarta. Alex terus mencoba pengalaman baru, hingga ia berhasil menjadi wartawan foto pada koran harian Belanda, De Java Bode. Pada saat itu, di Jakarta hanya ada tiga orang fotografer, yaitu dua orang Belanda dan Alex Mendur sendiri. Karya foto yang berhasil ia dapatkan adalah foto letusan gunung api tahun 1933 di dekat Wonosobo, Jawa Tengah. Pada saat itu pula, Alex berhasil mendidik adiknya, Frans Soemarto Mendur menjadi fotografer (Kuswiah, 1986: 16-17). Hingga di kemudian hari Frans menjadi lebih terkenal karena jasanya memotret detik-detik Proklamasi.

Kisah Frans Soemarto Mendur datang ke Jakarta pun berbeda dengan Alex. Frans nekat ke Jawa menggunakan kapal penumpang Bitung – Surabaya pada tahun 1942. Ia tidak mempunyai uang. Sesampainya di Surabaya pun ia tidak mempunyai tujuan. Kemudian ia diangkat anak oleh Soemarto, sehingga ia menggunakan nama Soemarto di tengah, namanya. Mendengar berita Frans di Surabaya, segera Alex mencari adiknya ke Surabaya dan diajak ke Jakarta untuk belajar fotografi (Rondonuwu, 2017).

Sebelum Jepang masuk ke Indonesia, di tahun 1936 Alex pindah bekerja ke KPM,. Setelah Jepang masuk, kehidupan mereka berubah, ia ditugaskan oleh Jepang menjadi Kepala Bagian Fotografi Kantor Berita "Domei". Kantor Berita Domei inilah yang setelah Kemerdekaan menjadi Kantor Berita Antara, yang hingga saat ini masih kita kenal. Sedangkan Frans saat itu bekerja di Harian Asia Raya.

Setelah Jepang mulai mengalami kekalahan dalam Perang Dunia I, tepatnya ketika sekutu menjatuhkan bom di Hiroshima dan Nagasaki, keberadaan Jepang di Indonesia menjadi perbincangan hangat di kalangan para pemuda. Kabar bahwa akan dilaksanakan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dalam waktu dekat telah tersebar.

Hingga suatu pagi di Hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945 bertempat di Pegangsaan Timur 56 telah berkumpul para pemuda dan pejuang menantikan detik-detik Proklamasi. Sebagai wartawan, Alex mengetahui berita tersebut dari rekan kerjanya di kantor berita Domei, yaitu Zahrudi (Kuswiah, 1986, 22). Ia tahu bahwa peristiwa tersebut jangan sampai terlewatkan untuk diabadikan. Pagi itu Alex dan Frans turut hadir dalam peristiwa penting bagi sejarah Bangsa Indonesia dengan membawa kamera secara diam-diam agar tidak diketahui oleh tentara Jepang.

Peristiwa penting bagi Bangsa Indonesia, Proklamasi Kemerdekaan hanya diabadikan oleh dua orang, yaitu Alex Mendur dan Frans Mendur, dengan menggunakan kamera merek "Leica". Setelah peristiwa penting itu selesai, Alex segera pergi ke kantor Domei untuk mencetak foto tersebut, namun tak disangka, foto yang tengah dikeringkan itu dirampas oleh tentara Jepang (Kuswiah, 1986: 22 – 23).

Di sisi lain, Frans lebih cerdik, film yang dibawanya tidak segera diproses, melainkan disembunyikan dengan cara ditanam di halaman rumahnya hingga keadaan aman. Foto tersebut baru dipublikasikan enam bulan setelah Kemerdekaan RI dalam Harian Merdeka pada bulan Februari 1946.

Dari artikel publikasi foto Proklamasi RI, Frans menuliskan: "Saya sendiri semula tidak percaya ketika seorang rekan wartawan Jepang dari Jawa Shimbun Sya pada tanggal 16 Agustus malam memberitahukan kepada saya bahwa keesokan hari tanggal 17 Agustus 1945 akan dilakukan 'Proklamasi Kemerdekaan Indonesia' bertempat di rumah kediaman Bung Karno. Dalam keraguan saya pun berangkat jam 5 pagi menuju ke Pegangsaan Timur bersama rekan saya Saudara Basir Pulungan dengan mengendarai mobil yang saya pinjam dari rekan wartawan Jepang tersebut. Gemuruh sorakan "Hidup" dan "Indonesia Merdeka Sekarang" memecah telinga ketika jam menunjukkan pukul 9.50 pada saat mana Dwitunggal Bung Karno/Hatta dengan diiringi tokoh-tokoh lainnya keluar dari ruangan perundingan menuju ke ruang depan tempat upacara, di mana telah tersedia alat pengeras suara. Pecahlah bisul perayaan yang tertekan selama ini, bagai halilintar menderu terdengarlah seruan "MERDEKA – MERDEKA" - terus menerus dan dengan tertib berhenti ketika mendengar aba-aba dari Dr Muwardi Bersi..... ap! Semua hadirin tegak, menanti pengumuman selanjutnya" (Rondonuwu, 2017).

Perjuangan mereka di bidang fotografi setelah kemerdekaan Indonesia belum selesai, pada tanggal 2 Oktober 1946, Alex dan Frans Bersama rekan wartawan lainnya mendirikan Indonesia Press Photo Service atau IPPHOS yang bertujuan untuk menjadi pusat dokumentasi perjuangan, mengkoordinir publikasi, mengkoordinir wartawan foto, dan mendidik pemuda dalam bidang fotografi (Kuswiah, 1986: 28). Pada saat Syahrir menjadi Perdana Menteri, ia meminta semua kegiatan pemerintah untuk diabadikan, sehingga Alex dan Frans menjadi dekat dengan para pejabat. Berbagai peristiwa kenegaraan mereka abadikan, seperti Rapat Raksasa di Lapangan Ikada 19 September 1945, Perjanjian Linggarjati, foto pertempuran, foto seri Jenderal Sudirman, dan masih banyak lagi. Karena jasa IPPHOS di bidang fotografi jurnalis ini, Adam Malik yang saat itu menjabat sebagai Wakil Presiden mengatakan: "Foto lebih berharga daripada penulisan fakta (kenyataan) daripada peristiwa itu sendiri. Kalau tulisan dapat dipalsukan, tapi kalau foto tidak bisa" (Kuswiah, 1986: 38). Atau kalau di masa sekarang anak muda sering mengatakan 'no pic = hoax'. Bagaimana kita bisa mengetahui kebenaran terjadinya peristiwa Proklamasi kalau saja saat itu tidak ada foto yang terekam.

Tanpa kegigihan dua bersaudara ini, Bangsa Indonesia tidak dapat melihat bukti otentik peristiwa Proklamasi yang sangat penting. Alex dan Frans pergi memotret Proklamasi atas inisiatif dan kesadarannya sendiri, tidak ada yang meminta mereka. Bahkan mungkin di saat semua sedang sibuk dan tegang, tidak ada yang terpikir untuk meminta fotografer mengabadikan momen tersebut. Mereka sungguh berjasa bagi seluruh Bangsa Indonesia, terutama bagi kita generasi penerus bangsa.

Saat ini foto yang tersebar dan sering kita lihat hanya lima foto yaitu Sukarno saat membaca Teks Proklamasi, penaikan bendera, teks proklamasi dalam tulisan tangan, teks proklamasi dalam ketikan, dan Moh. Hatta saat upacara berlangsung. Namun, berdasarkan penelitian Kantor Berita Antara dan Yayasan Bung Karno tahun 2012, ditemukan 13 foto karya Frans Mendur lainnya dan diduga masih ada foto lainnya yang belum ditemukan (Rondonuwu, 2017).



Sekapur Sirih Bung Hatta

(sumber: Antara dalam

<https://www.bbc.com/indonesia/trensosial-40945409>)

Alex Mendur meninggal pada 30 Desember 1984 pada usia 77 tahun, sedangkan Frans Mendur meninggal pada 24 April 1971 pada usia 58 tahun. Berdasarkan hasil wawancara dengan keluarga, Alex dan Frans Mendur telah mendapatkan Bintang Jasa Utama pada 9 November 2009 dan Bintang Mahaputera Nararya pada 12 November 2010. Namun hingga saat ini mereka belum menjadi Pahlawan Nasional.

Selanjutnya di tanah kelahiran mereka, di Kawangkoan, didirikan Tugu Pers Mendur yang diresmikan oleh Presiden Susilo Bambang Yudhoyono pada 11 Februari 2013. Tugu ini digagas oleh Gubernur Sulawesi Utara pada masa itu, Drs. H. Sarundajang. Bertepatan dengan peringatan Hari Pers Nasional, beliau meminta Bapak Presiden untuk meresmikan tugu tersebut demi mengenang jasa mereka dalam membuktikan secara nyata peristiwa Proklamasi Kemerdekaan RI.



Bung Karno menerima Barisan Laskar Pendukung Kemerdekaan
(sumber: Antara dalam <https://www.bbc.com/indonesia/trensosial-40945409>)

Akan tetapi, di lain sisi tugu yang diresmikan oleh Presiden saat itu, selanjutnya hanya dikelola oleh Keluarga Mendur. Hingga saat ini belum banyak bantuan yang diberikan oleh Pemerintah. Berdasarkan penuturan Pierre Mendur selaku perwakilan keluarga Mendur dan pengelola Tugu Pers Mendur, biaya pengelolaan masih bersumber dari keluarga. Di sisi kunjungan pun, tugu ini belum terlalu populer. Sebagian besar pengunjungnya adalah jurnalis, fotografer, ataupun tamu yang secara khusus ingin mempelajari tentang Alex dan Frans Mendur, itu pun bisa sebulan sekali baru ada pengunjung. Untuk kunjungan pelajar jarang sekali karena belum pernah ada himbauan dari Dinas Pendidikan setempat.

