

*Tidak untuk Diperjualbelikan

museografika

MAJALAH TENTANG PERMUSEUMAN

Vol XVIII/2023

Museum dan
Keberlanjutan Bumi

Donasi Sebagai Alternatif
Dukungan untuk Museum

Museum, Keberlanjutan, dan
Kesejahteraan

Di Museum, Kita Bersandiwara
Merdeka Belajar dan Kolaborasi
Sekolah-Museum

"Healing" di Museum

ISSN 2809-0837



9

772809

083003

Tim Redaksi

Penanggung Jawab :

Judi Wahjudin
Direktur Pelindungan Kebudayaan

Desain Grafis dan Tata Letak :

Indra Wijaya

Redaktur :

Rusmiyati
Rezki Kurnia Hapsari
Eko Priyanto

Sekretariat :

Dini Fitriani
Asri Cahyani
Partogi Mai Parsaulian
Abdul Jahir

Editor :

Djulianto Susantio

Diterbitkan oleh :

Direktorat Pelindungan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Kebudayaan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi
Komplek Kemdikbudristek, Gedung 'E' Lantai 11
Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta
10270

Telp. : 021 5725048; Faksimile 021 5725531

Fb/Ig/Twitter : @lindungibudaya

Youtube : @Pelindungan Kebudayaan

Laman : <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id>

Surel : dokumentasipublikasi.ditpk@gmail.com

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, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi sebagai media komunikasi dan informasi di bidang permuseuman. Tujuan utama penerbitan 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 para sarjana, ahli, dan pemikir untuk menulis dan mengkomunikasikan buah pikiran yang kreatif dan yang ada hubungannya dengan bidang permuseuman.

Pengantar Redaksi

“Museum, Keberlanjutan, dan Kesejahteraan”

Majalah Museografia Tahun 2023 selaras dengan Tema ICOM (International Council of Museums) 2023 yakni “Museum, Keberlanjutan, dan Kesejahteraan” tentang peran dan tanggung jawab museum dalam menyumbangkan keberlanjutan dan kesejahteraan bagi masyarakat dan lingkungan di seluruh dunia. Tidak hanya menjadi ruang untuk menjaga warisan budaya, tetapi juga menjadi panggung untuk dialog dan kolaborasi antarbudaya. Museum menjadi pemersatu dalam upaya bersama menuju masa depan yang berkelanjutan dan sejahtera. Tema ini mencerminkan tekad museum sebagai agen perubahan positif, menciptakan jejak yang membimbing kita menuju masa depan yang lebih baik bagi generasi mendatang.

Museografia kali ini menceritakan peran proaktif museum dalam mempromosikan praktik berkelanjutan, perlindungan lingkungan, dan inklusi sosial. Museum menjadi panggung untuk berbagi pengetahuan, mendorong kesadaran akan isu-isu global, dan menginspirasi tindakan positif. Setiap artefak dan kisah di dalam museum menjadi cermin dari komitmen untuk menciptakan dunia yang berkelanjutan dan sejahtera. Selain itu Museum menjadi pusat pembelajaran bagi keberlanjutan, mengajarkan tentang hubungan yang seimbang antara manusia dan lingkungan. Melalui beragam kegiatan dan interaksi, museum berkontribusi pada peningkatan kesejahteraan masyarakat dengan memberikan wawasan, mendidik, dan mempererat ikatan budaya.

Dengan artikel-artikel yang mengupas bagaimana museum berperan dalam pelestarian lingkungan, mendukung pembangunan berkelanjutan, dan memberikan kontribusi positif terhadap kesejahteraan komunitas. Bagaimana inovasi teknologi, program pendidikan, dan strategi kuratorial dapat membawa dampak positif yang berkelanjutan. Cerita inspiratif dari museum-museum di berbagai daerah yang telah berhasil menggabungkan prinsip keberlanjutan dalam operasional mereka, merangkul inklusi sosial, dan menciptakan dampak positif yang luar biasa.

Mari kita mengeksplorasi bagaimana museum tidak hanya menjaga warisan budaya dan sejarah, tetapi juga sebagai agen perubahan yang memimpin menuju masa depan yang berkelanjutan dan sejahtera. Selamat menikmati pembacaan yang memberi inspirasi dan wawasan baru dalam dunia permuseuman.

Selamat Membaca



Daftar Isi

Museum dan Keberlanjutan Bumi 06

Salsabilla Sakinah

Museum, Keberlanjutan, dan Kesejahteraan 14

Dedah Rufaedah Sri Handari

Merawat “Cina Kecil” di Utara Jawa 22

Sahda Ardelia Chalik

Mengenai Standardisasi Museum 28

Ivan Efendi

Donasi Sebagai Alternatif Dukungan untuk Museum 34

Zulfa Nurdina

Di Museum, Kita Bersandiwara 44

Hilman Handoni

Pindah-pindah Rumoh Aceh 56

Muhammad Naufal Fadhil

Agar Pengunjung Senantiasa di Hati Museum 66

KRT. Thomas Haryonagoro

Merdeka Belajar dan Kolaborasi Sekolah-Museum 74

Archangela Y. Aprianingrum

“Healing” di Museum 82

Zulfa Nurdina

Museum Bung Hatta dan Benih Nasionalisme Sang Proklamator 90

Andi Mulya

Warisan Dokumenter sebagai Cagar Budaya 94

Doni Prasetyo

Siasat di Tengah Pandemi Cerita Dua Museum 106

Wakhid Nur Effendi

Moeseoem Pemasjarakatan: Museum atau Penjara? 112

M. Alfian Nugraha Fauzi

Nopstalgia Wisata: ‘Museum Nasional’ di Masa Kolonial 118

Omar Mohtar

Memuseumkan Pusaka Kota Timah 124

Mushab Abdu Asy Syahid

MUSEUM & KEBERLANJUTAN BUMI

Penulis:
Salsabilla Sakinah



Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia, terdiri dari lebih dari 18.000 pulau yang membentang dari Samudra Pasifik hingga Samudera Hindia. Terletak tepat di garis khatulistiwa, Indonesia memiliki iklim tropis yang panas dan lembab sepanjang tahun, yang berarti Indonesia mungkin akan melihat tanda-tanda awal pemanasan global karena suhu awalnya sudah tinggi (Zhang, Held dan Fueglistaler, 2021:133). Indonesia memiliki kawasan hutan hujan terluas ketiga di dunia, yang dikenal sebagai 'paru-paru dunia' karena kemampuannya dalam menyerap karbon dioksida dan menghirup oksigen. Keanekaragaman hayati di hutan hujan Indonesia juga termasuk yang tertinggi di dunia. Meskipun areanya hanya seluas 1% dari wilayah geografis bumi, laporan

Rainforest Action Network menyebutkan bahwa hutan hujan Indonesia merupakan rumah bagi 10 persen dari seluruh spesies tumbuhan, 12 persen dari seluruh spesies hewan—termasuk harimau sumatera, badak, dan orangutan yang terancam punah—juga 17 persen dari semua spesies burung di dunia. Begitu pentingnya, Jotzo (2012:93) berargumen bahwa "Lingkungan Indonesia penting tidak hanya bagi kualitas hidup masyarakat Indonesia, tetapi juga bagi negara-negara tetangganya dan dunia."

Meski demikian, Indonesia saat ini sedang berhadapan pada persoalan lingkungan hidup yang pelik. Perubahan iklim membawa dampak yang sangat buruk bagi Indonesia, tetapi kita juga rupanya menyumbang kontribusi besar terhadap masalah perubahan iklim dan krisis lingkungan dunia.



Literasi Krisis iklim

Seperti dilaporkan oleh The World Bank Group dan Asia Development Bank (2021), Indonesia berada di peringkat ketiga negara teratas dalam hal risiko iklim. Indonesia sangat rawan terhadap gelombang panas ekstrem, kebakaran hutan, badai tropis, kenaikan muka air laut, banjir di beberapa daerah, tapi juga kekeringan parah di daerah lain. Dampak lingkungan dari perubahan iklim tersebut mengancam kekayaan keanekaragaman hayati, kesehatan manusia, ketahanan pangan, juga sumber pendapatan banyak orang di Indonesia (Chaudhary et al., 2021; Republik Indonesia, 2017; Copsey et al., 2013).

Ironisnya, Indonesia juga merupakan negara penghasil emisi gas rumah kaca terbesar kelima di dunia (Ritchie, Roser dan Rosado, 2020), terutama gas karbon dioksida dari deforestasi (Cronin et al., 2016:58) dan kebakaran lahan gambut (Republik Indonesia, 2017:x). Kebakaran hutan dan lahan gambut di Indonesia yang terjadi pada bulan September hingga Oktober 2015, misalnya, mengeluarkan rata-rata gas CO₂ harian sebesar 11,3Tg, jauh lebih besar dibanding jumlah emisi CO₂ bahan bakar fosil di seluruh Uni Eropa yang 'hanya' sebesar 8,9Tg CO₂ per hari (Huijnen dkk., 2016). Meski kemarau parah akibat El Nino memang berperan dalam kasus kebakaran hutan tersebut, tapi tidak dapat disangkal bahwa banyak dari titik api yang sesungguhnya dipicu oleh aktivitas manusia, seperti pembakaran lahan

untuk pembukaan perkebunan kelapa sawit (Edwards et al., 2019; Sze, Jefferson dan Lee, 2019).

Selain tingginya emisi yang dihasilkan dari deforestasi dan kebakaran lahan gambut, terdapat juga tren peningkatan emisi setiap tahunnya dari sektor energi dan industri (Republik Indonesia, 2017:x). Konsumsi energi Indonesia didominasi oleh bahan bakar fosil seperti minyak bumi dan batu bara, bahkan termasuk energi listriknya. Masih sangat sedikit sumber energi Indonesia yang berasal dari sumber daya energi terbarukan. Upaya untuk beralih sendiri bukan hal yang mudah, bahkan dapat menimbulkan tantangan ekonomi dan politik (Jotzo, 2012:95), karena Indonesia merupakan salah satu eksportir batubara terbesar di dunia.

Untuk menangani dampak perubahan iklim dan mencegah perburukan ekstrim di masa



depan, diperlukan kerja sama dari berbagai pihak, termasuk dari kalangan masyarakat luas. Ilmuwan dan pemerintah tidak bisa berbuat banyak apabila masyarakat secara umum tidak ikut bergerak bersama. Masalahnya, seperti diakui oleh pemerintah dalam laporan *Indonesia Third National Communication Under the United Nations Framework Convention on Climate Change* tahun 2017, perlu diakui bahwa literasi tentang perubahan iklim di antara masyarakat Indonesia masih sangat kurang, belum tersebar luas dan diterapkan dengan baik di kehidupan sehari-hari.

Sebagian besar orang mungkin dapat merasakan adanya perubahan suhu, curah hujan, dan meningkatnya kejadian bencana ekstrem dalam satu dekade terakhir. Tapi tidak banyak yang mampu mengaitkan perubahan-perubahan terkait iklim tersebut dengan ketersediaan sumber daya penting seperti makanan, air, dan energi, apalagi memiliki

pemahaman yang memadai tentang mengapa hal itu terjadi, apa solusinya dan bagaimana cara bertindak dengan tepat (Copsey et al., 2013; Dalimunthe, 2015; Dalimunthe, 2018).

Liputan media nasional mengenai isu perubahan iklim dan lingkungan hidup relatif lebih rendah dan kurang populer dibandingkan isu kriminalitas, politik, korupsi, atau terorisme (Dalimunthe, 2015:138; Wahyuni, 2017:80; Wijayanto dan Nurhajati, 2019:4), kecuali dalam kasus peristiwa bencana ekstrim seperti kebakaran hutan pada tahun 2015 yang menjadi *headline* di beberapa surat kabar nasional (Wijaya dkk., 2020). Dari sedikit pemberitaan perubahan iklim di media nasional, sebagian besar hanya memberitakan peristiwa seremonial berdasarkan rilis pers resmi (Wijayanto dan Nurhajati, 2019:9) atau hanya menampilkan dampak negatif perubahan iklim, tanpa membahas akar permasalahannya dan tindakan apa yang mungkin dilakukan untuk mengatasi dan mencegah perburukan lebih lanjut (Rochyadi-Reetz dan Wolling, 2022:951; Theodora dan Prestianta, 2022). Reportase perubahan iklim yang lebih mendalam mungkin lebih mudah ditemukan di media alternatif produk aktivis lingkungan hidup seperti Greenpeace, Mongabay, Multatuli Project, JATAM, dan Watchdoc Documentary. Namun, media seperti ini lebih banyak menarik pembaca yang memang sebelumnya sudah tertarik dengan isu ketidakadilan lingkungan (Rochyadi-Reetz dan Wolling, 2022:947), belum menjangkau masyarakat Indonesia secara luas.

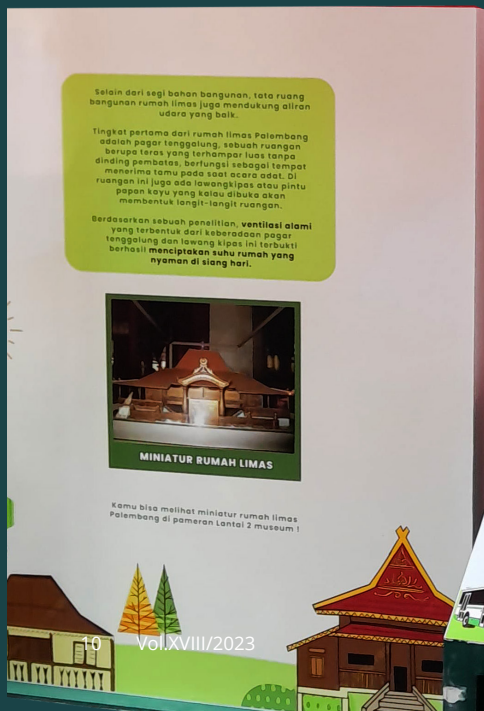
Peran museum

Di tengah urgensi memasyarakatkan wacana terkait perubahan iklim di Indonesia ini, museum dapat memainkan peran sebagai media alternatif untuk mengkomunikasikan isu ini secara mendalam dan bermakna bagi masyarakat.

Secara global, museum-museum di seluruh dunia sedang menunjukkan ketertarikan yang sangat besar untuk terlibat dalam diskursus wacana perubahan iklim dan krisis lingkungan. Museum, terutama museum negeri yang beroperasi menggunakan dana publik, diharap dapat menggunakan dana publik tersebut demi kepentingan masyarakat, misalnya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat pada isu-isu lingkungan (McGhie, 2020:655). Meski museum swasta mungkin tidak berkepentingan dengan dana publik, membahas masalah yang mempengaruhi keberlanjutan hidup dan masa depan kita semua seperti krisis lingkungan dan keberlanjutan bumi ini bisa menjadi cara strategis untuk menarik lebih banyak perhatian publik (Merriman, 2020:182; Janes dan Grattan, 2018:101, Decker, 2020:639).

Museum, melalui aktivitas-aktivitas kuratorial dan pameran, sejatinya adalah produsen atau pembuat media (Kidd, 2014:3). Museum membawa pesan tertentu yang kemudian diekspresikan dan disampaikan kepada publik melalui pameran ataupun aktivitas edukasi publik lainnya (Maroevic, 2006:30; Kaplan, 2006:37; Hooper-Greenhill, 2006:6). Sama seperti media massa kontemporer seperti televisi dan surat kabar, keberadaan museum tidak hanya bertujuan untuk menghibur dan mendidik, tetapi juga memiliki agenda untuk mempromosikan ideologi, norma-norma, dan nilai-nilai sosial tertentu (Silverstone, 1994:162; Sandell, 2002:17). Di tengah diskursus perubahan iklim, museum dapat menjadi media untuk mengkomunikasikan gagasan, membentuk narasi, mempengaruhi persepsi masyarakat, bahkan mendorong terjadinya perubahan positif terkait perubahan iklim, baik pada tataran kebijakan maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Semua jenis museum dapat bercerita tentang perubahan iklim: museum seni dan museum sejarah dapat berkisah tentang bagaimana masyarakat menghadapi dampak perubahan iklim dari masa ke masa, misalnya,



sementara museum sains dan alam dapat memberikan konteks dan data pendukung untuk narasi tersebut (Sutton, 2020:618).

Di Indonesia sendiri, kita dapat melihat bahwa dalam beberapa tahun terakhir, mulai muncul beberapa inisiatif dari museum-museum di Indonesia untuk mengkomunikasikan isu-isu terkait perubahan iklim dan krisis lingkungan hidup di dalam ruang pamernya. Pada tahun 2019 misalnya, Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan meluncurkan pameran interaktif baru di Museum PP-IPTEK (Indonesia Science Center) Jakarta bertajuk Ozone Heroes. Saat pembukaan pameran, Direktur Jenderal Pengendalian Perubahan Iklim Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan seperti dikutip oleh AntaraNews.com menjelaskan bahwa pameran Ozone Heroes bertujuan untuk memberi informasi kepada masyarakat tentang pentingnya perlindungan ozon dan apa yang dapat dilakukan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari (Simanjuntak, 2019). Contoh lainnya adalah pameran taksidermi yang ditampilkan dengan latar audio visual kebakaran hutan di Museum Satwa di Jatim Park 2 Malang. Dilansir dari Surabaya JatimNews.com (Ulfa, 2016),

edukator Museum Satwa mengatakan bahwa mereka menampilkan hewan-hewan tersebut sedemikian rupa untuk memancing empati, sehingga dapat menjadi media pembelajaran bagi pengunjung dalam memahami pentingnya pelestarian hutan bagi satwa liar yang menghuninya. Ada juga Museum Sampah Plastik di Gresik milik kelompok aktivis lingkungan Ecoton, yang dibangun dari ribuan sampah plastik yang dikumpulkan dari sungai dan pantai terdekat. Kepada Tempo.co (Wijaya, 2021), pendiri museum menyebut bahwa museum tersebut didirikan untuk mengajak masyarakat berhenti menggunakan plastik sekali pakai karena membahayakan lingkungan.

Salah satu contoh yang terbaru, pada bulan Oktober tahun 2023, Museum Sultan Mahmud Badaruddin II Palembang membuka pameran temporer bertajuk "Jejak Perubahan Iklim di Bumi Sriwijaya". Pameran yang menargetkan pengunjung keluarga bersama anak-anak usia SD-SMP ini bertujuan untuk mendorong munculnya kesadaran dan dialog tentang perubahan iklim antara anak-anak dengan keluarganya sebagai unit terkecil dari suatu masyarakat, sekaligus mendorong partisipasi publik dalam pembentukan kebijakan publik ramah lingkungan. Pameran ini menampilkan hal-hal yang mungkin bisa kita pelajari dari



sejarah, kekayaan budaya, dan kearifan lokal Kota Palembang untuk mencegah terjadinya perubahan iklim yang lebih parah lagi, misalnya pembangunan Taman Śrīksetra oleh Dapunta Hyang Śrī Baginda Śrī Jayanāśa, pendiri Kerajaan Sriwijaya, pada tahun 684 Masehi, juga arsitektur rumah limas, rumah khas Palembang, yang mengakomodasi kebutuhan iklim tropis.

Dari contoh-contoh di atas, kita dapat melihat bahwa museum bisa memainkan peran yang sangat penting dalam membangun literasi masyarakat Indonesia terkait perubahan iklim. Museum dapat menjadi fasilitator bagi masyarakat untuk berinteraksi dengan perspektif lain yang mungkin tidak pernah terpikir sebelumnya, dalam sebuah ruang yang inklusif dan aman bagi berbagai kalangan. Museum bisa menjadi tempat

berdiskusi dan memvisualisasikan gambaran masa depan bumi seperti apa yang kita inginkan, dan langkah-langkah apa yang perlu kita lakukan untuk mencapai ke sana. Museum adalah sarana penting dalam mencapai tujuan-tujuan pembangunan berkelanjutan, termasuk soal krisis iklim. Untuk itu, tentu saja, kita menanti lebih banyak museum Indonesia yang angkat suara membahas krisis iklim, dengan kekuatan koleksi dan narasinya masing-masing.

Bahan Bacaan:

Chaudhary, C. et al. (2021) 'Global warming is causing a more pronounced dip in marine species richness around the equator', *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 118(15), p. e2015094118.

Copsey, T. et al. (2013) *Indonesia: How the people of Indonesia live with climate change and what communication can do*. London: BBC Media Action, p. 86.

Cronin, T. et al. (2016) 'Moving consensus and managing expectations: media and REDD+ in Indonesia', *Climatic*

Jejak Perubahan Iklim di Bumi Sriwijaya

Pelajaran dari Masa Sriwijaya

Tahun 684 Masehi (1339 tahun yang lalu), Dapunta Hyang Śrī Baginda Śrī Jayanāśa, pendiri Kerajaan Sriwijaya, memerintahkan pembangunan Taman Śrīksetra.

Di sana ditanam berbagai macam pepohonan: pohon kelapa, pinang, aren, sagu, bambu, juga dibangun bendungan dan kolam-kolam.

Taman itu dibangun untuk dimanfaatkan oleh semua makhluk: baik manusia maupun hewan ternak bisa menemukan makanan serta air minum di sana, agar tidak ada yang kelaparan ataupun kehausan.

Semua itu tercatat di Prasasti Talang Tuo. Lihat replika Prasasti Talang Tuo di pameran Lantai I museum. Bisakah kamu membaca tulisan yang terukir di prasasti tersebut?



Prasasti Talang Tuo

Taman kota punya peran penting dalam memperlambat dan mengurangi dampak perubahan iklim:

1. Menyerap dan Menyimpan Karbon
2. Mengurangi Polusi Udara
3. Menyediakan Ruang Terbuka Hijau

Change, 137(1–2), pp. 57–70.

Dalimunthe, S. (2015) 'SUPPORTING URBAN POOR FACING CLIMATE CHANGE: CREATING EFFECTIVE ADAPTATION MESSAGES (MENDUKUNG MASYARAKAT MISKIN KOTA MENGHADAPI PERUBAHAN IKLIM: MENYUSUN PESAN ADAPTASI YANG EFEKTIF)', *Jurnal Kependudukan Indonesia*, 9(2), pp. 137–148.

Dalimunthe, S. (2018) 'Rural Indonesian Insight on Mass Media Role in Reducing Climate Change Risk', in W. Leal Filho (ed.) *Practice of climate change communication*. Cham: Springer (Handbook of climate change communication / Editors: Walter Leal Filho, Evangelos Manolas, Anabela Marisa Azul, Ulisses M. Azeiteiro, Henry McGhie, Vol. 2). Decker, J. (2020) 'Climate of change', *Museum Management and Curatorship*, 35(6), pp. 636–652.

Edwards, R.B. et al. (2020) 'Causes of Indonesia's forest fires', *World Development*, 127, p. 104717.

Hooper-Greenhill, E. (ed.) (2006) *Museum, media, message*. Digital print. London: Routledge (Museum meanings).

Huijnen, V. et al. (2016) 'Fire carbon emissions over maritime southeast Asia in 2015 largest since 1997', *Scientific Reports*, 6(1), p. 26886.

Janes, R.R. and Grattan, N. (2019) 'Museums Confront the Climate Challenge', *Curator: The Museum Journal*, 62(2), pp. 97–103.

Jotzo, F. (2012) 'Can Indonesia Lead on Climate Change?', in A. Reid and Institute of Southeast Asian Studies (eds) *Indonesia rising: the repositioning of Asia's third giant*. *Indonesia Update Conference*, Singapore: Institute of Southeast Asian Studies (Indonesia update series).

Kaplan, F. (2006) 'Exhibitions as communicative media', in E. Hooper-Greenhill (ed.) *Museum, media, message*. Digital print. London: Routledge (Museum meanings).

Kidd, J. (2014) *Museums in the new mediascape: transmedia, participation, ethics*. Farnham, Surrey, England: Ashgate.

Maroević, I. (2006) 'The museum message: between the document and information', in E. Hooper-Greenhill (ed.) *Museum, media, message*. Digital print. London: Routledge (Museum meanings).

McGhie, H. (2020) 'Evolving climate change policy and museums', *Museum Management and Curatorship*, 35(6), pp. 653–662.

Merriman, N. (2020) '30 Years after the New Museology: What's Changed?', *Prace Etnograficzne*, 48(2), pp. 173–187.

Republic of Indonesia (2017) *Indonesia Third National Communication Under the United Nations Framework Convention on Climate Change*.

Ritchie, H., Roser, M. and Rosado, P. (2020) *CO₂ and*

Greenhouse Gas Emissions, Our World in Data.

Roehyadhi-Reetz, M. and Wolling, J. (2022) 'Between Impact, Politics, and Action: Frames of Climate Change in Indonesian Print and Online Media', *Environmental Communication*, 16(7), pp. 942–959.

Sandell, R. (2002) *Museums, society, inequality*. London: Routledge.

Silverstone, R. (1994) 'The medium is the museum: on objects and logics in times and spaces', in R.S. Miles and L. Zavala (eds) *Towards the museum of the future: new European perspectives*. London: Routledge.

Simanjuntak, M.H. (2019) 'KLHK dan PP Iptek luncurkan Wahana Ozon di TMI', 16 September. Available at: <https://www.antaranews.com/berita/1064630/klhk-dan-pp-iptek-luncurkan-wahana-ozon-di-tmi>.

Sutton, S. (2020) 'The evolving responsibility of museum work in the time of climate change', *Museum Management and Curatorship*, 35(6), pp. 618–635.

Sze, J.S., Jefferson and Lee, J.S.H. (2019) 'Evaluating the social and environmental factors behind the 2015 extreme fire event in Sumatra, Indonesia', *Environmental Research Letters*, 14(1), p. 015001.

The World Bank Group and Asian Development Bank (2021) *Climate Risk Profile: Indonesia*.

Theodora, L.C. and Prestianta, A.M. (2022) 'Measuring Constructive Journalism in Kompas.com's Climate Change Articles', *Jurnal ASPIKOM*, 7(2), p. 95.

Ulfa, N. (2016) 'Diorama Ini Gambarkan Kepanikan Hewan saat Kebakaran', 30 May. Available at: <https://surabaya.jatimtimes.com/baca/143704/20160530/230938/diorama-ini-gambarkan-kepanikan-hewan-saat-kebakaran>.

Wahyuni, H.I. (2017) 'Mainstreaming climate change issues: Challenges for journalism education in Indonesia', *Pacific Journalism Review*, 23(1), p. 80.

Wijaya, B.S. et al. (2020) 'Haze, climate change, and media brand responsibility: how Republika calls for public action in saving the environment through smoggy photojournalism', *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 423(1), p. 012008.