Padahal di dalam tugu tersebut terdapat foto-foto lainnya karya Alex Mendur dan Frans Mendur sebanyak 136 lembar foto. Di antaranya adalah foto Proklamasi Kemerdekaan RI, foto Bung Tomo Ketika membangkitkan semangat warga Surabaya, dan foto-foto perjuangan dari tahun 1945 sampai dengan 1950.

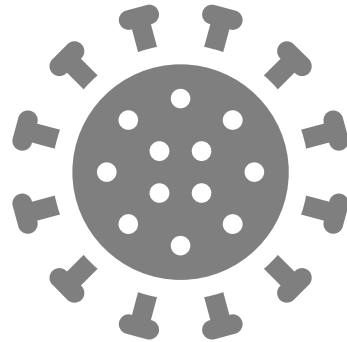
Suka duka keluarga sebagai pengelola tentu saja sangat tergantung pada pengunjung. Jika ada pengunjung tentu ada pemasukan untuk membiayai operasional bangunan, sedangkan saat tidak ada pengunjung tentu keluarga bertanggung jawab untuk membayar listrik dan air serta biaya operasional lainnya. Dengan demikian keluarga sangat berharap adanya perhatian dari pemerintah terhadap Tugu Pers Mendur ini, mengingat jasanya yang tak ternilai bagi sejarah peradaban Bangsa Indonesia.



Tugu Pers Mendur
(Dokumentasi: Tugu Pers Mendur)

Kehadiran tugu ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi generasi muda. Fotografi yang seringkali merupakan hobi terutama di era digital sekarang ini, ternyata banyak memiliki arti penting bagi sejarah. Karya-karya Mendur bersaudara dapat memberikan inspirasi kepada generasi muda yang menyukai bidang fotografi untuk dapat menghasilkan karya yang bermanfaat bagi sejarah peradaban bangsa.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, tugu ini dapat dikategorikan sebagai museum karena telah menjalankan fungsinya. Sesuai dengan peraturan tersebut disebutkan bahwa museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Tugu ini memiliki koleksi berupa foto dan kamera peninggalan Alex dan Frans Mendur. Di dalam ruangan yang sederhana ini tentu banyak informasi yang didapatkan oleh pengunjung, dan lebih jauh menginspirasi para pecinta fotografi. Nilai-nilai konsistensi pada pekerjaan dan perjuangan juga patut diteladani oleh generasi muda.



Sehingga, generasi milenial yang suka foto-foto ini, dengan segala kemudahan media sosial yang mempublikasikan foto, tidak hanya mengambil gambar secara 'asal-asalan', tetapi dapat membuat karya foto yang penuh makna, cerita, dan pesan. Sehingga foto menjadi bernilai dan bermanfaat bagi semua yang melihat.

**"Photographs open doors into the past,
but they also allow a look into the future"
-Sally Mann-**

PERAN SERTA TJONG BERSAUDARA DALAM PEMBANGUNAN TANAH DELI

Rudiansyah; Mimi Wahyudharma

Museum Tjong A Fie Mansion

Jl. Jend. Ahmad Yani No.105 Medan, Sumatera Utara 20111

rudiansyah@usu.ac.id

Pendahuluan

Kota Medan, ibu kota Provinsi Sumatera Utara, merupakan kota ketiga terbesar di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya. Kota ini memiliki kekhasan tersendiri, dengan tipikal kota perkebunan (plantation city), dan bersifat multietnik. Dimulai dengan introdusir industri perkebunan tembakau oleh Jacobus Nienhuijs pada tahun 1863, Medan kemudian mengalami pertumbuhan dan perkembangan pesat. Sekitar peralihan abad, Medan menjelma menjadi kota terpenting di luar Jawa.

Tanpa mengecilkan arti, peran, dan kontribusi komunitas lain, seperti yang dikatakan Cor Passchier, kota Medan awalnya terbangun dari adanya aktivitas para pekebun dan para pedagang Cina sejak tahun 1860-an. Dengan pusat awal di sekitar esplanade di sisi timur Sungai Deli, yakni pembangunan stasiun kereta api, jalan raya, berbagai gedung kantor perkebunan, pemerintahan, kantor pos, bank, barak militer, hotel/penginapan, hingga tempat hiburan, perkembangan kota Medan kemudian diikuti dengan terbangunnya kawasan Kesawan tempat pemukiman komunitas Cina sekaligus tempat penyediaan barang dan pertokoan yang melayani kebutuhan masyarakat, terutama untuk kawasan perkebunan.

Orang-orang Cina kemudian berperan menjadi middlemen minority, yang berperan besar bagi pertumbuhan dan perkembangan kota Medan (Rudiansyah, 2016:32).

Sewaktu tenaga kerja mulai didatangkan dari Cina, Sumatera Timur sedang ditata menjadi wilayah pertumbuhan ekonomi kolonial. Pembangunan infrastruktur dan fasilitas sosial lainnya mulai dikerjakan sejak tahun 1863. Pembangunan infrastruktur ini memerlukan keterlibatan banyak pihak, utamanya kalangan pemodal kolonial yang saat itu didominasi pemodal swasta Belanda. Para pemodal swasta kolonial inilah yang terlibat mendirikan dan membangun Medan menjadi kota kolonial yang dirancang untuk melancarkan ekstraksi keuntungan ekonomi ke pusat kapitalisme internasional waktu itu. Di tengah pembangunan tanah Deli (Medan) memerlukan modal dan aktor ekonomi yang mempunyai keterampilan mendesain. Tanah Deli menjadi kota modern kolonial, di antara gelombang migrasi yang datang ke Sumatera Timur, terdapat seorang pimpinan masyarakat Cina yang bernama Tjong Yong Hian dan Tjong A Fie yang lahir di Songkou, Meixian, Guangdong, Cina Selatan (Rudiansyah, 2017:45).

Di tahun 1877, pada umur genap 22 tahun, pemerintah kolonial menunjuk Tjong Yong Hian sebagai kepala komunitas etnis Cina di pulau Onrust, di depan pantai Batavia. Kemudian pada tahun 1880 Tjong Yong Hian meninggalkan pulau Onrust menuju ke pelabuhan Deli. Tjong Yong Hian menjabat sebagai perwira dan sebagai perwakilan resmi etnis Cina di tanah Deli (Medan). Tjong Yong Hian menjadi letnan bangsa Cina di Medan di tahun 1884; kapten di tahun 1893; dan di tahun 1898 menjadi major, wakil tertinggi pemerintahan Hindia Belanda untuk etnis Cina di Sumatera Timur. Setelah diangkat ke posisi Mayor, pemerintah Hindia Belanda meminta Tjong Yong Hian menetapkan tarif pajak dan menangani pengumpulan pajak di lapangan.

Dengan jabatan dan kepercayaan yang diberikan kepada Tjong Yong Hian, tidak menjadikan beliau seorang yang lalai dan sombong. Sikap kedermawanannya selalu menjadikan ciri khas dari seorang Tjong Yong Hian bahkan beliau juga menjadi investor dalam pembangunan tanah Deli. Sebagai aktor ekonomi tersohor dan pembangun kota semakin memudahkan akses Tjong Yong Hian bergaul dengan beragam latar belakang sosial. Dalam menjalin persahabatan sosial Tjong Yong Hian dekat dengan kalangan elite pemerintahan kolonial dan Sultan beserta keluarganya. Pemerintah kolonial memerlukan Tjong Yong Hian sebagai perantara untuk pengadaan barang yang terkait dengan perkebunan dan pembangunan kota.

Sepanjang tiga puluh tiga tahun (1867–1900),

Tjong Yong Hian berhasil membangun imperium bisnisnya tidak saja di tanah Deli, tetapi juga ke Penang dan Cina.

Dengan jabatan yang dimilikinya ini, Tjong Yong Hian dapat mengetahui lokasi-lokasi strategis untuk ekspansi bisnisnya seperti mendirikan pasar buah-buahan dan pasar daging di lokasi tertentu karena aksesnya dalam pemerintahan kolonial.

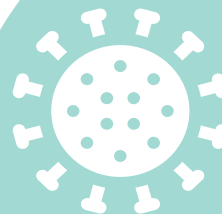
Pada tahun 1911 Tjong Yong Hian wafat di tengah kejayaannya yang masih memuncak. Hal ini menyebabkan kerajaan bisnis yang dipegang Tjong Yong Hian diteruskan oleh Tjong A Fie untuk mengelolanya, menggantikan peranan kakaknya sebagai pemimpin masyarakat Cina. Peranan Tjong A Fie dalam pembangunan di tanah Deli menjadi teladan dan menampilkan watak kepemimpinan yang sangat menonjol. Ia sering menjadi penengah jika terjadi perselisihan di antara orang Cina dengan pihak lainnya. Di daerah perkebunan sering terjadi kerusuhan di kalangan buruh dengan perusahaan Belanda disertai timbulnya kekacauan. Karena kemampuannya, Tjong A Fie kemudian diminta Belanda untuk membantu mengatasi berbagai permasalahan. Karena pencapaian prestasinya yang gemilang, pada tahun 1911, Tjong A Fie diangkat sebagai Kapitan Tionghok (Majoor der Chineezzen) untuk memimpin komunitas Cina di tanah Deli. Majoor der Chineezzen merupakan suatu istilah yang diberikan oleh pihak Belanda kepada seorang pemimpin masyarakat atau etnis tertentu. Adapun tingkatan ini dimulai dari letnan (lieutenant) atau asisten dari Mayor (Major) kemudian dilanjutkan pada posisi Major sebagai posisi tertinggi dan prestisius pada masa tersebut (Buischool, 2009:2)

Di tanah Deli, Tjong A Fie mempunyai pergaulan yang luas dan terkenal sebagai pedagang yang luwes dan dermawan. Ia kemudian membina hubungan yang baik dengan Sultan Deli Makmoen Al Rasjid Perkasa Alamsyah dan Tuanku Raja Moeda. Atas kesetiakawanan yang tinggi, maka Tjong A Fie berhasil menjadi orang kepercayaan Sultan Deli dan mulai menangani beberapa urusan bisnis. Dengan demikian ia memperoleh reputasi yang baik dan terkenal di tanah Deli. Ia terkenal baik di kalangan pedagang serta pejabat pemerintah. Hubungan yang baik dengan Sultan Deli ini menjadi awal kesuksesan Tjong A Fie dalam berbisnis. Sultan Deli memberi izin kepada Tjong A Fie untuk keperluan perkebunan tembakau di tanah Deli.