Wijayanto, X.A. and Nurhajati, L. (2019) 'Framing Media Online atas Pemberitaan Isu Lingkungan Hidup Dalam Upaya Pencapaian Keberhasilan SDGs Indonesia', *LUGAS Jurnal Komunikasi*, 3(1), pp. 14–23.

Zhang, Y., Held, I. and Fueglistaler, S. (2021) 'Projections of tropical heat stress constrained by atmospheric dynamics', *Nature Geoscience*, 14(3), pp. 133–137.



Bionarasi:

Salsabilla Sakinah, mahasiswa PhD Cardiff University UK yang juga bekerja sebagai konsultan museum di Indonesia. Beberapa proyek yang pernah dikerjakannya antara lain pameran temporer "Jejak Perubahan Iklim di Bumi Sriwijaya" dan "Venesia dari Timur" di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II Palembang, juga dokumentasi dan inventarisasi koleksi di Museum Timah Indonesia. salsabilla.sakinah@gmail.com

Museum.

KEBERLANJUTAN DAN KESEJAHTERAAN

Penulis Dedah Rufaedah Sri Handari

Pendahuluan

Organisasi museum sedunia atau *International Council of Museums* (ICOM) melancarkan peringatan Hari Museum 2023 dengan tema *Museums, Sustainability and Wellbeing* atau Museum, Keberlanjutan, dan Kesejahteraan. Tema ini dapat dikatakan selaras dengan tuntutan Tujuan Pembangunan Lestari atau Sustainable Development Goals. Utamanya Tujuan 3 (Global Health and Wellbeing), Tujuan 13 (Climate Action), dan Tujuan 15 (Life on Land). Semuanya memberi penekanan pada aspek kelestarian lingkungan hidup yang juga senapas



dengan Resolusi ICOM di Kyoto pada 2019 “On sustainability and the implementation of Agenda 2030, Transforming our World.” Museum masih dipercaya punya peran kunci dalam membentuk dan menciptakan masa depan yang lestari (*sustainable*). Tapi apa sebenarnya yang dimaksud dengan Sustainability dan Wellbeing dalam tema museum 2023 ini?

Sebenarnya ini bukan kali pertama tema SDGs diangkat pada Konferensi Umum ICOM. Tema serupa pernah disinggung jauh sebelumnya, yaitu pada saat pelaksanaan Konferensi Umum di Milan, Italia pada 2016. Hal itu sangat dimungkinkan karena SDGs baru saja diluncurkan satu tahun sebelumnya, tepatnya September 2015.

Apakah makna dari Museum, Keberlanjutan, dan Kesejahteraan?

Museum, keberlanjutan dan kesejahteraan, apa sih maksudnya? Apakah museum harus berkelanjutan dalam pengelolaannya, atukah berkelanjutan dalam menjalankan program-programnya? Apakah museum juga memiliki tugas dalam aspek kesejahteraan? Siapakah yang perlu disejahterakan? Pengelolanya, pengunjungnya, atau masyarakat?

Museum, keberlanjutan, dan kesejahteraan bila dipandang secara sederhana terdiri atas tiga kata dengan tiga pengertian. **Pertama**, kata museum, hasil revisi yang ditetapkan pada pelaksanaan Konferensi Umum ke-26 di Praha pada tahun 2022 dapat diartikan sebagai “Lembaga permanen nirlaba yang melayani masyarakat yang meneliti, mengumpulkan, melestarikan, menafsirkan, dan memamerkan warisan budaya yang bersifat bendawi dan tak bendawi. Terbuka untuk umum, dapat diakses dan inklusif, museum memupuk keberagaman dan keberlanjutan. Mereka beroperasi dan berkomunikasi secara etis, profesional dan dengan partisipasi masyarakat, menawarkan beragam pengalaman untuk

pendidikan, kesenangan, refleksi, dan berbagi pengetahuan.” **Kedua**, keberlanjutan, menurut KBBI adalah proses, cara, hal berlanjut; dan **ketiga**, kesejahteraan adalah hal atau keadaan sejahtera, keamanan, keselamatan, ketenteraman.

Lalu apa konteks keberlanjutan dan kesejahteraan dengan museum? Pada bagian pendahuluan telah diuraikan bahwa topik utama pada Konferensi Umum ICOM di Kyoto adalah SDGs. SDGs merupakan agenda PBB yang diusulkan oleh berbagai negara pada Sidang PBB tanggal 25 September 2015. ICOM yang merupakan agensi yang secara tidak langsung berada di bawah naungan PBB berkomitmen untuk menyukseskan SDGs. Adapun tujuan SDGs adalah pembangunan yang menjaga peningkatan kesejahteraan ekonomi masyarakat secara berkesinambungan, pembangunan yang menjaga keberlanjutan kehidupan sosial masyarakat, pembangunan yang menjaga kualitas lingkungan hidup, serta pembangunan yang menjamin keadilan dan terlaksananya tata kelola yang mampu menjaga peningkatan kualitas hidup dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Komitmen ICOM untuk turut menyukseskan SDGs tertuang didalam lima resolusi dari Konferensi Umum ICOM di Kyoto, yang terdiri atas (1) Keberlanjutan dan Implementasi dari Agenda 2030, Mengubah Dunia kita; (2) Komitmen untuk Integrasi Asia ke dalam Komunitas ICOM; (3) Komitmen terhadap konsep museum sebagai pusat budaya; (4) Langkah-langkah untuk melindungi dan meningkatkan penyimpanan koleksi di seluruh dunia; dan (5) Museum, Komunitas, dan Keberlanjutan.

Salah satu wujud penguatan dari lima resolusi tersebut adalah pada perayaan International Museum Day (IMD) yang diperingati tanggal 18 Mei setiap tahunnya selalu mengangkat tema-tema yang mendukung “keberlanjutan”. Kita lihat saja pada IMD tahun 2020 sampai dengan

2022, yaitu *Museums for Equality: Diversity and Inclusion* (2020), *The Future of Museums: Recover and Reimagine* (2021), dan *The Power of Museums* (2022). Demikian pula pada tahun ini, tema IMD juga mendukung serangkaian tujuan dari tujuan SDGs. SDGs yang merupakan komitmen global memiliki 17 (tujuh belas) tujuan. IMD 2023 yang bertema *Museums, Sustainability and Well-being* yang dapat diartikan sebagai Museum, Keberlanjutan dan Kesejahteraan fokus pada tiga tujuan, yaitu:

1. Tujuan ke-3, Kesehatan dan Kesejahteraan Global:

Menjamin kehidupan yang sehat dan mendorong kesejahteraan untuk semua orang di segala usia, khususnya terkait kesehatan mental dan isolasi sosial.

2. Tujuan ke-13, Aksi Iklim:

Mengambil tindakan segera untuk memerangi perubahan iklim dan dampaknya, menerapkan praktik rendah karbon di Global Utara dan strategi mitigasi di bumi Belahan Selatan.

3. Tujuan ke-15, Kehidupan di Daratan:

Melindungi, memulihkan, dan mempromosikan pemanfaatan berkelanjutan ekosistem darat, memperkuat suara para pemimpin adat dan meningkatkan kesadaran akan hilangnya keanekaragaman hayati.

Dari uraian di atas dapat kita ketahui dengan jelas bahwa dengan diangkatnya tema “Museum, Keberlanjutan, dan Kesejahteraan” pada tahun ini, museum-museum dihimbau untuk fokus pada pentingnya lingkungan, kesehatan, dan kesejahteraan dalam kehidupan sehari-hari serta bagaimana museum sebagai institusi budaya dapat berkontribusi pada aspek-aspek tersebut. Dengan konsep “museum sebagai pusat budaya”, museum dapat memainkan peran penting dalam mempromosikan keberlanjutan dan kesejahteraan dengan menerapkan prakarsa yang mendorong tanggung jawab lingkungan, kesehatan, dan kesejahteraan bagi pengelola dan pengunjung.

Bagaimanakah Penerapan “Keberlanjutan dan Kesejahteraan” pada Museum-Museum di Indonesia?

Seiring dengan perkembangan masyarakat yang mengalami perubahan, paradigma museum juga berubah. Menurut Gillmore dan Rentschler (2002) dalam beberapa tahun terakhir, museum telah berubah dari lembaga yang mengelola asetnya menjadi semakin fokus kepada menghadirkan daya tarik untuk pengunjung. Demikian pula pada

SDGs Topik Utama pada
Konferensi Umum ICOM 2019
di Kyoto



setiap peringatan IMD, museum-museum di dunia berupaya untuk lebih mendekatkan diri kepada masyarakat melalui berbagai program publik maupun kegiatan edukasi yang ditawarkan.

Pada bagian tiga ini diuraikan penerapan IMD di Indonesia. Namun sebelumnya terlebih dulu akan diuraikan sekilas pengalaman penerapan IMD di negeri tetangga. *Museums and Universal Heritage* adalah tema yang diangkat ICOM manakala penulis hadir pada kegiatan seminar yang diselenggarakan oleh Jabatan Muzium Malaysia di Melaka pada tahun 2007. Hal yang sangat mengejutkan adalah bahwa seminar tersebut hanyalah sebagian kecil dari serangkaian perhelatan besar yang digelar dalam rangka peringatan

IMD atau yang mereka sebut “Hari Museum Antarabangsa.” Peringatan IMD di sana dikemas secara terintegrasi yang melibatkan semua museum di seluruh negara bagian. Negara Bagian Melaka yang saat itu menjadi tuan rumah dipilih melalui musyawarah. Rangkaian kegiatannya diawali dengan pertandingan persahabatan berupa olahraga termasuk golf, pameran bersama yang diselenggarakan di salah satu mal besar di Melaka, seminar di hotel berbintang, membersihkan bangunan cagar budaya—dilakukan secara gotong royong—yang diakhiri dengan tasyakuran.

Bagaimana dengan peringatan IMD di negeri kita tercinta? Museum-museum di Indonesia baru sekitar satu dasawarsa ini turut serta

memperingati IMD. Museum-museum tersebut, baik museum yang dimiliki oleh pemerintah, pemerintah daerah, swasta maupun perorangan belum semuanya ikut berpartisipasi dalam memeriahkan IMD. Salah satu museum yang sering ikut serta dalam memeriahkan IMD adalah museum yang di awal masa pendiriannya memiliki motto “Ten Nutte van Het Algemeen”. Sebagai museum tertua dan terbesar di Indonesia, pemilik motto tersebut, yaitu Museum Nasional dapat dianggap sebagai *center of excellence* dalam melaksanakan pengembangan dan pengelolaannya karena kerap dijadikan “tempat belajar” oleh museum-museum lain.

Pada tahun 2014 Museum Nasional telah melakukan kajian-kajian baik fisik maupun non-fisik dalam upaya pengembangan infrastruktur tahap lanjutan yang sekitar tujuh tahunan tertunda. Kajian fisik dilakukan terutama terhadap bangunan cagar budaya yang dibangun tahun 1862. Kajian fisik ini kemudian dijadikan dasar dalam pengembangan program selanjutnya, hingga tersedianya ruang-ruang penyimpanan koleksi yang lebih representatif. Hal ini sejalan dengan resolusi ke-4 dari “Resolusi Konferensi Umum ICOM Kyoto 2019” sebagaimana telah diuraikan pada bagian satu di atas. Sedangkan kajian non-fisik dilakukan terhadap berbagai aspek yang salah satunya adalah *storyline* yang telah ada. Salah satu yang dihasilkan dari kajian ini adalah *new storyline* dan *new vision* yaitu “Museum Kebudayaan Indonesia bertaraf Internasional.”

Pada peringatan IMD, Museum Nasional kerap membuat kegiatan festival IMD yang diminati masyarakat dan melalui pelibatan komunitas. Festival tersebut diselenggarakan dengan serangkaian kegiatan yang diawali dengan perayaan hari jadi museum pada tanggal 24 April. Kegiatannya dikemas agar dapat dinikmati oleh berbagai kalangan yang meliputi anak-anak hingga orang dewasa.



Aktivitasnya meliputi seminar, *workshop*, berbagai lomba, pertunjukan seni, pentas dongeng, permainan tradisional, dan lain-lain. Festival semacam ini diselenggarakan antara tahun 2013 hingga 2016. Tahun-tahun selanjutnya perayaan IMD lebih diintegrasikan dengan program edukasi yang telah dijadwalkan sebelumnya agar lebih semarak.

Ada beberapa kegiatan edukasi yang hampir sepanjang tahun dilakukan di Museum Nasional yaitu belajar menari tradisional, belajar musik tradisional, khususnya gamelan, belajar bersama di *Kids Corner*, pentas dongeng “Teater Koma”, dan lain-lain. Salah satu contoh kegiatan yang banyak diminati masyarakat adalah Sekolah Tari Tradisional “Prajnaparamita” yang merupakan kerja sama dengan Yayasan Belantara Budaya. Para pesertanya tekun melatih diri pada akhir pekan. Selama pelatihan berlangsung kedua pihak melakukan pengamatan dan penilaian terhadap para peserta, sehingga dapat diketahui mana-mana peserta yang bertalenta. Hal kecil yang mungkin dapat dilihat dari konteks “Museum, Keberlanjutan, dan Kesejahteraan” adalah para peserta yang berkualitas dan memiliki talenta

Foto Sekolah Tari
Tradisional "Prajnaparamita"



akan diberi kesempatan untuk tampil dan unjuk kebolehannya pada *event* tertentu, baik di museum maupun di luar museum. Melalui mekanisme seperti itu maka setiap anak berpeluang untuk mendapatkan "kesejahteraan" melalui jerih payahnya sendiri.