Tjong A Fie sangat dihormati dan disegani. Di samping itu ia juga turut menguasai bidang ekonomi dan politik. Kerajaan bisnisnya meliputi real estate, hotel, bank, perkebunan dan pabrik gula. Semasa mengemban tugas sebagai seorang Major, Tjong A Fie juga telah berhasil mengembangkan usaha secara pribadi di tanah Deli. Salah satu perkembangan yang dihasilkan oleh Tjong A Fie adalah dengan didirikannya Bank Kesawan sebagai cikal-bakal penyimpanan uang di tanah Deli. Pembangunan sarana pendidikan, rumah sakit, tempat ibadah dan fasilitas umum lainnya telah menjadikan Tjong A Fie sebagai tokoh yang cukup berperan di tanah Deli. Hal ini didukung dengan adanya hubungan yang erat antara Tjong A Fie dengan Kesultanan Deli yang menjadi pimpinan masyarakat melayu di tanah Deli pada saat itu.

Pasar dan Rumah Sakit

Sebagai perwira bangsa Cina, Tjong bersaudara yang telah mengetahui perencanaan kota Medan kemudian membeli tanah yang berdekatan dan membangun barisan rumah-rumah gaya bangsa Cina dan Eropa. Pada tahun 1886 mereka membangun sebuah pasar daging, setahun kemudian pada tahun 1887 sebuah pasar ikan, dan tahun 1906 sebuah pasar sayuran. Keuntungan dari pasar beralih ke yayasan Tjie On Djie Jan yang dibangun pada tahun 1890. Dari yayasan inilah mereka membiayai rumah sakit Tjie On Djie Jan di tanah Deli. Rumah sakit ini menerima pasien secara gratis untuk berobat.



Jembatan Kebajikan

Setelah wafatnya Tjong Yong Hian, istrinya memerintahkan kepada anaknya untuk membuat tiga titi (jembatan) di kota Medan. Jembatan tersebut bertujuan untuk mengenang keberadaan Tjong Yong Hian sebagai salah satu sosok yang berpengaruh di tanah Deli. Dari ketiga jembatan tersebut hanya ada satu yang tersisa dan masih bisa disaksikan sampai sekarang dan dinamakan Virtous Bridge atau oleh masyarakat Deli menyebutnya Jembatan Kebajikan. Jembatan Kebajikan dibangun tahun 1916 lima tahun setelah Tjong Yong Hian wafat. Keberadaannya terus berdiri kokoh hingga pada tahun 1970-an pemerintah kota Medan melakukan pelebaran jalan. Pelebaran jalan ini dilakukan untuk dijadikan kecamatan Medan Baru. Karena pada awalnya kecamatan Medan Baru merupakan perkebunan milik Belanda yang dinamakan perkebunan Civev, maka sekarang lahan tersebut dijadikan bangunan Cambridge. Berkat kokohnya tiang penyangga, jembatan tersebut pun tidak roboh. Kemudian salah satu keluarga keturunan Tjong Yong Hian dibantu oleh BWS (Badan Warisan Sumatera) melakukan sebuah heritage Jembatan Kebajikan tersebut hingga mendapat penghargaan dari UNESCO pada tahun 2003.

Kesimpulan

Peran serta seseorang merupakan suatu hal penting dalam pembentukan tempat/wilayah. Melalui peran serta tersebut maka akan terbangun kesadaran dan pandangan di masyarakat mengenai seorang tokoh yang telah berkontribusi bagi lingkungan sosial mereka. Tulisan ini terfokus pada peran serta yang dilakukan oleh Tjong bersaudara di tanah Deli. Beragam aspek sosial yang ada di sekitar kehidupan Tjong bersaudara menjadi titik tolak dan mendapatkan gambaran mengenai peranan dan keberadaannya di tanah Deli. Adapun peran-serta tersebut yaitu: Pada awal abad ke-20 Kesultanan Deli memberi kepercayaan menjadi anggota gemeenteraad (dewan kota) dan cultuurraad (dewan kebudayaan) di tanah Deli; Pengangkatan Tjong bersaudara sebagai seorang Major atau pemimpin masyarakat Cina di tanah Deli; Pembangunan Jembatan Kebajikan yang terdapat di Kampung Madras (Jl. Zainul Arifin, kota Medan), proses pembangunan jembatan ini merupakan inisiatif dari Tjong bersaudara untuk memperlancar dan mempermudah transportasi antar wilayah di tanah Deli; Pembangunan Masjid Lama atau dikenal juga dengan Masjid Gang Bangkok, merupakan permintaan dari masyarakat setempat yang membutuhkan sarana ibadah dan permintaan ini kemudian disetujui dan dibiayai sepenuhnya oleh Tjong A Fie. Secara sosial pembangunan masjid tersebut berdampak pada kehidupan masyarakat di tanah Deli;

Transportasi kereta api yang menghubungkan antara kota Medan dan Belawan merupakan hasil pemikiran Tjong bersaudara untuk mendekatkan jarak dan mempermudah akses masyarakat (kota Medan-Belawan) antar wilayah.

Beragamnya peran serta Tjong bersaudara dalam pembangunan bidang sosial ekonomi di tanah Deli menunjukkan bahwa beliau memegang peranan penting dalam pembangunan tanah Deli (kota Medan). Untuk membangkitkan ingatan publik terhadap Tjong bersaudara tidak hanya publikasi yang diperlukan, tetapi juga peran pemerintah kota Medan dalam mempromosikan wisata sejarah Tjong A Fie Mansion dan Tjong Yong Hiang Gallery. Hal ini diyakini menjadi cara untuk bernostalgia dan merasakan kembali betapa besar jasa dan peran serta Tjong bersaudara untuk pembangunan tanah Deli (kota Medan).

SISTEM REGISTRASI NASIONAL MUSEUM STRATEGI PENINGKATKAN CITRA MUSEUM

Dewi Kurnianingsih

(Direktorat Pelindungan Kebudayaan)

Ucapkan selamat tinggal pada wajah museum yang gelap, suram, dan terkesan angker. Jika Anda penikmat museum, maka akan menemukan perbedaan wajah museum dahulu dan kini. Walau tidak dapat dipungkiri belum kesemuanya menunjukkan perubahan secara signifikan, akan tetapi dengan pergerakan saat ini, perubahan itu terjadi perlahan, tetapi pasti. Lompatan-lompatan besar dilakukan dalam hal pengelolaan maupun peningkatan layanan permuseuman di Indonesia. Hal ini menunjukkan keseriusan berbagai pihak dalam upaya pemajuan museum. Ini selaras dengan amanat Undang-undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Dalam pemajuan kebudayaan dibutuhkan wadah untuk mengekspresikan keragaman budaya dan melaksanakan berbagai aktivitas budaya secara inklusif, salah satunya melalui lembaga museum. Pemerintah berkomitmen dalam melakukan pemajuan museum melalui kebijakan pengembangan museum di antaranya pembangunan museum, revitalisasi, peningkatan kompetensi SDM, penyusunan regulasi, dan fasilitasi museum. Hal ini dilakukan sebagai upaya peningkatan dan mengangkat citra museum.

Museum sebagai tempat untuk menyimpan dan merawat cagar budaya diatur dalam Undang-undang Nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya, kemudian menunjuk pada Peraturan Pemerintah Nomor 66 tahun 2015 tentang Museum semakin mengukuhkan museum sebagai lembaga yang diharapkan mampu mewujudkan pemajuan kebudayaan sesuai dengan fungsinya melalui pelindungan, pengembangan dan pemanfaatan koleksi, serta mengomunikasikannya kepada masyarakat. Sebagai lembaga yang bergerak dalam pelayanan publik, museum mengambil peranan besar dalam pembentukan karakter maupun pemupukan rasa cinta dan bangga menjadi Indonesia sebagai ladang pembelajaran atau penelitian koleksi yang disajikan. Di sisi lain, museum andil dalam peningkatan kesejahteraan masyarakat sebagai alternatif melaksanakan aktivitas sosial maupun wisata berbasis sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan yang dikemas secara populer dan menyenangkan.

Sistem Registrasi Nasional Museum

Sistem ini dibangun sebagai salah satu sarana peningkatan citra museum. Melalui sistem ini kita dapat mempublikasikan museum-museum yang telah terdaftar. Masyarakat dapat memperoleh data dan informasi mengenai museum secara akurat serta dapat dipertanggungjawabkan. Selaras dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 tahun 2015 tentang museum, terkait kewenangan pemerintah dalam pembinaan dan pengawasan museum, maka sistem ini sebagai sarana pendataan museum menjadi penting sebagai upaya dalam pemajuan museum. Dengan terhimpunnya data museum yang dapat dipertanggungjawabkan keakuratannya menjadi bahan evaluasi dalam meningkatkan kualitas kelembagaan, pengelolaan koleksi, peningkatan sumber daya manusia, pengembangan, dan pemanfaatan museum. Terpantaunya aktivitas museum diharapkan menjadi motivasi bagi pengelola museum untuk berlomba-lomba melakukan peningkatan pelayanan museum.

Sistem Registrasi Nasional Museum merupakan daftar yang berisi museum-museum yang telah dicatatan melalui Provinsi, Kabupaten/Kota. Pengelola museum mendaftarkan pendirian museum kepada Provinsi, Kabupaten/Kota sesuai dengan kewenangannya. Hasil pencatatan pendaftaran tersebut disampaikan kepada Menteri untuk memperoleh nomor pendaftaran nasional dalam Sistem Registrasi Nasional Museum. Saat ini tercatat sejumlah 439 museum yang telah terdaftar dalam Sistem Registrasi Nasional Museum.