Jauh sebelum tema IMD yang mendukung SDGs dicetuskan, Museum Nasional telah menerapkan aktivitas yang mengusung aspek "berkelanjutan dan kesejahteraan". Misalnya pada kegiatan promosi budaya Indonesia ke negara-negara sahabat di tahun 2013. Pameran yang bertemakan Intangible Cultural Heritage berupa keris, batik, dan wayang, digelar di Milad Tower, Iran dan di Museo de Caneleira, Meksiko. Kedua pameran tersebut menuai kesuksesan karena diapresiasi oleh ribuan masyarakat setempat. Pada pameran di Iran masyarakat di sana setiap harinya dapat menikmati pengalaman belajar membatik dan disugahi pertunjukan tari tradisional dan musik tradisional dari para profesional di bidangnya. Sedangkan pada pameran di Meksiko masyarakat sangat antusias menimba ilmu dan pengalaman dari persembahan demonstrasi pembuatan

keris, batik, dan wayang, serta suguhan musik tradisional sasando persembahan dari pemusik sasando profesional, yaitu almarhum Jacko H. A. Bullan.

Program promosi budaya serupa dilaksanakan pada tahun 2015. Dalam rangka mendukung *Frankfurt Book Fair*, Museum Nasional menggelar pameran bertajuk "Aksara dan Bahasa" di *Staatsbibliothek zu Berlin*. Salah satu hal yang sangat diapresiasi oleh masyarakat di sana adalah aktivitas pendukung pameran berupa peragaan penggunaan lontar dan pembuatan daluang. Dua orang profesional di bidang tersebut yaitu Dr. I Made Suparta, M.Hum dan Dr. Tedi Permadi, M.Hum kerap dikerubuti pengunjung yang ingin mendapatkan "pengalaman baru" dengan menorehkan untaian kata kenangan pada lontar dan mencoba menikmati proses pembuatan daluang. Sebagaimana kita ketahui bahwa kedua material tersebut sudah cukup langka di negeri kita. Kedua profesional tadi hingga kini masih terus melakukan upaya-upaya pelestarian agar ekosistemnya tetap terjaga dan "keberlanjutan" tradisi ini akan tersampaikan kepada generasi mendatang.

Contoh lain yang bisa kita lihat bahwa museum memiliki kepedulian terhadap lingkungan agar bumi terjaga "kehijauannya" adalah manakala Museum Provinsi Maluku "Siwa Lima" menyelenggarakan pembukaan Ruang Pameran Tetap Pakaian Tradisional Maluku. Pihak museum tersebut menyediakan berbagai tanaman, beberapa di antaranya tanaman langka, dibagikan kepada yang hadir untuk kemudian ditanam di lingkungan museum.

Hal serupa juga dilakukan oleh Museum Provinsi Jawa Barat "Sri Baduga" saat menggelar pameran kerja sama museum se-Indonesia yang bertema "Kain Tradisional Nusantara". Setelah pembukaan pameran selesai, seluruh pengunjung diberi souvenir berupa pohon "saeh" yang merupakan

pohon langka yang dapat diolah untuk menghasilkan daluang.

Apa yang dilakukan oleh museum-museum di atas merupakan partisipasi museum dalam meningkatkan kesadaran kepada masyarakat tentang pentingnya menjaga keragaman hayati. Upaya-upaya semacam itu perlu ditingkatkan karena Indonesia merupakan negara dengan keragaman hayati terbesar di dunia.

Sebenarnya banyak museum lain baik museum pemerintah, museum provinsi, maupun museum perseorangan yang telah menerapkan konsep keberlanjutan dan kesejahteraan melalui berbagai aktivitas, yang terdiri atas pameran, workshop, diskusi, pelatihan seperti membuat karya seni dengan bahan ramah lingkungan, lomba-lomba seperti lomba pembuatan film cerita pendek bertema, hingga pengembangan bakat seni masyarakat sekitar museum. Penerapan konsep “keberlanjutan” di museum tidak harus dilakukan pada saat

peringatan IMD saja, melainkan dengan mengedukasi masyarakat, khususnya para pengunjung museum dalam kehidupan sehari-hari, dari hal yang kecil dan sederhana seperti menjaga lingkungan melalui pemilahan sampah organik dan anorganik.

Penutup

Museum, Keberlanjutan, dan Kesejahteraan adalah tema IMD yang diusung oleh ICOM pada tahun 2023. Tema ini merupakan kelanjutan dari tema-tema IMD sebelumnya yang mendukung suksesnya pelaksanaan SDGs. Dengan konsep “museum sebagai pusat budaya” maka museum memiliki peran yang strategis untuk mempromosikan program SDGs, khususnya dalam aspek keberlanjutan dan kesejahteraan.

Himbauan ICOM kepada museum-museum sedunia agar dapat memperingati IMD melalui promosi dan pendekatan kepada masyarakat melalui berbagai aktivitas yang mendukung tema terpilih telah dilakukan di Indonesia. Beberapa museum di Indonesia telah merespon dan menerapkannya, meskipun sifatnya masih secara parsial dan belum secara terintegrasi sebagaimana yang telah dilakukan oleh negeri tetangga.

Partisipasi Museum Nasional dalam IMD menjadi bukti bahwa motto “Ten Nutte van

Pameran Aksara dan Bahasa
di Staatsbibliothek zu Berlin



Peragaan Lontar



Het Algemeen” atau “Untuk kepentingan Publik” yang diamanahkan oleh para pendirinya masih terjaga keberlanjutannya hingga saat ini. Hal yang menjadi catatan penting adalah bahwa “keberlanjutan dan kesejahteraan” tidak selalu harus dimaknai dengan “kemeriahan” program publik. Museum dapat mengedukasi masyarakat, khususnya pengunjung museum dalam menjaga lingkungan melalui hal yang kecil dan sederhana, misalnya memilah sampah organik dan anorganik sehingga bumi kita terjaga keberlanjutannya.

Bahan bacaan

Gillmore, Audrey and Ruth Rentschler (2002). “Change in museum management, a custodial or marketing emphasis?” *Journal of Management Development*.

Kotler, Neil and Philip (1998) *Museum Strategy and Marketing Designing missions, building audiences, generating revenue and resources*. San Francisco: Jossey Bass.

Sutaarga, Mohammad Amir (1980) *Capita Selecta, Museografi dan Museologi I, Kumpulan karangan tentang Ilmu Permuseuman*. Jakarta: Direktorat Permuseuman.

Beberapa laman resmi

- ICOM
- BAPPENAS
- Kemendikbudristek
- Pengalaman pribadi dalam menghadiri Konferensi Umum ICOM pada tahun 2004 di Seoul, Korea Selatan, 2010 di Shanghai, RRC, 2016 di Milan, Italia, dan 2019 di Kyoto, Jepang.

Bionarasi:

Dedah Rufaedah Sri Handari, Pensiunan dari Direktorat Pelindungan Kebudayaan, sebelumnya mengabdikan Museum Nasional lebih dari 30 tahun, pernah mengikuti Konferensi Umum ICOM empat kali yaitu di Seoul 2004, di Shanghai 2010, di Milan 2016, dan di Kyoto 2019. Tahun ini, menjadi Tim Legalitas Komite Nasional ICOM Indonesia. Saat ini sebagai Asesor Permuseuman pada LSP- P2 Kebudayaan.



Peragaan Proses pembuatan daluang





Pintu masuk menuju ruang
utama Museum Nyah Lasem
(Sumber: Pop, 2023)

Merawat "Cina Kecil" di Utara Jawa

Penulis Sahda Ardelia Chalik



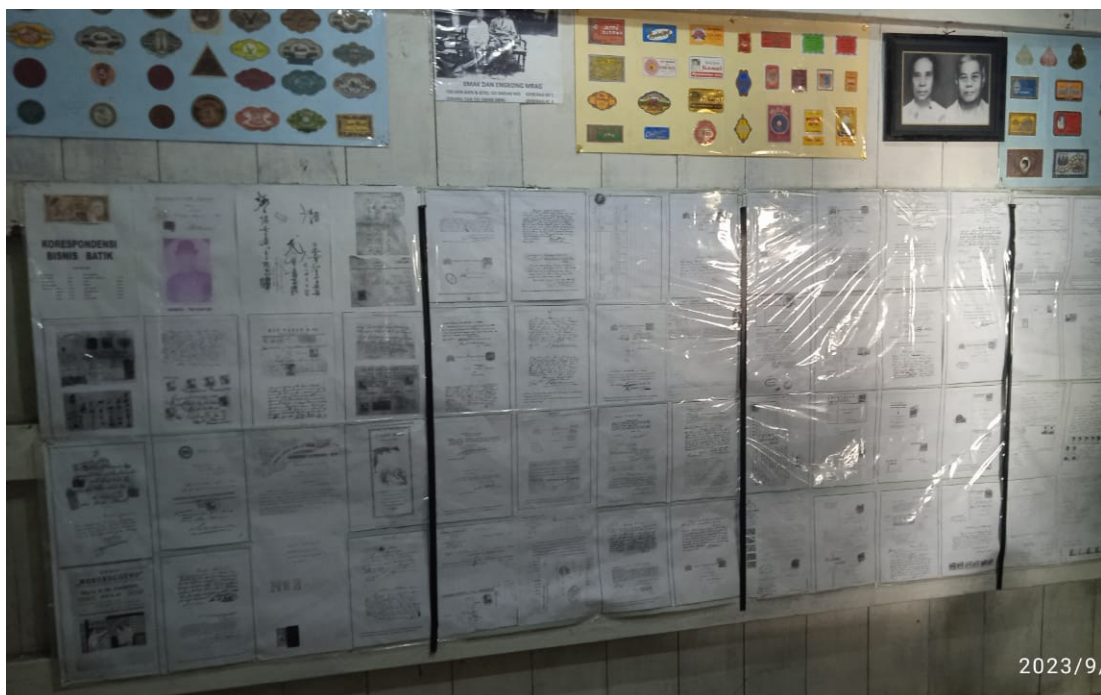
Pop, ketua yayasan lasem heritage dengan latar papan perusahaan Batik Tio Swan Sien.
Sumber: Warisan budaya yang Ditetapkan, 2023

Jika mendengar kata “Cina Kecil”, kita akan teringat pada sebuah wilayah di Pesisir Utara Pulau Jawa bernama Lasem. Kawasan Lasem pertama kali disebutkan pada era Kerajaan Majapahit abad ke-14 M. Dalam Naskah Negarakertagama (1365 M). disebutkan bahwa Lasem merupakan wilayah kekuasaan Kerajaan Majapahit dan dipimpin oleh seorang perempuan yang bergelar Bhre Lasem (Pigeaud, 1960: 48). Sebutan “Cina Kecil” mulai melekat dengan Lasem sejak kedatangan VOC pada 1745 dan mengganti pusat kekuasaannya ke Rembang. Lasem yang pada awalnya merupakan wilayah setingkat kabupaten, kemudian menjadi salah satu kecamatan di bawah Kabupaten Rembang.

Setelah pemindahan pusat pemerintahan, VOC menjual rumah bekas Bupati Lasem yang berada di tengah kota kepada pengusaha etnis Cina pada tahun 1750. Hal tersebut membuat pusat kota Lasem lama-kelamaan dikenal sebagai daerah pecinan (Pratiwo, 2010: 147). Pada perkembangannya, kawasan pecinan kemudian berkembang hingga ke wilayah tepi barat Sungai Babagan

hingga memanjang di sepanjang *Grote Postweg* atau Jalan Pos yang dibuka oleh Gubernur Jenderal Herman Willem Daendels. Ketika Perang Jawa (1825-1830) berkecamuk, orang Tionghoa banyak melarikan diri ke wilayah Pantai Utara Jawa, khususnya kawasan Lasem Lama (Kawasan Lasem Lama mencakup sekitar Sungai Babagan dan Desa Soditan juga daerah Kauman, Karangturi, Babagan, Sumbergirang, Gedong Mulyo, dan Desa Selopuro). Pengawasan ketat dilakukan kepada etnis Cina dengan menerapkan aturan permukiman (*wijkenstelsel*), yakni pemukiman Cina diletakkan berkelompok yang terpisah dari pemukiman bumiputra (*Staatsblad van Nederlandsch Indie* No. 57, 1826). Peraturan tersebut merupakan salah satu bentuk *divide et impera* yang dilakukan oleh pemerintah Belanda.

Kehidupan etnis Cina di kawasan Lasem tidak terlepas dari aktivitas perdagangan yang sudah sejak lama mereka lakukan. Salah satu perdagangan yang dilakukan adalah menjadi pengusaha Batik di Lasem. Hal ini membuat motif batik di Lasem dipengaruhi oleh unsur-



Kumpulan surat-surat Perusahaan Batik Tio Swan Sien. Sumber: Pop, 2023

unsur Cina seperti motif naga, *lok can*, *kilin* dan sekar jagad dengan warna yang cerah, seperti kuning atau merah. Industri Batik di Lasem yang diselenggarakan oleh etnis Cina berkembang pesat di awal abad ke XVIII (Maulany dan Masruroh, 2017:3). Namun, akibat dari adanya depresi ekonomi di tahun 1930, industri batik Lasem turut mengalami penurunan sebesar 80 persen (*Algemeen handelsblad voor Nederlandsch-Indië*, 10 April 1933).