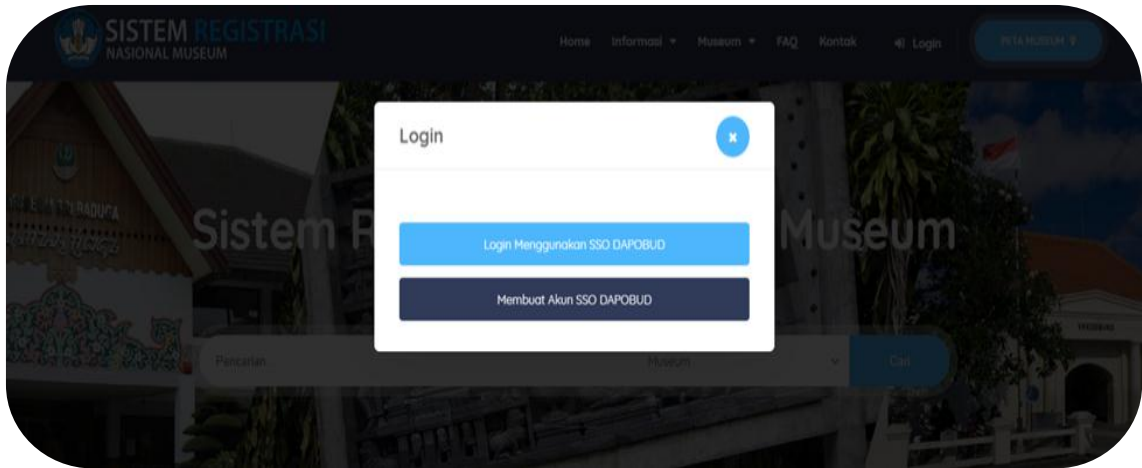
Sistem Registrasi Nasional Museum dapat diakses oleh semua orang. Selaku pengelola museum dapat login sebagai pengguna untuk mendaftarkan museum yang dikelolanya dan mengisi data yang dibutuhkan.

Fitur-fitur Sitem Registrasi Nasional Museum

Halaman Utama

Sistem Registrasi Nasional Museum diawali dengan pendaftaran pengguna di halaman utama dengan melakukan login terlebih dahulu menggunakan SSO DAPOBUD melalui portal museum.kemdikbud.go.id., kemudian masukan username dan password yang telah didaftarkan mengisi biodata museum.

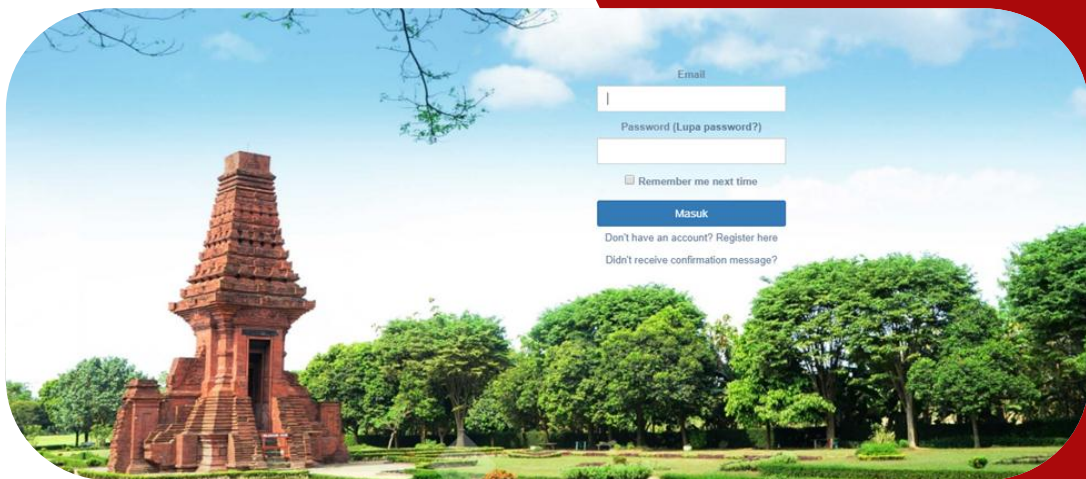
Pendaftaran Pengguna



1. Masuk ke halaman utama, klik tombol Login. Kemudian pilih Membuat Akun SSO DAPOBUD
2. Selanjutnya akan diarahkan ke halaman registrasi pada DAPOBUD
3. Pada halaman di DAPOBUD, Silahkan lengkapi data yang ada.

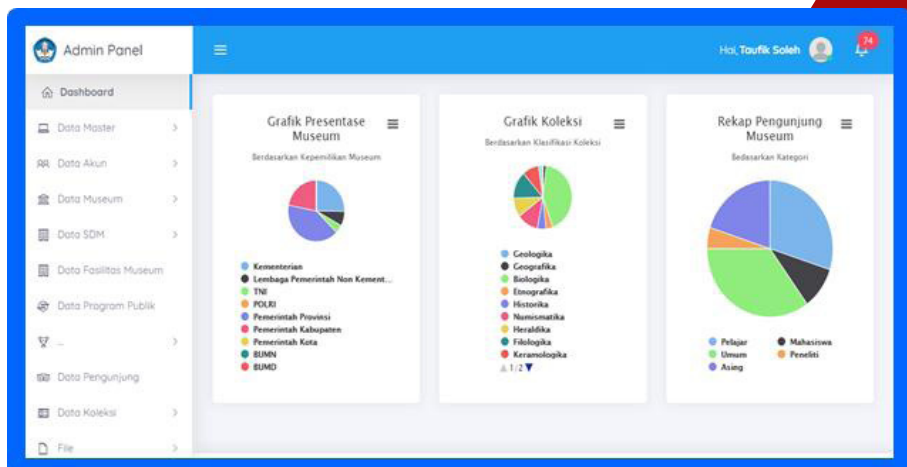
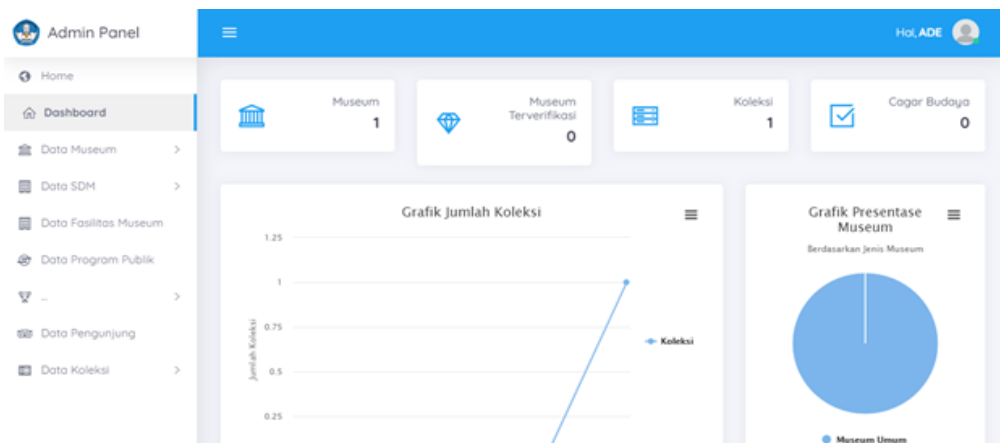
4. Selanjutnya akan diarahkan ke halaman login pada DAPOBUD. Kemudian pilih Login Menggunakan SSO DAPOBUD

5. Masukan username dan password yang telah di daftarkan.



Dashboard User

Halaman yang menunjukkan tampilan dashboard halaman Admin

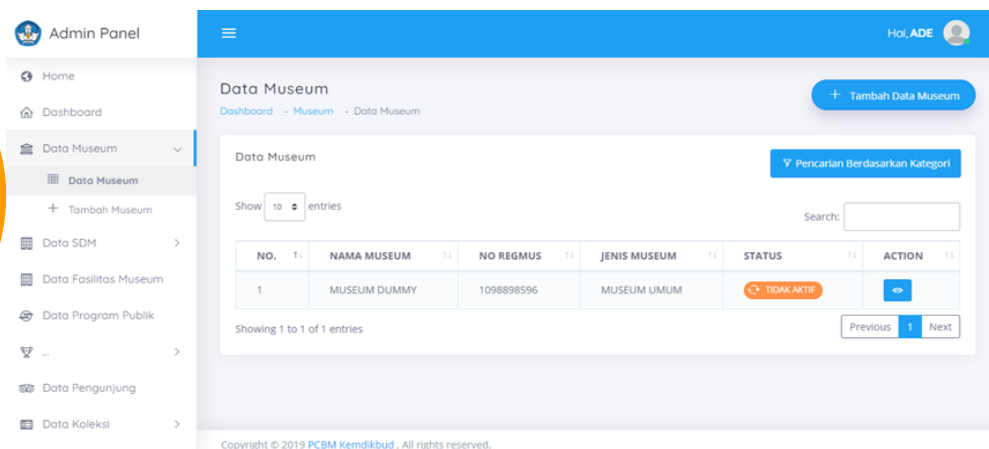


Menu Utama

Menyajikan data museum yang diinput oleh admin masing-masing museum meliputi, SDM, fasilitas museum, data program publik museum, pembinaan dan penghargaan, data pengunjung, dan data koleksi. Semua data yang masuk ke dalam Sistem Registrasi Nasional Museum akan diverifikasi oleh admin Pusat. Data yang telah terverifikasi dapat dilihat oleh pengunjung. Admin pengelola museum dapat melakukan perubahan data, baik penghapusan dan penambahan data.

1. Menu Data Museum

Menu ini digunakan untuk me-manage data-data tentang museum. Daftar museum yang didaftarkan, profil maupun foto/gambar, mencakup menambahkan data, mengubah data, menghapus data, dan memasukkan foto-foto pendukung museum.