Salah satu perusahaan batik asal Lasem adalah Toko Batik Tio Swan Sien yang memulai perdagangannya pada tahun 1931. Kenangan tentang Batik Tio Swan Sien tersimpan baik pada sebuah rumah dengan tipe rumah panggung kayu atau gladhak Jawa yang terletak di Gang Karangturi V, Desa Karangturi. Rumah tersebut merupakan rumah milik A. Soesantio yang merupakan keturunan keluarga Tio yang sudah menetap di Lasem selama 7 turunan dan merupakan pemilik Batik Tio Swan Sien (Salmon dan

Sidharta: 2020:8). Saat ini rumah tersebut dijadikan sebagai sebuah museum yang menyimpan peninggalan perusahaan batik Tio Swan Sien serta peninggalan khas etnis Cina lainnya, bernama Museum Nyah Lasem. Museum Nyah Lasem dikelola oleh Yayasan Lasem Heritage yang sejak 16 Juli 2018 turut melestarikan bangunan-bangunan tua di Lasem. Museum Nyah Lasem telah terdaftar dalam database museum Kemendikbud dengan nomor [MS000468](#). Menurut Pop, Pendiri Yayasan Lasem Heritage yang saya temui langsung ketika berkunjung ke Lasem pada Juli 2023, bangunan Museum Nyah Lasem dibangun sejak tahun 1800-an awal dan menjadi satu dari lima belas bangunan rumah bergaya gladhak Jawa yang masih bertahan. Arsitektur bangunan utama khas Cina masih asli dan gerbang masuk berupa tembok tinggi berwarna putih sebagai pembatas rumah yang menandakan budaya orang Cina sangat mengutamakan privasi, menambah kekhasan Museum Nyah Lasem (Wibowo, 2022:13).



29 15:21



Salah satu cetakan batik yang digunakan Perusahaan Batik Tio Swan Sien. Sumber: Pop, 2023

Di bagian depan bangunan utama, terdapat sekumpulan foto-foto milik keluarga A. Soesantio serta lukisan, ornamen dan keramik khas Cina. Hal yang unik dari lukisan dan ornamen-ornamen tersebut adalah terdapat unsur “gunung” dan “laut”. Hal tersebut memiliki makna dan harapan etnis Cina agar umur mereka dapat setinggi gunung dan rezeki nya dapat seluas lautan.

Ketika memasuki bangunan utama, kita bisa langsung melihat peta wilayah Lasem berukuran besar dan foto-foto perkembangan wilayah Lasem di tembok samping kiri dan kanannya. Peninggalan perusahaan batik Tio Swan Sien terfokus pada ruangan di sebelah kiri. Ruangan tersebut menyajikan contoh motif batik khas Tio Swan Sie, beserta cetakan membatik, canting, mesin jahit tua. Selain itu, Museum Nyah Lasem menyajikan surat-menyurat yang tersipkan dengan baik oleh A. Soesantio terkait dengan perdagangan batik yang dijalankan Tio Swan Sien. Kita dapat melihat bahwa batik produksi Tio Swan Sie



Kumpulan keramik di Museum Nyah Lasem. Sumber: Warisan budaya yang Ditetapkan, 2023



Bata kuno tanpa semen yang digunakan untuk membangun bangunan utama Museum Nyah Lasem. Sumber: Warisan budaya yang Ditetapkan, 2023



Salah satu ornamen yang terdapat di bagian atas tiang bangunan utama Museum Nyah Lasem. Sumber: Warisan budaya yang Ditetapkan, 2023

tidak hanya tersebar di pulau Jawa, namun hingga ke pulau Sumatera. Macam-macam Batik dengan ciri khas warna-warna terang serta perpaduan motif Cina dan Jawa juga terdapat di ruangan ini.

Dalam melestarikan museum, Yayasan Lasem Heritage tidak hanya mempergunakan Museum Nyah Lasem sebagai museum saja. Banyak kegiatan terkait dengan pelestarian warisan budaya dilakukan di Museum Nyah Lasem. Salah satunya adalah program KABARI (Kartini Membangun Negeri), yakni program pendampingan untuk membantu masyarakat (muda dan perempuan) dalam menghasilkan industri ekonomi kreatif sekaligus melestarikan warisan budaya. Program ini mendukung pelestarian batik

oleh kaum muda dan perempuan, karena saat ini pembatik dari seniman muda semakin sedikit jumlahnya. Selain bertujuan untuk melestarikan warisan budaya, KABARI juga bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat Lasem, khususnya masyarakat Desa Karangturi.

Museum Nyah Lasem menjadi salah satu contoh pemanfaatan bangunan cagar budaya untuk pelestarian warisan budaya. Dari museum kecil inilah terawat sejarah tentang perkembangan batik di Kawasan Lasem, melalui perusahaan batik Tio Swan Sien. Peran masyarakat dalam melestarikan museum serta cagar budaya lainnya juga sangat diperlukan agar tetap terjaga dan terlindungi.



Salah satu mesin jahit tua dari perusahaan Batik Tio Swan Sien. Sumber: Warisan budaya yang Ditetapkan, 2023



Bahan Bacaan:

Leksikografi (Sumber yang telah diterbitkan)
Staatsblad van Nederlandsch Indie No. 57. (1826). Koleksi Delpher.nl

Surat Kabar

Algemeen handelsblad voor Nederlandsch-Indië, 10 April 1933. Koleksi Delpher.nl

Buku

Pigeaud, T. G. T. (1960). *Java in the Fourteenth Century: A Study in Cultural History; The Nagara-Kertagama by Rakawi Prapanca of Majapahit, 1365 AD*, Vol. 2. The Hague.

Pratiwo. (2010). *Arsitektur Tradisional Tionghoa dan Perkembangan Kota*. Yogyakarta: Ombak.

Artikel Jurnal

Maulany, N. N., & Masruroh, N. N. (2017). Kebangkitan Industri Batik Lasem di Awal Abad XXI. *Patrawidya*, 18 (1), 1-12.

Salmon, Claudine dan Myra Sidharta. (2022). Sino-Insulindian Private History Museums, Cultural Heritage Places, and the (Re)construction of the past. *Hal*, 5 Maret.

Tugas Akhir

Wibowo, Agung. 2022. Perencanaan Museum Sejarah di Lasem: Pendekatan Arsitektur Vernakular pada Fasad dan Interior Bangunan. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Website

<https://lasemheritage.org/tentang-kami>
<https://lasemheritage.org/kartini-bangun-negeri>
<https://referensi.data.kemdikbud.go.id/kebudayaan-museum/031714/3>



Bionarasi:

Sahda Ardelia Chalik, Menamatkan studi S1 pada program studi Ilmu Sejarah, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia di tahun 2021, perempuan yang akrab disapa Dela ini pernah menjadi penulis narasi tokoh pahlawan dalam sebuah pameran "Jejak Sejarah Para Pendiri Bangsa" yang diselenggarakan oleh Museum Perumusan Naskah Proklamasi pada 2020. Ia juga pernah bekerjasama dengan Museum Kesejarahan Jakarta dalam diskusi bertajuk "Bisik Tentang #4: Peranan Generasi Millennial dalam Memajukan Museum Bersama dengan Studi Klub Sejarah Universitas Indonesia" pada 2020. Salah satu karya tulis perempuan kelahiran 19 September 1999 ini termuat dalam Prosiding Inusharts tahun 2021 dengan judul Sultan Hamengku Buwono IX dan Kontrak Politik Kesultanan Yogyakarta 1940. Saat ini Dela menjadi Tenaga Pengolah Data Cagar Budaya dan Warisan Budaya Takbenda pada Direktorat Pelindungan Kebudayaan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Dela dapat dihubungi melalui surat elektronik: sahdardelia@gmail.com.

MENGENAI STANDARDISASI MUSEUM

Penulis Ivan Efendi

Momentum 45 tahun lalu

Bermula dari pertemuan para *retrophile* pada 1951—yang dikenal dengan *crusade for museums*. Pertemuan yang diselenggarakan oleh *International Council of Museums* (ICOM) ini menjadi pemicu lahirnya Hari Museum Internasional 26 tahun kemudian. Peringatan Hari Museum Internasional kali pertama ini mendapat perhatian Dewan Museum Internasional di Moskow, Rusia pada 1977. Dewan ini kemudian menyerukan agar Hari Museum Internasional digelar setiap tahun.

Peristiwa 45 tahun lalu ini menjadi momentum bagi museum-museum di berbagai belahan dunia untuk lebih berperan dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang arti penting museum. Masyarakat harus memahami bahwa museum merupakan sarana penting dalam pertukaran dan pengayaan budaya. Museum juga penting bagi pengembangan rasa saling pengertian, gotong royong, dan perdamaian.

Pada tahun ini, peringatan Hari Museum

Internasional difokuskan pada tiga Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB), atau *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang diusung oleh Persatuan Bangsa-bangsa (PBB). Ketiga tujuan itu adalah kehidupan sehat dan sejahtera, penanganan perubahan iklim, dan kehidupan di daratan.

Momentum untuk standardisasi

Peringatan Hari Museum Internasional juga bisa dimanfaatkan sebagai momentum untuk meningkatkan kualitas pelayanan museum. Salah satu hal yang dilakukan pemerintah untuk upaya tersebut adalah melalui kebijakan standarisasi museum, yang telah dilaksanakan pada 2017 lalu.





Standardisasi Museum adalah penilaian untuk menentukan klasifikasi museum sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Penilaiannya difokuskan pada pengelolaan museum agar peningkatan kualitas layanan terjadi. .

Di dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tentang museum mengamanatkan bahwa Direktur Jenderal melakukan standarisasi museum dua tahun setelah museum memperoleh nomor pendaftaran nasional. Setelah itu dilakukan evaluasi terhadap hasil standarisasi museum, yang dilaksanakan setiap tiga tahun sekali.

Pedoman Standardisasi itu dikaji ulang dan dilakukan pembaruan agar sesuai dengan perkembangan layanan museum. Ini tentu dilakukan dengan harapan akan mendorong museum untuk selalu dapat memenuhi perannya sebagai lembaga publik yang memberikan edukasi dan *entertainment* kepada masyarakat.

Lingkup

Pedoman standardisasi museum mencakup beberapa aspek pengelolaan museum, yang perlu dilaksanakan dan dipenuhi oleh museum. Pedoman ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dan pegangan oleh pengelola dan pemilik museum, baik museum yang dikelola oleh pemerintah, pemerintah daerah, setiap orang maupun masyarakat hukum adat.

Di dalamnya terdapat dua bagian, yaitu syarat umum pendirian museum dan standar pengelolaan museum. Standar pengelolaan tadi dapat dibagi lagi menjadi tiga bagian yaitu: (1) yaitu: visi dan misi; (2) pengelolaan baik sumber daya manusia, sarana dan prasarana, koleksi, pengkajian, pendanaan, maupun aktivitas humas dan pemasaran; dan (3) program.

Pelaksanaan standarisasi saat ini dilakukan oleh Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan (Dit PTLK). Hasilnya kemudian menjadi dasar



pertimbangan untuk mengambil kebijakan dalam pengembangan museum antara lain penentuan bentuk pembinaan dan pendampingan museum berupa bimbingan teknis; advokasi pengelolaan museum; bantuan (dana, sarana, dan tenaga ahli); dan penentuan pemberian penghargaan terhadap museum.

Standardisasi museum

Standardisasi dapat dilakukan apabila museum telah memenuhi persyaratan pendirian museum sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum. Pada pasal 3 ayat (2) peraturan tersebut disebutkan museum harus memiliki visi dan misi, koleksi, lokasi dan/atau bangunan, sumber daya manusia, sumber pendanaan tetap, dan nama museum. Standardisasi ini dapat dilakukan dua tahun setelah museum memiliki nomor pendaftaran nasional. Museum yang telah memperoleh hasil standarisasi kemudian dievaluasi tiga tahun sekali.

Museum saat ini

Hasil standarisasi museum yang telah dilakukan sejak 2017 menunjukkan masih banyak museum yang belum memenuhi standar. Hingga 2022 hanya ada 21 museum bertipe A, 16 Museum bertipe B, 21 Museum bertipe C, dan 4 museum bertipe D.

Mari kita lihat situasi dan kondisi salah satu museum yang masuk dalam proses penilaian standarisasi. Museum Indo' Ta'dung, berada di Kabupaten Toraja Utara, tepatnya di kampung adat Tongkonan Ke'te Kesu'. Permukiman tradisional yang telah menjadi objek wisata budaya sejak 1975 ini terletak tidak jauh dari ibu kota Kabupaten Toraja Utara, Rantepao. Nama museum ini diambil dari nama sesepuh mereka yang sangat dihormati, Indo' Ta'dung. Beliau adalah sang penjahit bendera merah-putih pertama yang berkibar di Tana Toraja.





Pembangunan museum diinisiasi oleh keluarga Ne' Duma pada 1988 untuk menyelamatkan koleksi Indo' Ta'Dung. Konon peninggalan Indo' Ta'dung lebih banyak daripada yang ada di dalam museum saat ini. Terutama koleksi yang berharga seperti kain dan pusaka (keris). Indo' Ta'dung ini merupakan museum kedua di Toraja, setelah Museum Buntu Kalando, yang dibangun pada 1970, dan diresmikan pada 1984.