Admin Panel

Home

Dashboard

Data Museum

+ Tambah Museum

Data SDM

Data Fasilitas Museum

Data Program Publik

Data Pengunjung

Data Koleksi

Data Museum

+ Tambah Data Museum

Pencarian Berdasarkan Kategori

Show 10 entries

Search:

NO.	NAMA MUSEUM	NO REGMUS	JENIS MUSEUM	STATUS	ACTION
1	MUSEUM DUMMY	1098898596	MUSEUM UMUM	TIDAK AKTIF	

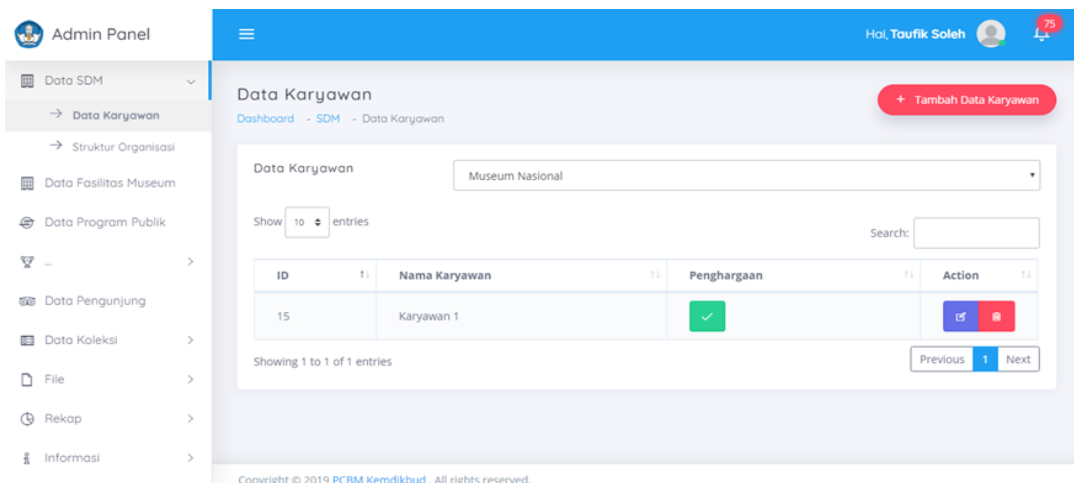
Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous 1 Next

Copyright © 2019 PCBM Kemdikbud. All rights reserved.

2. Menu Data SDM/Karyawan yang sudah ada

Menu ini digunakan untuk me-manage data-data tentang Sumber Daya Manusia yang ada pada suatu museum. Pengisian data meliputi penambahan, menyunting, dan menghapus data SDM museum. Dalam menu ini dilengkapi dengan struktur organisasi dan SDM museum yang menjabat.



Admin Panel

Data SDM

Data Karyawan

Struktur Organisasi

Data Fasilitas Museum

Data Program Publik

Data Pengunjung

Data Koleksi

File

Rekap

Informasi

Data Karyawan

+ Tambah Data Karyawan

Museum Nasional

Show 10 entries

Search:

ID	Nama Karyawan	Penghargaan	Action
15	Karyawan 1		

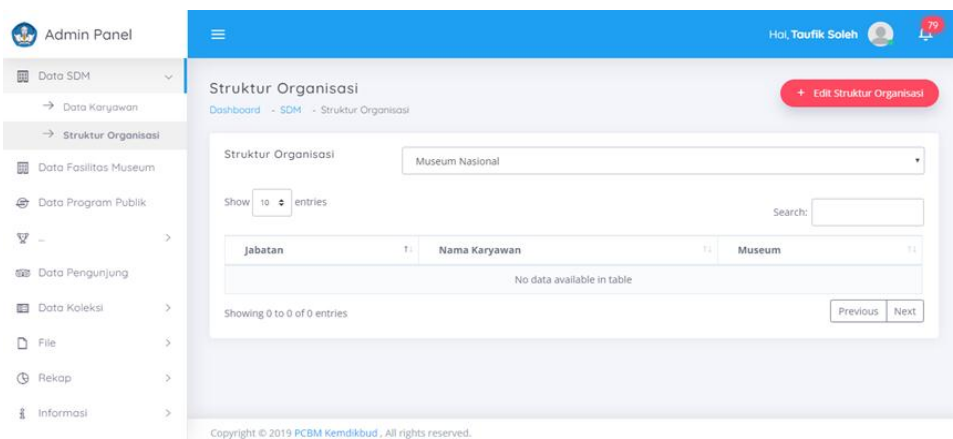
Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous 1 Next

Copyright © 2019 PCBM Kemdikbud. All rights reserved.

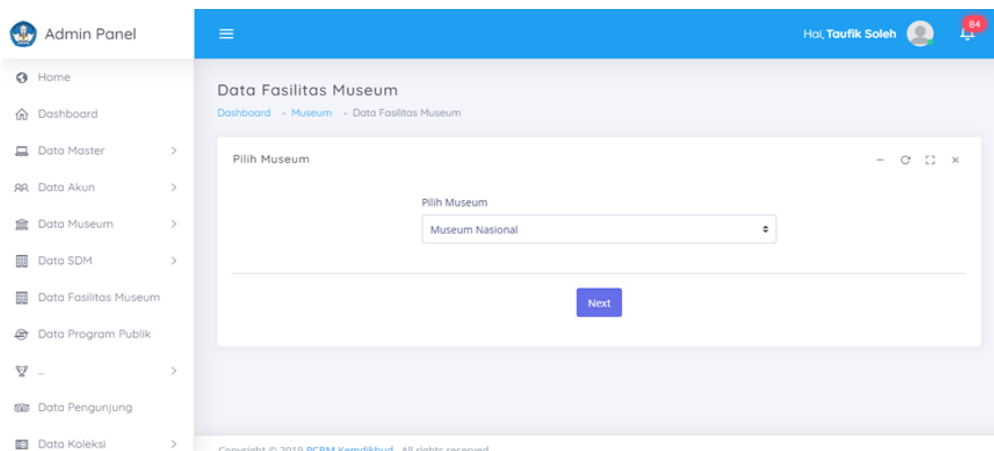
Struktur Organisasi Museum, bentuk jabatan dan Jumlah SDM:

- | | |
|------------------------------------|--------------------------------|
| 1. Kepala Museum | : Hanya bisa diisi 1 Karyawan. |
| 2. Kurator | : Bisa beberapa Karyawan. |
| 3. Register | : Bisa beberapa Karyawan. |
| 4. Konservator | : Bisa beberapa Karyawan. |
| 5. Penata Pameran | : Bisa beberapa Karyawan. |
| 6. Edukator | : Bisa beberapa Karyawan. |
| 7. Hubungan Masyarakat dan Pameran | : Bisa beberapa Karyawan. |
| 8. Ketatausahaan | : Bisa beberapa Karyawan. |
| 9. Kepegawaian | : Bisa beberapa Karyawan. |
| 10. Keuangan | : Bisa beberapa Karyawan. |
| 11. Kerumahtangaan | : Bisa beberapa Karyawan. |
| 12. Keamanan | : Bisa beberapa Karyawan. |
| 13. Struktur Organisasi | : File Unggah. |



3. Menu Data Fasilitas Museum

Menu ini digunakan untuk mengatur data tentang Fasilitas-fasilitas yang ada pada suatu museum. Menginformasikan data fasilitas museum yang tersedia, baik untuk menambahkan dan menghapuskan fasilitas museum.



4. Menu : Data Program Publik Museum

Menu ini digunakan untuk mengatur data-data tentang program-program publik yang dilaksanakan oleh museum.

The screenshot displays the 'Data Program Publik' page. The sidebar on the left lists various menu items under 'Admin Panel'. The main content area features a dropdown menu for 'Museum Nasional', a search bar, and a table with two entries. Each entry has a 'No.', 'Nama Program Publik', 'Waktu', and 'Action' column. The table shows two programs: 'Pameran Lukis' and 'Pameran Seni'. A red button 'Tambah Data Program Publik' is located in the top right corner.

No.	Nama Program Publik	Waktu	Action
1	Pameran Lukis	2019-10-30	[Edit] [Delete]
2	Pameran Seni	2019-09-30	[Edit] [Delete]

5. Menu Pembinaan dan Penghargaan

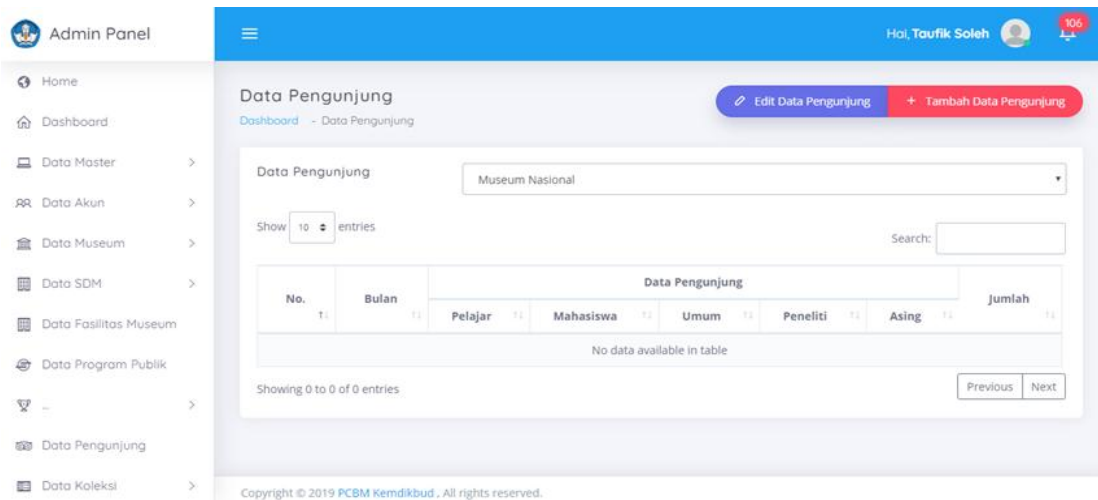
Menu ini digunakan untuk me-manage data-data tentang Pembinaan, penghargaan yang pernah diraih dan pelaksanaan revitalisasi museum.