Museum yang belum memiliki nomor registrasi nasional museum ini berdesain rumah tongkonan, dengan bentuk atap yang unik dan indah. Denahnya persegi empat memanjang ke belakang dengan orientasi agak condong ke arah barat laut. Di dalamnya ada dua lantai dengan ruang sederhana. Ruang bawah difungsikan sebagai tempat koleksi museum yang lebih mirip ruang penyimpanan (*storage*) dengan vitrin-vitrin sederhana berukuran besar, berjajar di tengah, kiri dan kanan ruang. Koleksinya seputar peralatan rumah tangga suku Kete Kesu dan beberapa pusaka seperti keris dan tombak tanpa label informasi. Bahkan beberapa koleksi hanya ditaruh di atas lantai tanpa alas dan pelindung, di antaranya berupa koleksi yang terbuat dari kayu berjenis wadah.

Semua informasi mengenai koleksi hanya dapat diperoleh dari pengelola yang merangkap sebagai pemandu. Beliau adalah Bapak Baso Rantakesu, seorang sepuh yang setia menjaga koleksinya, meski

FORM VERIFIKASI BORANG STANDARDISASI MUSEUM 2023

Museum Indo' Ta'dung

Validasi

Keterangan Tambahan

Nama Museum:	Ada	Tidak Ada	Museum Indo' Ta'dung Khusus
Checklist dalam Borang	Ada	Tidak ada	Desa Bonoran, Kelurahan Panta'nakan Lolo Kecamatan Kesu'
1 Nama Museum	Ada	Tidak ada	Keluarga di Ke'te' Kesu'
2 Jenis Museum	Ada	Tidak ada	Tongkonan Lurah Lompo (Banua Tamben)
3 Nomor Registrasi Museum	Ada	Tidak ada	Belum ada pengelolaan khusus sebagai museum, tetapi selama ini dijadikan sebagai tempat untuk menyimpan koleksi budaya / barang pusaka milik keluarga.
4 Alamat	Ada	Tidak ada	
5 Telepon	Ada	Tidak ada	
Email	Ada	Tidak ada	
Peresmian	Ada	Tidak ada	

MUSEOGRAFIA 2023

hanya dengan kemampuan seadanya. Sementara ruang kedua di atas difungsikan sebagai perpustakaan, namun tidak dapat diakses oleh pengunjung.

Meskipun pengelolaan museum ini terlihat apa adanya, pemerintah tetap memberikan apresiasi, karena ini menunjukkan bahwa sudah ada kesadaran masyarakat bahwa museum penting dalam melestarikan budaya. Museum penting bagi penyebaran informasi dan pendidikan. Bahkan mungkin masyarakat sudah mulai paham bahwa museum haruslah menjadi tempat yang menarik dan nyaman.

Simpulan

Kesejahteraan tampaknya masih jauh dari fokus museum-museum di Indonesia. Dari beberapa museum yang sudah terstandarisasi pun tampaknya belum memperhatikan hal ini. Terlihat dari banyaknya museum yang belum melakukan kajian (terutama kajian pengunjung). Semoga upaya standarisasi museum dapat mendorong museum-museum untuk

menjadi lebih baik. Menjadikan museum tidak hanya sebagai tempat barang antik yang disusun bertumpuk, berdebu dan tanpa makna, tetapi menjadi ruang publik yang baik untuk berbagi.

Bahan bacaan

<https://icom.museum/en/news/international-museum-day-2023-theme/>

<https://imd.icom.museum/what-is-imd/a-little-bit-of-history/>

<https://imd.icom.museum/international-museum-day-2023/the-theme-the-power-of-museums/>



Bionarasi:

Ivan Efendi, S.S., M.Hum. Lahir di Lampung Tengah pada 1976. Menyelesaikan S1 di jurusan Arkeologi, FSUI pada 2000, dan S2 di universitas yang sama pada 2014, dengan mengambil kekhususan museologi. Mengawali karir di Direktorat Peninggalan Bawah Air, Kemendikbudpar. Sekarang di Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan, Dirjenbud, Kemendikbudristek.
Email: ivan.efendi@kemdikbud.go.id





**12万件の文化財を
守り伝えるために**

The Museum needs your donations to protect and conserve our collection.
あなたの寄附が必要です

東京国立博物館の使命は、先人から受け継いだ文化財を大切に守り、次の世代へ伝えること。
貴重な文化財を継承していくためには、展示や調査研究、教育普及活動等を通して、文化財の魅力を多くの人々に伝えるとともに、定期的な修理や新たな文化財の収集を行い、施設の改修や整備を通して適切に環境を整えていかなければなりません。
東京国立博物館が人と文化が集う交流の拠点であり続けるために、あなたの支援が必要です。皆様のあたたかいご寄附をどうぞよろしくお願い申し上げます。
皆様よりいただいた募金は、文化財の修理等に活用させていただきます。詳細は当館WEBサイトをご覧ください。

ご寄附はWEBサイトからも承ります
Please visit our website for details. You can also donate online.

【オンライン寄附】
申込フォームより、一口1,000円からクレジットカードでご寄附いただけます。

【賛助会（寄附会員制度）】
5万円からお申込みいただける寄附会員制度です。当館の活動をより身近に感じていただけるよう、総合文化展の観覧や、特別展の記念式・内覧会や感謝デー（事業報告会）へのご招待、館内及びウェブサイトでの啓蒙の展示など、特別な体験をご提供しています。所得税・住民税/法人税の優遇措置の対象となります。

募金はこちら
Please donate here

¥

ありがとうございました。
Thank you.

34 W&XVIII/2023

Forum SE Sebagai Alternatif Dukungan untuk Museum

Penulis Zulfa Nurdina

Donation Box Tokyo National Museum.
Foto Zulfa Nurdina

MUSEOGRAFIA 2023



Tampak Depan Hyokeikan Building TNM. Foto Zulfa Nurdina

Pada akhir April lalu saya sempat mengunjungi beberapa museum di Jepang, salah satunya adalah Tokyo National Museum. Museum tertua dan terbesar di Jepang ini menyimpan lebih dari 120.000 benda seni dan arkeologi dari Jepang dan bagian Asia lainnya. Selain koleksi dan fasilitas publik Tokyo National Museum, yang mencuri perhatian saya adalah boks besar bertuliskan “The Museum needs your donations to protect and conserve our collection.” Selain itu, di lorong dekat boks itu terdapat “Donor’s Gallery” yang memuat nama-nama donatur Museum. Apakah model ini bisa diterapkan di Indonesia?

Fundraising Standards Dari ICOM

Kebijakan penggalangan dana melalui donasi ini sebenarnya sudah diatur oleh Dewan Museum Internasional atau ICOM lewat Standards on Fundraising of the International Council of Museums yang dirilis pada 2020. Dokumen tersebut menjelaskan setiap museum harus memiliki kebijakan penggalangan dana yang mengatur prosedur permintaan, penerimaan, dan pengelolaan donasi uang oleh museum. Selain itu, museum wajib memberikan informasi kepada calon donatur tentang bagaimana museum bertanggung jawab terhadap donasi



Standards on Fundraising of the International Council of Museums

Gambar: https://icom.museum/wp-content/uploads/2022/03/Fundraising-Standards_EN.pdf.

tersebut. Kebijakan ini juga harus membahas tujuan museum mengadakan penggalangan dan apakah donasi ini digunakan untuk preservasi dan konservasi koleksi, renovasi museum, atau biaya operasional. Kebijakan penggalangan dana ini harus dipublikasikan, dalam bentuk cetak ataupun format digital secara *online* untuk menjaga transparansi dari penggalangan dana yang dilakukan. Pengelola museum harus secara teratur meninjau, mengevaluasi, dan memperbarui kebijakan tersebut.

Poin penting dari kebijakan penggalangan dana ini adalah museum harus memastikan bahwa donasi atau penggalangan dana tidak akan menimbulkan konflik kepentingan atau kesan konflik negatif bagi museum. Museum juga harus mempertimbangkan apakah akan mengecualikan jenis bisnis tertentu karena produk dan layanan bisnis tersebut tidak sesuai dengan visi, misi, dan nilai yang dibawa oleh museum. Misalnya, sebuah museum mungkin mempertimbangkan untuk menerima atau tidak menerima dana dari perusahaan tembakau, produsen senjata, perusahaan tambang bahan bakar fosil, atau jenis bisnis lain yang berpotensi kontroversial.

Terkadang, dukungan keuangan seringkali disertai dengan harapan dari pihak donatur untuk terlibat dalam kegiatan museum. Tapi demi menjaga kepercayaan publik, museum harus mempertahankan kendali atas konten

dan integritas semua program, pameran, dan aktivitasnya, tanpa intervensi yang tidak semestinya dari para donatur. Standar yang dibuat oleh ICOM ini dimaksudkan sebagai pedoman bagi museum agar dapat menjaga standar profesional dan kepercayaan publik yang mereka layani.

Donasi untuk Keberlanjutan Museum

Tugas museum memang untuk menjaga benda bernilai sejarah dan budaya yang diwariskan dari 'masa lalu', tetapi misi utama dari museum adalah untuk memastikan properti sejarah dan budaya tersebut dapat ditransmisikan dengan aman ke 'masa depan'.

Mengelola museum di era kini begitu menantang, salah satu faktornya adalah gejolak perekonomian global yang membuat pemerintah melakukan penghematan anggaran pada beberapa sektor, termasuk museum. Untuk mengatasi penghematan tersebut, pemerintah telah berusaha menerapkan pendekatan baru pada tata kelola dan manajemen berdasarkan partisipasi dan keterlibatan warga dalam penciptaan nilai publik (Benington, 2011). Pendekatan-pendekatan tersebut mengacu pada model teoritis yang menempatkan kepentingan publik sebagai pusat penciptaan nilai bersama (*co-creation*) (Cepiku dan Giordano, 2014).



Dijelaskan lebih lanjut oleh Nina Simon, penulis buku *The Participatory Museum* (2010) terdapat lima keluhan umum oleh masyarakat tentang museum antara lain: museum tidak relevan dengan kehidupan mereka, institusinya tidak pernah berubah, otoritas suara museum tidak menyertakan pandangan atau suara

masyarakat, museum tidak kreatif dan tidak nyaman. Nina Simon percaya bahwa inisiatif berorientasi partisipasi adalah cara untuk terhubung kembali dengan publik dalam kehidupan kontemporer mereka. Ia mendefinisikan museum sebagai lembaga budaya partisipatif, "sebagai tempat di mana pengunjung dapat berkreasi, berbagi,



dan terhubung satu sama lain". Filosofi *crowd-contributing* untuk menghubungkan dan berkolaborasi dengan komunitas sangat lazim dalam model lembaga budaya partisipatif. Untuk melanggengkan prakarsa partisipatif mereka, banyak museum menggunakan *crowd-curating* dan *crowd-funding* sebagai cara untuk melibatkan masyarakat.

Museum paling sering menerima dana melalui empat saluran utama: pendapatan yang diperoleh dari biaya dan layanan, filantropi swasta, dukungan pemerintah, dan investasi. Kontribusi individu telah

lama menjadi dukungan utama bagi banyak lembaga seni dan budaya, terhitung 75 persen dari semua sumbangan swasta, melebihi sumbangan yayasan dan perusahaan. Pada tahun 2011, individu menyumbangkan 13 miliar dollar AS untuk amal seni dan budaya. Menurut data yang dikumpulkan untuk buku *The State of Nonprofit America* selama periode dua puluh delapan tahun dari 1977 hingga 2005, pemberian amal swasta ke museum Amerika Serikat relatif stabil. Menyumbang ke fasilitas sipil seperti museum, secara tradisional, dipandang sebagai kontribusi untuk kebaikan sosial dan memberi kesan "*made you feel good*" (Elizabeth, 2013: 8).



Kampanye penggalangan dana atau donasi ini memiliki beberapa dampak positif baik bagi museum maupun publik, di antaranya meningkatkan aksesibilitas masyarakat terhadap museum dan meningkatkan fungsi museum sebagai museum yang menarik demi memenuhi harapan masyarakat. Selain itu, museum menjadi lebih kredibel karena mempunyai tanggung jawab moral atas donasi yang sudah diberikan oleh masyarakat. Kampanye penggalangan dana untuk museum juga memungkinkan museum menjadi semakin terhubung dengan publik. Menurut studi terbaru (Eiteneier, dkk, 2019), *crowdfunding* bukan hanya cara untuk

mengumpulkan dukungan finansial dari para donor, tetapi juga merupakan peluang untuk berinteraksi dengan masyarakat. Masyarakat menjadi mempunyai *sense of belonging* terhadap museum, karena masyarakat ikut terlibat dalam upaya pelestarian yang menjadi misi bersama dan yang paling penting museum menjadi relevan dengan masyarakat. Model pendekatan berbasis donasi ini memungkinkan terciptanya hubungan kepercayaan antara museum dan masyarakat serta melegitimasi penciptaan nilai museum bersama (Stevenson, 2013).



Boks donasi Kyoto
National Museum
Gambar: [https://
www.kyohaku.
go.jp/eng/support/
donation/donate/](https://www.kyohaku.go.jp/eng/support/donation/donate/)



Studi Kasus Kampanye Penggalangan Dana Museum Nasional Jepang

Salah satu contoh pola penggalangan dana untuk keberlanjutan museum bisa kita lihat di portal *website* museum nasional Jepang¹ yang dikelola oleh Agency for Cultural Affairs Pemerintah Jepang. Satu bagian dalam portal tersebut memuat daftar museum nasional dan galeri seni yang membutuhkan donasi beserta prosedur dan manfaat penggalangan dana tersebut.