The screenshot displays the 'Data Pembinaan SDM' page. The sidebar on the left lists various menu items under 'Admin Panel'. The main content area features a dropdown menu for 'Museum Nasional', a search bar, and a table with one entry. The entry has columns for 'No.', 'Nama Karyawan', 'Nama Kegiatan', 'Instansi Penyelenggara', 'Tahun', and 'Action'. The table shows one entry: 'Karyawan 1' for 'Pengembangan SDM' by 'Pemerintah' in '2019'. A red button 'Tambah Data Pembinaan SDM' is located in the top right corner.

No.	Nama Karyawan	Nama Kegiatan	Instansi Penyelenggara	Tahun	Action
1	Karyawan 1	Pengembangan SDM	Pemerintah	2019	[Edit] [Delete]

6. Menu Data Pengunjung

Menu ini digunakan untuk me-manage data pengunjung pada suatu museum mencakup jumlah dan klasifikasi pengunjung.



Admin Panel

Home

Dashboard

Data Master

Data Akun

Data Museum

Data SDM

Data Fasilitas Museum

Data Program Publik

Data Pengunjung

Data Koleksi

Data Pengunjung

Edit Data Pengunjung

Tambah Data Pengunjung

Museum Nasional

Show 10 entries

Search:

No.	Bulan	Data Pengunjung					Jumlah
		Pelajar	Mahasiswa	Umum	Peneliti	Asing	
No data available in table							

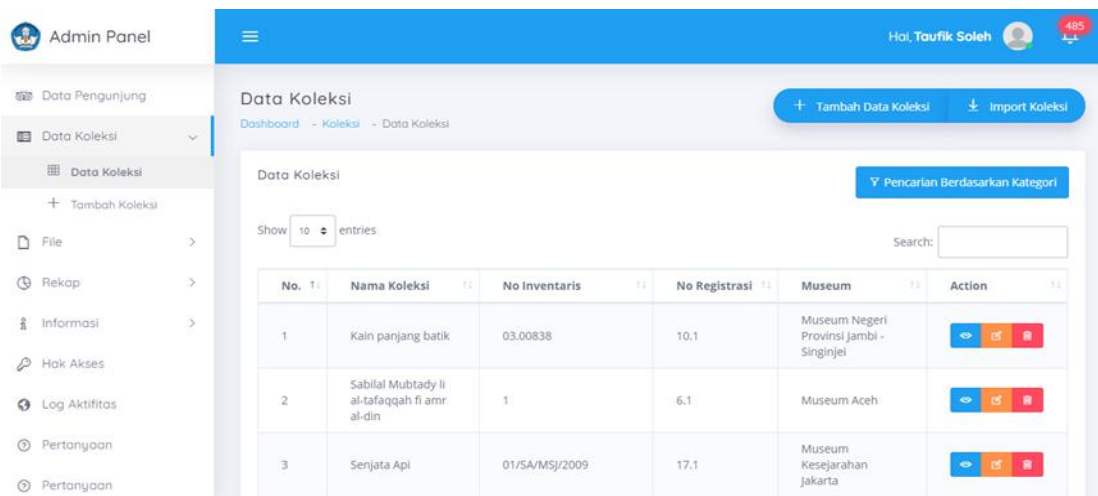
Showing 0 to 0 of 0 entries

Previous Next

Copyright © 2019 PCBM Kemdikbud, All rights reserved.

7. Menu Data Koleksi

Menampilkan daftar koleksi yang dimiliki museum, mulai dari nama, nomor inventaris, tanggal inventaris, nomor registrasi, tanggal registrasi, dan ukuran obyek.



Admin Panel

Data Pengunjung

Data Koleksi

Data Koleksi

Tambah Koleksi

File

Rekap

Informasi

Hak Akses

Log Aktivitas

Pertanyaan

Pertanyaan

Data Koleksi

Tambah Data Koleksi

Import Koleksi

Pencarian Berdasarkan Kategori

Show 10 entries

Search:

No.	Nama Koleksi	No Inventaris	No Registrasi	Museum	Action
1	Kain panjang batik	03.00838	10.1	Museum Negeri Provinsi Jambi - Singinjei	Edit Hapus
2	Sabial Mubtady li al-tafaqqah fi amr al-din	1	6.1	Museum Aceh	Edit Hapus
3	Senjata Api	01/SA/MSJ/2009	17.1	Museum Kesenjajaran Jakarta	Edit Hapus

Showing 0 to 0 of 0 entries

Previous Next

Copyright © 2019 PCBM Kemdikbud, All rights reserved.



SUARA NETIZEN

MUSEOGRAFIA 2020

JALAN-JALAN VIRTUAL KE MUSEUM

Fiane N. Setiady

MUSEUM memang tidak bisa dipisahkan dari yang namanya peristiwa-peristiwa bersejarah. Bahkan, ketika dunia tengah mengalami pandemi seperti saat ini. Justru, pengelola beberapa museum bersedia menyesuaikan kondisi dan beradaptasi dengan cepat. Sehingga wajar apabila masyarakat awam seperti saya merasa perlu mengacungkan dua jempol.

Bayangkan saja, sejak awal Maret 2020, masyarakat seakan “dipaksa” untuk menaati protokol kesehatan khususnya terkait dengan menjaga jarak, tetap tinggal di rumah, jangan ke mana-mana, hindari kerumunan maka dapat dipastikan merasa suntuk dan bosan. Namun, pengelola museum-museum itu telah berbaik hati menyediakan fasilitas kunjungan walau secara daring dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi.

Memang, tidak dapat dipungkiri berkunjung secara virtual melalui layar gadget, tidak dapat menggantikan aneka suasana yang hanya dapat dirasakan apabila datang secara fisik. Pengunjung bahkan tidak dapat berfoto sebagaimana lazim dilakukan ketika mengunjungi museum. Namun, setidaknya pengunjung merasa benar-benar datang ke sana, melihat, menikmati aneka koleksi, dan mencoba memahami sejarah masa lalu dari koleksi yang ditampilkan pihak museum

Yang mengasyikkan dari tur virtual ini, pengunjung pastinya tidak perlu capek berjalan kaki, bermacam-macetan untuk dapat menikmati koleksi museum. Tur dapat dinikmati sambil duduk atau rebahan. Bahkan walaupun pengunjung berada di luar kota.

Saya yang tinggal di Depok, Jawa Barat tetap bisa mengunjungi dan menikmati suasana Museum Seni Agung Rai (ARMA) di Ubud, Bali. Bagaimana suasana di sana, mulai dari pintu depan sampai aneka koleksi seni rupa dan seni lukis. Pokoknya, mata pengunjung benar-benar merasa dimanjakan. Di kunjungan virtual ini, saya bisa mengunjungi lantai satu dan lantai dua museum tersebut.



Sumber:

https://artsandculture.google.com/streetview/arma-museum-and-resort-view-3/HQHPfvSV4O-J8Q?sv_lng=115.2646342023592&sv_lat=.522908526959174&sv_h=321.75746910194897&sv_p=2.821915632348791&sv_pid=AL6Ys_G3sP0AAAQvxgO0HQ&sv_z=1.8548744473464933

Gambar: Suasana tur virtual taman dan pintu masuk ARMA Museum

Sumber:

https://artsandculture.google.com/streetview/arma-museum-and-resort-view-4/wAE50eepBJQCLA?sv_lng=115.2644847289919&sv_lat=-8.523147089542404&sv_h=92.53828192866769&sv_p=1.5715633564047948&sv_pid=hc47DzN4wncAAAQvxgO0qA&sv_z=2.0820673977770294



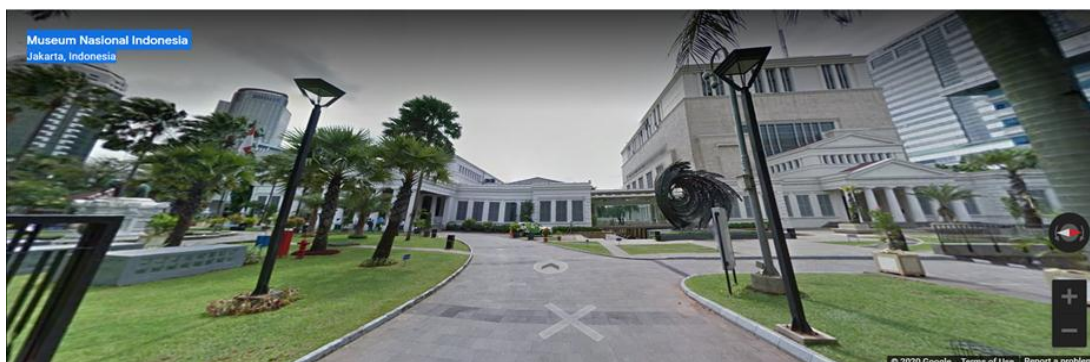
Gambar: Lukisan Raden Saleh yang menjadi koleksi ARMA Museum

Sumber:

https://artsandculture.google.com/streetview/arma-museum-and-resort-view-4/wAE50eepBJQCLA?sv_lng=115.2644847289919&sv_lat=-8.523147089542404&sv_h=92.53828192866769&sv_p=1.5715633564047948&sv_pid=hc47DzN4wncAAAQvxgO0qA&sv_z=2.0820673977770294

Dari total ratusan museum yang ada di Indonesia, memang masih sedikit yang sudah memberikan kemudahan akses berupa kunjungan virtual. Saya berharap, semoga suatu saat nanti, fasilitas ini bisa dijadikan suatu standar pelayanan yang diberikan pihak museum.

Selain museum ARMA, setidaknya ada Museum Nasional Indonesia, Museum Bank Indonesia, Museum Sumpah Pemuda, Museum Kepresidenan Balai Kirti, Museum Kebangkitan Nasional, Museum Maritim, Museum Asia-Afrika, serta beberapa museum lain yang juga sudah bisa diakses secara virtual.