Saya ambil satu contoh menarik di Kyoto National Museum. Dengan mengusung slogan #SaveKyotoForFutureGenerations mereka mengajak masyarakat berdonasi sebagai upaya untuk melindungi dan mewariskan kekayaan budaya Kyoto ke masa depan. Masyarakat diajak untuk berempati dengan aset budaya yang telah diwariskan dari nenek moyang, bahwa aset tersebut bukan hanya kekayaan budaya negara tetapi juga membawa kebanggaan kampung halaman yang relevan dengan masyarakat.

Berdonasi untuk Kyoto National Museum bisa melalui tiga cara. Pertama donasi langsung melalui boks donasi yang ada di beberapa sudut museum. Kedua donasi *online* dengan mengisi formulir pada *donation* portal website National Institutes for Cultural Heritage². Ketiga, masyarakat dapat berdonasi dengan membeli *official*

2. <https://support-us.nich.go.jp/>

1. <https://www.bunka.go.jp/nmportal/>





merchandise dari Kyoto National Museum yang dijual di *museum shop* dan secara *online*. Jika terdapat individu yang berdonasi lebih dari 50.000 yen, nama donatur akan dicantumkan pada Kyoto National Museum Newsletter dan Donor Name Board yang ada di museum.

Laporan Penerimaan Donasi yang dimuat *website* Kyoto National Museum memperlihatkan peningkatan jumlah donasi sejak periode April 2020 hingga Maret 2023. Pada tahun fiskal 2020 dilaporkan donasi

total yang diperoleh sebesar 7,268,671 yen dengan rincian 5,590,780 yen dari donasi langsung individu dan empat perusahaan; 1,302,976 yen dari *box donation* yang ada di museum; dan 374,915 yen dari pembelian *official merchandise* museum. Selanjutnya pada tahun fiskal 2021 total donasi yang dilaporkan sebesar 7,343,786 yen, dengan rincian 6,404,400 yen dari donasi langsung individu dan empat perusahaan; 596,867 yen dari *box donation* yang ada di museum; dan 342,519 yen dari pembelian *official merchandise* museum. Pada tahun fiskal



Gambar Official Merchandise Kyoto National Museum
Sumber: <https://www.kyohaku.go.jp/eng/support/donation/donate/>

2022 terjadi peningkatan signifikan terhadap penerimaan donasi di Kyoto National Museum dengan total 50,725,423 yen atau jika dirupiahkan kurang lebih sekitar lima milyar. Donasi tersebut diperoleh dari 49,557,460 yen donasi langsung individu dan 3 perusahaan; 606,761 yen dari *box donation* yang ada di museum; dan 561,202 dari pembelian *official merchandise* museum.

Lain halnya jika berdonasi untuk museum-museum seni. Manfaat yang diterima masyarakat antara lain: setiap donasi 5000 yen, donatur akan menerima undangan eksklusif ke pameran temporer yang diselenggarakan oleh museum. Jika donasi 10.000 yen, donatur akan mendapatkan *official merchandise* dari museum.

Rekomendasi Skema Donasi/ Crowdfunding Museum Indonesia

Museum-museum Indonesia mungkin bisa mengadopsi beberapa skema donasi yang sudah dilakukan lebih dahulu oleh museum-museum di luar negeri. Mulai dari membuat platform donasi museum secara kolektif yang diinisiasi oleh pemerintah, membuat *box donasi* untuk disebar di setiap museum, hingga membuat *museum shop* yang menjual *official merchandise* yang membawa ciri khas dari masing-masing museum. Museum juga bisa membuat skema *membership* yang memberikan beberapa benefit seperti gratis masuk museum selama setahun, potongan harga untuk pembelian tiket pameran temporer atau pembelian *merchandise*, dan lain sebagainya.

Tetapi sebelum itu, yang perlu dilakukan museum adalah mengedukasi masyarakat tentang bagaimana mereka dapat berkontribusi lebih jauh untuk keberlangsungan museum melalui donasi tersebut. Mengapa donasi itu menjadi penting baik bagi masa depan museum maupun generasi di masa mendatang juga. Selain itu, perubahan atau inovasi apa yang ditawarkan oleh museum untuk dapat membawa manfaat yang lebih banyak juga menjadi bahan pertimbangan masyarakat untuk melakukan donasi.

Hal yang paling pokok untuk diperhatikan jika museum-museum Indonesia akan mencoba menerapkan skema donasi atau *crowdfunding* adalah persoalan transparansi. Menurut saya, perlu dibentuk lembaga independen yang akan mengevaluasi prosedur penerimaan hingga distribusi dari donasi yang telah diterima. Jangan sampai donasi yang sudah diberikan oleh masyarakat menjadi celah untuk orang-orang di belakang museum melakukan tindakan penyelewengan dana. Sebaliknya donasi dari masyarakat seharusnya membuat museum semakin kreatif dan inovatif dalam membuat program-program publik sehingga manfaat museum dapat dirasakan secara langsung oleh masyarakat. Gerakan donasi ini bisa menciptakan keberlanjutan interaksi antara masyarakat dan museum untuk dapat hidup saling berdampingan.

Bahan Bacaan

Benington, J. (2011). *From private choice to public value. Public value: Theory and practice* 121:31-49.

Eiteneyer N, Bendig D, & Brettel M. (2019). *Social capital and the digital crowd: Involving backers to promote new product innovativeness. Research Policy*, 48(8): 103744.

Elizabeth, M. (2013). *Trend Watch 2013: Back to the Future*. Washington DC: American Alliance of Museums.

Fabrikant, G. (2016). *European Museums Adapt to the American Way of Giving*. <https://www.nytimes.com/2016/03/17/arts/design/european-museums-are-shifting-to-american-way-of-giving.html>

Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Santa Cruz CA: Museum 2.0

Stevenson, D. (2013). *Reaching a legitimate value? A contingent valuation study of the National Galleries of Scotland. Museum Management and Curatorship*, 28 (4): 377-393.

The ICOM Ethics Committee (ETHCOM). (2020). *Standards on Fundraising of The International Council of Museums*. https://icom.museum/wp-content/uploads/2022/03/Fundraising-Standards_EN.pdf.



Bionarasi:

Zulfa Nurdina Fitri lahir di Blitar 10 Februari 1996. Menyelesaikan pendidikan S1 Sejarah Universitas Negeri Malang dan S2 Arkeologi Universitas Indonesia. Ia sudah aktif menulis di berbagai platform museum dan kebudayaan sejak bekerja di Museum Kebangkitan Nasional tahun 2019. Saat ini ia bekerja menjadi staff dari Museum dan Cagar Budaya. Penulis bisa dihubungi melalui zulfanurdina@gmail.com.

Di Museum, Kita Bersandiwara

Penulis Hilman Handoni

Dari koleksi jadi sensasi

Rombongan terdiri atas puluhan orang itu terpaku, berdiri, dan khidmat menyeter wajah dan perhatian mereka kepada seorang aktor—dia berperan sebagai kuli kontrak—di depan lemari yang memajang uang *kebon* alias token perkebunan. Ini adalah perhentian terakhir dari rangkaian tur dramatik yang dihelat Museum Nasional pada 2022.

"Mending kalau dibayar uang, kadang-kadang bahkan seringnya kuli dibayar dengan uang token, uang kebon. Kadang-kadang koin token digantikan dengan kertas bon, atau guntingan kaleng yang dikasih nomor. Koin-koin ini nggak laku di luar wilayah perkebunan."



Pertunjukan monolog teater museum di Museum Nasional

Mereka hanya laku di perkebunan untuk membeli keperluan hidup, juga untuk membeli candu, minuman keras, judi, atau prostitusi. Jadilah para kuli ini terperangkap di lingkungan perkebunan, di lingkaran setan kemiskinan," kata si aktor lagi dengan nada serius menatap semua penontonnya dan mencoba menghadirkan konteks dan problem yang muncul saat Tanam Paksa, kebijakan kolonial menjelang akhir abad ke-20.

Total ada lima monolog di tiap-tiap perhentian yang dihadirkan sebagai satu atraksi dalam penutup program pameran Kopi Togetherness pada 2022. Pengunjung, dibagi dalam beberapa kloter, diajak untuk berkeliling Museum Nasional, mengunjungi lima koleksi yang berkaitan dengan aroma dan rasa yang muncul dari tanah dan menentukan sejarah Nusantara.

"Nusantara, syukurnya, berbentuk kepulauan. Dikelilingi lautan. Dengannya kita menikmati embusan angin. Menikmati musim hujan dan musim kering secukupnya. Pulau-pulainya

beragam. Bentang alamnya beragam, suku-sukunya beragam. Bayangkan kalau manusia Nusantara tumpahleak di sebuah daratan mungkin kita nggak akan menikmati kebudayaan yang kaya seperti sekarang.

Karena bentuk kepulauan juga kita punya harimau sumatera, jawa, bali, yang konon berbeda karakternya. Demikian juga, orang utan dan gajah sumatra dan kalimantan. Beda juga. Lada bangka boleh saja harum aromanya. Tapi lada lampunglah yang pedesnya lebih lama di mulut. Kita nggak mungkin menikmati kopi mandailing, gayo, flores, wamena, toraja, bali kintamani, dan lain-lain tanpa pulau yang berbeda-beda. Tanpa tanah yang berbeda-beda. Jadi sepertinya... tanahlah yang melahirkan keberagaman itu. Tanahlah yang menitipkan aroma dan rasa pada lada, pada fauna, pada manusia, dan pada kopi yang disesap manusia," kata aktor di perhentian pertama yang membahas bagaimana pahitnya pinang yang digunakan dalam tradisi yang dianggap melambangkan kehangatan dan keramahtamahan bangsa Nusantara.

Aktor berperan sebagai kuli kontrak. Penampilan prima mampu membawa penonton masuk ke dalam semesta yang dibangun si pencerita

Di setiap perhentian, para pengunjung diajak menikmati monolog yang dibawakan para aktor dalam durasi sekitar lima menit. Di perhentian kedua, aktor lainnya bercerita tentang lada yang hangat di lidah—yang menjadi ‘bahan bakar’ kerajaan Banten yang masyhur. Di perhentian ketiga, seorang aktor berperan sebagai kapten kapal, menceritakan komoditas tebu dan rasa manis yang digemari manusia, dengan memanfaatkan gambar ilustrasi tebu yang dipajang di Museum Nasional.

“...tapi ada alasan lain juga kenapa kapten kapal seperti saya senang dengan komoditas ini. Karena kristal-kristal gula juga jadi komoditas yang bisa ditaruh di bawah kapal dan berperan sebagai pemberat alias ballast kapal. Makanya komoditas gula jadi primadona betul di Eropa. Karena cuan banget!

Hindia Belanda juga pemain besar komoditas gula. Tapi pembukaan perkebunan gula di Batavia, hingga ujung timur Jawa berat

ongkosnya! Deforestasi besar-besaran di Jawa terjadi akibat tebu. Karena untuk mengolah tebu, diperlukan kayu bakar. Dan itu artinya pohon-pohon besar mesti ditebang. Dan itu juga artinya harimau, badak, dan satwa lainnya kehilangan habitatnya....”

Dan sebagai penutup, dihadirkanlah monolog di ruang pameran temporer yang memajang aneka koleksi yang terkait dengan kopi dan perkebunan tanaman komoditas lainnya, termasuk koin token atau uang kebon tadi. Di sini seluruh rangkaian tur tematik tadi tak hanya ditutup dengan cerita kuli kontrak yang menyajikan sekali lagi kekayaan aroma dan rasa yang berasal dari tanah Nusantara, tapi juga kenyataan pahit sejarah yang terjadi karenanya.

“...Di perkebunan tembakau di Deli, di Sumatra Timur zaman dulu, total penjualan tembakau selama kurang lebih 70 tahun, mulai tengah abad ke-19 saja, mencapai hampir tiga miliar guilden atau kalau diukur uang sekarang hampir 600 triliun rupiah! Makanya gedung-



Si kapten kapal bercerita tentang manis dan pahitnya cerita tebu dan gula di nusantara.

gedung mewah bisa dibangun, bersama dengan istana, masjid, dan bangunan lain. Kota-kota bermunculan, juga sekolah, sinema, tonil, dan jalur kereta.

Ah... mewah dan kaya raya. Semua berkat aroma... berkat rasa... berkat tanah Nusantara. Jadi, saban menyap aroma dan rasa, ingatlah derita dan kerja keras manusia di dalamnya. Yang mengerahkan doa dan tenaga buat mengolahnya."

Teater museum sekali lagi

Rangkaian monolog tadi, bolehlah kita panggil secara umum sebagai teater museum. Sebuah teknik interpretasi dan ekshibisi museum yang sebenarnya bukan barang baru, tapi relatif jarang dilakukan di Indonesia. Entah *kenapa*. Mungkin utamanya terkait dengan biaya yang tidak murah dan persiapannya yang relatif panjang. Tidak seperti metode pameran yang bisa terus-menerus dinikmati dalam waktu yang panjang, teater museum bisa jadi hanya

berlangsung dalam waktu yang singkat, dengan jadwal tertentu yang belum tentu cocok dan mengikut kemauan khalayaknya. Juga di Indonesia, kebanyakan teater museum disajikan dalam bentuk rekonstruksi sejarah, dalam bentuk *re-enactment*.