Gambar: Pintu masuk Tur Virtual Museum Nasional Indonesia

Sumber: https://artsandculture.google.com/streetview/museum-nasional-indonesia-terior/sgGAFb3OA6gUuw?sv_lng=106.8225826032699&sv_lat=-6.176300091995905&sv_h=269.5031948847522&sv_p=13.623569600076124&sv_pid=_PO4AkO8-a4wndrd3zhGYQ&sv_z=0.9999999999999997



Gambar: Melihat Lebih Dekat Koleksi Lantai 4 Museum Nasional

Sumber: <https://artsandculture.google.com/asset/sultan-banten-crown-unknown/HwFcgMPaXRhRVA>

Masing-masing museum ini memiliki standar akses berbeda-beda. Di Museum ARMA, pengunjung virtual tidak bisa menjelajah sampai ke taman. Kami hanya diperkenankan sampai ke pintu saja. Sedangkan di Museum Nasional sudah tersedia tur virtual taman dan halaman museum, bahkan dari sisi jalan (pintu pagar).

Di Museum Nasional, pengunjung dapat jalan-jalan dari lantai dasar sampai lantai keempat. Sebenarnya, khusus untuk lantai empat, pengunjung fisik tidak diperkenankan mengambil foto. Namun, salah satu kelebihan yang dirasakan pengunjung virtual yaitu, bisa menikmati koleksi di lantai ini secara lebih dekat.



Gambar: Pemburu beralat batu. Koleksi Museum Nasional Indonesia

Sumber:
https://artsandculture.google.com/streetview/museum-nasional-indonesia-exterior/sqGAFb3OA6gUuw?sv_lng=106.8218253488516&sv_lat=-6.175892794787953&sv_h=296.55926474298764&sv_p=-3.3338896774695286&sv_pid=8mRC_B8X7-6xPkvqZ2BOzA&sv_z=0.99999999999999997

Tujuan tur virtual berikutnya adalah Museum Bank Indonesia. Berkunjung ke sini terasa begitu berbeda dari Museum Nasional dan Museum ARMA. Di Museum Bank Indonesia, kameranya bisa berputar sendiri sejauh 360°. Pengunjung hanya tinggal klik bagian mana yang ingin dikunjungi. Mulai dari halaman, masjid, lobi, area ruang sejarah, teater, ruang perenungan yang didominasi warna hijau, dan aneka ruangan lain dapat kita nikmati. Keren!



Gambar: Tur Virtual Museum Bank Indonesia

Sumber: <http://www.idvr360.com/vr360/museum/mbi/mbi.html>

Gambar: Kartu Katalog yang Tidak Terbaca (Ukuran Maksimal)
 Sumber: https://artsandculture.google.com/streetview/arma-museum-and-resort/iew4/wAE50eepBJQCLA?sv_lng=115.2643284334433&svlat=-8.523185540977178&sv_h=131.21832009780854&sv_p=-0.5841789147325898&sv_pid=yXO_5rWBxOAAAAQvvgOOig&sv_z=2.8748390039029217

Banyaknya kemudahan yang telah diberikan dan disediakan pihak pemerintah dan museum, membuat pelayanannya sangat memuaskan. Sedikit saran yang mungkin dapat dipertimbangkan untuk tur virtual ke museum di masa yang akan datang, setiap koleksi yang mengundang keingintahuan lebih jauh, penjelasan dapat langsung diakses begitu koleksinya diklik. Karena saat ini, belum semua tersedia informasinya. Hanya benda-benda tertentu yang sudah ada, itu pun harus kembali ke halaman utama. Apabila tampilan koleksi diperbesar hingga maksimal pun, keterangan yang terdapat di dekatnya tetap kabur dan tidak terbaca. Bisa juga disediakan fasilitas pemandu virtual yang dapat memberikan penjelasan terkait koleksi atau museum yang dikunjungi.



Akhir kata, semoga permuseuman Indonesia semakin maju dan mampu menghadapi semua tantangan di masa yang akan datang.

PROFIL PENULIS

Bagi Fiane N. Setiady, menulis merupakan cara meluapkan emosi serta mewujudkan dunia mimpi dan imajinasinya. Setelah vakum belasan tahun, rasa cinta membuatnya kembali terjun ke dunia yang mengantarkannya menjadi penyunting di beberapa penerbit indie. Buah pena berupa flash fiction, cerpen, dan puisi sudah diterbitkan dalam puluhan antologi. Novel solonya yang berjudul Ketika Sakura Mekar telah dicetak ulang beberapa kali. Wanita berzodiak libra ini tinggal di Depok. Penulis bisa dihubungi di akun media sosialnya.

Facebook : Fiane Nurulhafifah

Instagram : fiane20

Wattpad : fiane1

MEMPELAJARI MASA LALU DI MUSEUM RADYA PUSTAKA

Asfi Diyah

Museum belum buka waktu saya menjejakkan kaki di pelatarannya. Kala itu pertengahan bulan Desember, akhir tahun lalu. Tampak halaman luas dengan beberapa gedung di sisi kiri dan kanan bangunan. Museum tertua di Indonesia ini memanfaatkan bangunan Belanda yang disebut rumah Loji Kadipolo. Pilar-pilar putih tinggi menjulang juga pintu dan jendela besar khas bangunan zaman penjajahan Belanda tampak masih kokoh dari luar pagar.

Persis di depan museum terdapat patung dada R. Ng. Rangga Warsita. Beliau merupakan pujangga keraton Surakarta yang termasyhur pada abad ke-19. Patung ini berdiri di belakang tembok nama bertuliskan Museum Radya Pustaka Surakarta. Kesan berdebu dan angker yang selama ini dimiliki museum, tidak ditemukan di sini. Suasana lapang dan asri amat terasa, terdapat beberapa pohon dan taman kecil yang melingkari monumen patung dada.



Sungguh sambutan yang menyenangkan untuk memasuki ruangan penuh kenangan. Saya sempat berfoto di depan museum, untuk mengabadikan momen ini.

Tepat jam delapan pagi, arca Dewi Durga yang berdiri di sisi pintu masuk, menyapa saya dan pengunjung lainnya. Memasuki ruang depan yang memajang beberapa arca-arca lain dari zaman Hindu Budha dan meriam peninggalan Belanda.

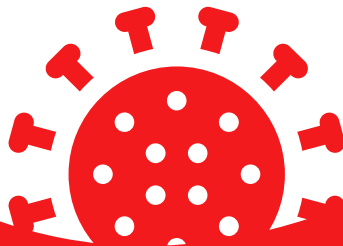
Ruangan ini luas dan lebar dengan beberapa lemari kaca berisi benda bersejarah. Suasananya terang karena jendela dan pintu depan terbuka lebar-lebar. Juga cahaya dari lampu-lampu kristal berwarna putih yang menerangi ruangan. Ini memudahkan pengunjung membaca papan nama dan keterangan di tiap-tiap benda, serta memerhatikan detil benda purbakala yang terpajang.

Dua kamar terletak di sisi kiri dan kanan ruang tengah, berisi segala macam jenis keris, pedang dan tombak. Meja marmer bundar berada di tengah-tengah ruangan antara kamar. Masuk lebih ke dalam lagi pengunjung dapat mempelajari pustaka lama di ruang arsip kuno. Dua buah lemari besar berukir dan berwarna coklat tua menyimpan naskah-naskah kuno dari seluruh penjuru negeri. Pendingin ruangan memberi kenyamanan bagi pengunjung di tengah hawa kota Surakarta yang mulai gerah.

Di ruang arsip kuno, pengunjung bisa berkonsultasi tentang hari lahir (weton) menurut penanggalan Jawa kuno. Diskusi perihal kebudayaan masa lalu dan sejarah naskah atau bagaimana kisah perkamen kuno tersebut disimpan di museum ini. Sayangnya saya tidak sempat bertanya perihal sifat dan perilaku atau saran-saran khusus berkaitan dengan weton lahir saya. Tetapi teman-teman saya sempat berdiskusi dengan Pak Totok (Arsiparis Museum), ternyata sangat seru dan menghibur. Bisa jadi sugesti positif nih!



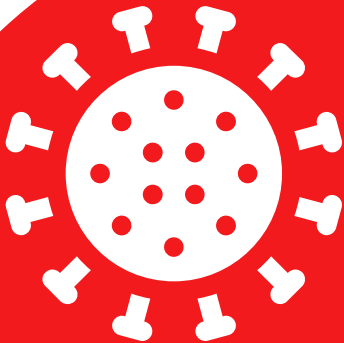
Ruangan lebih luas lagi terdapat di bagian dalam museum. Seperangkat alat gamelan terpajang rapi di tengah ruangan. Lemari kaca menyimpan segala jenis wayang di sisi kiri dan kanan. Ada dua kamar lagi, di kamar dalam sebelah barat terdapat Canthik Perahu Rajamala. Di depan kamar ada miniatur perahu klasik dalam etalase kaca. Konon, perahu ini menyimpan sejarah panjang dan bertuah. Semuanya masih terawat rapi.





Lalu di kamar sebelah timur tersimpan beberapa kursi atau singgasana para raja. Beberapa mesin cetak tua terletak di ujung ruang dalam. Pintu ruang dalam menuju ruang belakang terbuka lebar, memungkinkan pengunjung masuk ke ruang belakang berisi etalase uang-uang kuno. Kamar mandi dan halaman samping berada di sisi ruangan ini.

Berkunjung ke museum ini membuat saya dapat mempelajari lebih dalam peninggalan bersejarah dari masa lampau. Terutama karena koleksi museum yang berharga, mempunyai nilai sejarah yang tinggi, mengandung ilmu pengetahuan, juga suasana museum yang ramah dan nyaman. Tidak lagi merasa risi dan bosan mempelajari sejarah yang ada di museum. Hanya saja pengunjung butuh pemandu museum saat berkunjung ke sini, atau disediakan ruang diskusi dan kajian koleksi yang terjadwal. Suatu hari saya ingin berkunjung lagi ke museum ini. Salam.



PROFIL PENULIS

Asfi Diyah lahir di kota Malang, 13 Oktober 1983, saat ini berdomisili di Kediri Jatim. Memiliki pengalaman sebagai penyiar radio, reporter dan MC freelance.

Hobi menulis dari SD, kini menekuni dunia kepenulisan secara profesional. Buku solo karyanya, kumpulan puisi bertajuk Gerimis Di Taman Hati, terbit pada September 2018 oleh CBK Publishing.

Selain berkegiatan sebagai penyunting naskah lepas, penulis puisi di platform medsos, nara sumber zoom seminar, dewan juri lomba puisi, juga sebagai mentor beberapa kelas daring, dengan materi self editing dan menulis puisi.

FB: Asfi Diyah

IG: @asfidiyah

Blog: asfidiyah.com

Email: asfidiyah@gmail.com

The background features large, flowing, organic shapes in blue and green. A blue shape is at the top, and a green shape is at the bottom, with a smaller blue shape nestled between them on the right side.

KRONIK PERMUSEUMAN

PERINGATAN HARI MUSEUM INTERNASIONAL DAN MUSEUM INDONESIA DI MASA PANDEMI



Muse
Divers



Internasional Museum Day (IMD) yang digagas oleh Dewan Museum Internasional atau International Council of Museum (ICOM) pada tanggal 18 Mei sejak 43 tahun yang lalu, tahun ini kembali diperingati dengan tema "Museums for Equality : Diversity and Inclusion". Peringatan tahun ini berbeda dengan tahun sebelum-sebelumnya. Hal ini berhubungan dengan pandemi COVID-19 yang sedang berlangsung diseluruh dunia. Dengan demikian mengharuskan seluruh masyarakat untuk tetap tinggal di rumah.

Selain peringatan Hari Museum Internasional, peringatan Hari Museum Indonesia yang tahun ini diperingati dengan tema "Museum dan Solidaritas" pada tanggal 12 Oktober pun tidak luput dari dampak adanya wabah ini. Museum adalah salah satu sarana publik yang selama ini dinikmati dengan cara dikunjungi untuk melihat-lihat koleksinya. Akan tetapi dikarenakan pandemi dan dilaksanakannya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) museum untuk sementara harus ditutup guna memutus rantai penyebaran virus. Hal ini tentu menjadi tantangan bagi pengelola museum untuk bisa beradaptasi dengan keadaan. Pengelola harus aktif berinovasi dan berkreasi agar pengetahuan yang diberikan dari museum dapat tetap dinikmati dan diterima oleh masyarakat tanpa harus berkunjung langsung ke museum.

Museums for Equality:
Diversity and Inclusion

INTERNATIONAL
MUSEUM DAY

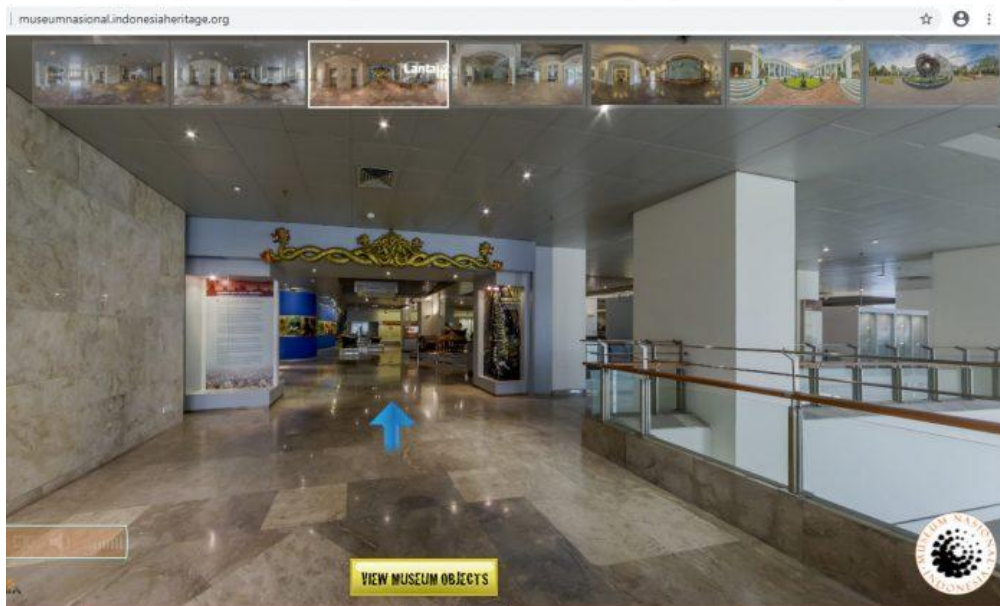
18
may 2020



Sebagai langkah adaptasi dimasa pandemi, para pengelola museum memperingati Hari Museum Internasional dan Hari Museum Indonesia membuat perayaan secara virtual. Berbagai kegiatan diselenggarakan menggunakan media digital seperti penyelenggaraan puncak peringatan secara daring, membuat Seminar Nasional Daring “Gotong Royong Memajukan Museum”, Pertunjukan daring, webinar yang dilakukan oleh masing-masing AMIDA dan AMIKA, workshop online, vlog cultural trip, video contest dan yang paling menarik adalah Virtual Museum Tours. Salah satu museum di Indonesia yang menyelenggarakan kunjungan daring museum adalah Museum Nasional.



KUNJUNGAN DARING, ADAPTASI MUSEUM PASCA DIGITAL



Peringatan hari Museum Nasional tahun ini bisa dikatakan menjadi peringatan yang cukup unik. Di tahun 2020 ini, Indonesia sedang mengalami krisis pandemi COVID-19. Adanya pandemi menjadi sebuah tantangan baru bagi masyarakat maupun pemerintah agar dapat melakukan aktivitas seperti biasa di tengah berlangsungnya pandemi. Berbagai upaya adaptasi pun dilakukan berbagai sektor dan salah satunya adalah dari Museum Nasional Indonesia. Misalnya pada usia yang ke 242 ini Museum Nasional Indonesia telah membuat inovasi baru yang berbentuk kunjungan daring (virtual tour) dan seminar daring.

Kunjungan daring yang dibuat oleh Museum Nasional Indonesia ini dibuat dengan model sama seperti ketika masyarakat sedang mengunjungi langsung ke tempatnya. Pengunjung akan disuguhkan dengan tampilan lanskap 360° yang bisa dikendalikan oleh tetikus. Pengunjung pun disuguhkan dengan informasi lengkap yang berbentuk audio. Selain itu, pengunjung dapat melihat lebih detail koleksi museum dengan memilih tanda tertentu yang tersedia di tampilan gambar. Selain pameran daring, program museum yang baru ketika masa pandemi adalah adanya webinar yang dilakukan secara berkala. Webinar yang diadakan oleh Museum Nasional cukup menarik antusias masyarakat, apalagi dengan tema webinar yang menarik dan beragam.

MENGGALANG SOLIDARITAS DALAM KEHIDUPAN BERBANGSA MELALUI PENGUATAN KARAKTER VERSI MUSEUM BALAI KIRTI PADA HARI ULANG TAHUNNYA YANG KE-6

Pada tahun 2020, Museum Kepresidenan RI Balai Kirti mengadakan beberapa rangkaian kegiatan acara seperti seminar, lomba bercerita, talk show, pameran, dan kegiatan bersama komunitas. Seluruh rangkaian kegiatan ini dilaksanakan secara daring melalui media Zoom.



Seminar daring ini digelar dengan tema "Menggalang Solidaritas Kehidupan Berbangsa Melalui Penguatan Karakter di Museum Kepresidenan RI Balai Kirti" yang diselenggarakan pada tanggal 18 Oktober 2020. Kegiatan dilaksanakan bertepatan dengan Hari Lahir Museum Kepresidenan RI Balai Kirti yang menghadirkan beberapa pembicara seperti Ainun Naim, Ph.D, M.B.A (Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan), Prof. Dr. Ir. K.H. Muhammad Nuh, DEA (Mendikbud RI 2009-2014), Ir. Hendarman (Kepala Pusat Pendidikan Karakter Kemendikbud RI), Dr. H. Taufan Pawe, S.H, M.H (Walikota Pare-Pare), Dr. Bima Arya Sugiarto, S.Hum, M.A, (Walikota Bogor), Asmara Abigail (Pekerja Seni) dan Analisa Widyaningrum, M.Psi (Psikolog).

BIMBINGAN TEKNIS KONSERVASI MUSEUM UNTUK KOSERVATOR YANG LEBIH BAIK

Suasana pandemi tidak menyurutkan semangat Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan untuk menyelenggarakan Bimbingan Teknis Konservasi Museum. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 23 - 27 November 2020 di Bandung dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi konservator museum. Peserta kegiatan ini berasal dari 34 museum yang terdapat di Jawa Barat dan Jakarta.



UJI PUBLIK PEDOMAN STANDARISASI MUSEUM



Di Bandung tanggal 20 Oktober 2020 dan Yogyakarta tanggal 26 Oktober 2020 , Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan menyelenggarakan kegiatan Uji Publik Pedoman Standarisasi Museum di Bandung dan Yogyakarta. Tujuan kegiatan adalah untuk melakukan sosialisasi pedoman standarisasi museum dan membuka masukan dari publik (museum) agar draft yang sudah tersusun dapat lebih applicable.

DARI ASEAN UNTUK ASEAN

Association of Southeast Asian Nations (ASEAN) baru saja meluncurkan arsip digital pertama dari warisan budaya bersejarah yang bernilai tinggi dari Negara-negara anggotanya pada bulan Februari 2020. Laman ASEAN Cultural Heritage Digital Archive (ACHDA) memungkinkan pengunjung untuk menelusuri secara mendalam koleksi museum, galeri dan perpustakaan melalui model tiga dimensi (3D), gambar, rekaman audio, dan video warisan budaya bernilai sejarah. Masyarakat dapat mengaksesnya di laman <https://heritage.asean.org>.