Namun, sebelum jauh-jauh, apa itu teater museum? International Museum Theatre Alliance (IMTAL)-Eropa mendefinisikan teater museum sebagai jenis interpretasi khusus yang menggunakan aktivitas fiksi untuk mengomunikasikan ide, fakta, dan konsep. Seorang pemain teater museum mengambil peran karakter untuk menghibur dan mengedukasi pengunjung. Mereka mengambil peran karakter tertentu dalam keadaan tertentu untuk membantu pengunjung menghargai dan memahami cerita dari sebuah museum atau situs. IMTAL Amerika memerinci bentuk-bentuk pertunjukan (*performans*) di museum, termasuk teater museum, dalam beberapa bentuk seperti (a) interpretasi langsung (*live interpretation*) yang biasanya disajikan secara



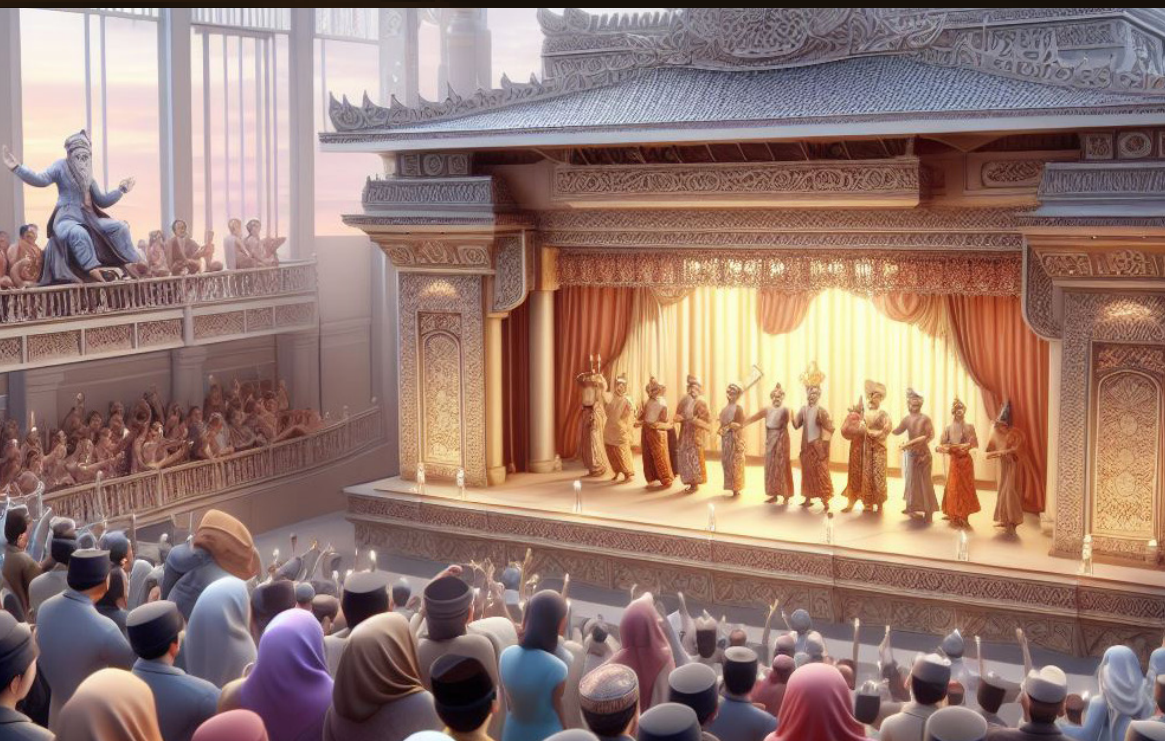
Si pedagang membangun cerita seputar pinang tepat di lokasi dipajangnya ragam pekinangan dari nusantara menambah bobot konteks buat khalayak penonton



interaktif oleh pemandu yang mungkin saja memakai kostum; (b) interpretasi orang pertama: melibatkan pemandu/penyaji sebagai seorang tokoh atau karakter. Sering kali interpretasi jenis berdasarkan sejarah dan melibatkan pemakaian kostum dari satu periode tertentu; (c) interpretasi orang ketiga: pemandu/penyaji berinteraksi dengan pengunjung menggunakan sudut pandang mereka sendiri, bukan berdasarkan karakter tertentu—ini agak mirip dengan *live interpretation*; (d) *living history*, istilah luas yang digunakan untuk menggambarkan penciptaan ulang lingkungan di sebuah periode historis tertentu dan atau orang-orang yang hidup di dalamnya; (e) *re-enactment*, upaya mereka ulang sebuah peristiwa bersejarah secara mendetail, seperti pertempuran, di mana aksi, kostum, dan adegan peperangan; (f) interpretasi orang pertama/ketiga, interpretasi yang memungkinkan pemandu/penyaji untuk

keluar dan masuk satu “karakter” sesuai dengan situasi dan membutuhkan keterlibatan pengunjung; (g) permainan peran (*role-play*): dalam jenis interpretasi pemandu dan pengunjung diundang untuk masuk ke dalam sebuah atau beberapa peran; (h) dongeng, biasanya menggunakan jasa pemandu atau pendongeng profesional; dan yang terakhir; (i) drama kreatif, di mana elemen-elemen drama, seperti gerakan, seni peran, kostum, improvisasi, dan interaksi digunakan dalam sebuah interpretasi.

Tessa Bridal (2004) mendefinisikan teater museum sebagai biasanya berdurasi lebih pendek daripada yang ada di arena teater dan sering kali bersifat interaktif, dilakukan di ruang teater formal dan informal, seperti di dalam museum dan atau sebagai program sosialisasi di luar museum, oleh para profesional teater museum yang terlatih untuk pengunjung museum dari segala usia



dan untuk pengunjung sekolah. Sementara itu, Jackson dan Leahy (2005) meringkas definisi teater museum sebagai penggunaan teater dan teknik teatral sebagai wahana untuk memediasi pengetahuan dan pengertian dalam konteks pendidikan di museum. Mereka juga lebih senang menyebut semua istilah yang dibahas di atas dalam istilah payung: *performing heritage*. Pertunjukan *heritage*.

Teater sebagai arena katarsis

Penggunaan teater museum telah dihubungkan dengan sejumlah manfaat. Catherine Hughes (1998) menyebut teater dapat membuka indra dan menyentuh hati dan pikiran, menantang pemahaman audiens, dan memprovokasi mereka untuk memikirkan ulang gagasan-gagasan mereka sendiri. Jackson dan Kidd (2008) menyebut *performance* atau pertunjukan—bingkai besar yang juga memayungi teknik teater

museum—sebagai metode interpretasi yang paling ampuh untuk menciptakan dampak jangka panjang terhadap pengunjung, meningkatkan apresiasi dan pemahaman terhadap warisan budaya, dan menawarkan empati serta pemahaman yang lebih baik dalam membahas soal-soal pelik yang kerap terpinggirkan, misalkan soal ketidakadilan dan rasisme.

Hubungan antara teater dan museum juga bisa kita kaitkan dengan misi keduanya: untuk menyajikan hiburan dan pendidikan! Penggunaan pertunjukan drama atau teater. Apalagi untuk misi perubahan perilaku dan pendidikan telah dikenal berabad-abad. Kita bisa melacak sampai pemikiran Aristoteles misalkan yang menghubungkan lakon-lakon tragedi dengan efek katarsis atau penyucian jiwa. Dramawan sohor Bertolt Brecht, meski berdiri di seberang Aristoteles dan menentang konsep katarsis, bersepakat bahwa teater mestilah menghibur dan memberikan pendidikan sekaligus. Brecht

berpendapat bahwa pertunjukan teater haruslah menyadarkan orang-orang yang terlibat di dalamnya (para pemeran dan penonton) tentang kondisi sosial masyarakat tempat mereka hidup yang dapat dan senantiasa berubah. Alih-alih katarsis, Brecht mengusulkan teater epik dengan efek alienasinya untuk menghasilkan kesadaran baru. Teater epik menghindari keterlibatan emosional (yang menciptakan empati) penonton ke dalam pertunjukan. Penonton terus-menerus “diasingkan” dari lakon di panggung sehingga terjadilah daya kritis untuk mempertanyakan kondisi-kondisi yang tercipta di hadapannya (Dimiyati).

Di Inggris, penggunaan teater dalam program pendidikan di museum paling tidak dapat dilacak pada perkembangan Theater in Education (TIE) pada tahun 60-an, yang bermula dari Belgrade Theatre di Coventry, Inggris pada 1965 (Hughes, Jackson, & Kidd, 2007). Teater keliling ini bergerak dari satu lokasi ke lokasi lain, termasuk museum, untuk menyasar kelompok yang ingin dipengaruhi. TIE diniatkan untuk mengajarkan dialektika (ajaran yang terpengaruh dramawan Brecht, yang ingin penontonnya berpikir secara kritis dan perbaikan masyarakat. TIE juga dipengaruhi oleh Augusto Boal yang memperkenalkan Forum Theatre, konsep teater yang menghadirkan diskusi aktor bersama penonton untuk membahas situasi di dalam lakon, di antara jeda pertunjukan. Sama dengan yang pertama, Forum Teater juga menitikberatkan perhatiannya pada pendidikan sosial dan politik penontonnya

Di dalam konteks Indonesia, penggunaan teater dalam pendidikan secara luas telah dipraktikkan dan mungkin berakar pada seni tradisi. Tapi pada abad ke-20 dikenal istilah sandiwara yang diperkenalkan oleh Kanjeng Gusti Pangeran Mangkunegara VII (memerintah 1916-1944). Istilah sandiwara



berasal dari kata ‘sandi’ yang berarti rahasia dan ‘wara’ yang berarti pengajaran. Jika disimpulkan bisa berarti pengajaran yang disampaikan secara rahasia atau pesan yang tersirat (Muljana, 1951).

Sandiwaru berkembang beriring dengan jenis teater yang kelak menjadi basis perkembangan teater modern Indonesia, seperti stambul, ludruk, ketoprak, lalu kelompok teater Orion dan Darnadella. Hampir semua jenis teater ini lebih berorientasi pada hiburan (Sedyawati, 2009). Sandiwaru sebagai media ‘pendidikan’ buat warga kembali lagi digalakkan di zaman Jepang (1942—1945). Jepang menyadari kekuatan sandiwaru memanfaatkan jenis pertunjukan tersebut sebagai media propaganda. Karya-karya drama pada masa pendudukan Jepang umumnya sarat dengan propaganda pemerintah militer Jepang, yang berusaha mengajak masyarakat Indonesia



untuk membantu peperangan melawan Amerika dan Inggris dalam Perang Dunia II (Yoesoef, 2010).

Terlepas dari itu semua, teater museum rasanya mampu menyediakan sebuah arena yang fleksibel dan kadang-kadang begitu intens untuk membahas pokok-pokok yang tidak mudah dihadirkan dalam bentuk *caption*, informasi di papan panel, keterangan pemandu, seni ilustrasi atau instalasi, atau berbagai pengalaman yang dihadirkan teknologi. Dalam contoh pertunjukan di atas, kita bisa memahami bagaimana bentuk teater monolog itu mampu untuk menghadirkan kompleksitas Tanam Paksa yang hadir saat kopi diintensifikasi. Kita bisa menangkap kontradiksi dan suara-suara yang kadang-kadang bertabrakan mengenai komoditas-komoditas perkebunan yang melejitkan reputasi nusantara dan membawa 'modernitas', tapi sekaligus membawa

kesengsaraan buat para pekerja yang diisap tenaganya dan kerusakan alam yang tidak dapat digantikan.

Dengan teater, kita mampu menganyam pengetahuan, humor, kebajikan, kemerduan bahasa, seni peran, dan secara leluasa melintas waktu dan zaman untuk menghadirkan sindiran dan pelajaran. Tengoklah contoh saat si aktor membawakan monolog mengenai tradisi mengenang.

"Tapi sekarang tradisi mengenang sudah hampir ditinggalkan. Yang tersisa ya pekinangan-pekinangan yang mewah ini. Pekinangan ini jadi penanda, bahwa tak semuanya terus berjaya. Zaman berubah. Apa yang tadinya mewah kini jadi nggak berharga. Mirip seperti perusahaan start up, yang dulu menjanjikan, tapi sekarang banyak yang tutup atau mecat-mecatin orang. sudah ada yang mulai give up,"

Keterampilan menganyam cerita, mengontraskan humor dan tragedi, menghadirkan ironi, membawa masa lalu dan masa kini inilah yang akhirnya menuntun khalayak pada momen 'katarsis' atau '*unsettlement*' 'keresahan' dalam istilah Jackson dan Kidd. *Unsettlement* adalah situasi di mana ekspektasi dan asumsi penonton tentang *subject-matter* dijungkirbalikkan, ditantang. Penonton secara personal dihadapkan dengan emosi yang kuat atau diundang untuk terlibat, baik secara verbal maupun secara fisik. *Unsettlement* bisa saja bernada positif: menstimulasi, mengejutkan, atau keterpukauan karena mendapatkan pengetahuan dan pencerahan yang belum diketahui sebelumnya atau salah dipersepsikan sebelumnya. Tapi *unsettlement* juga bisa bernada negatif karena dia bisa membawa provokasi, emosi, kemarahan, gangguan, ketidaktenangan yang mengganggu audiens, bahkan setelah pertunjukan berakhir.

ILLUSTRATIVE

(demonstrations of a skill or operation of machine or tool etc)

EXPLANATORY

(information-giving, location, persons or objects in their specific social settings)



REVELATORY

(throwing light on hidden stories, giving voice to unseen or forgotten members of society)

PROVOCATIVE

(unsettling prior assumptions, offering alternative views of a subject, generating debate)

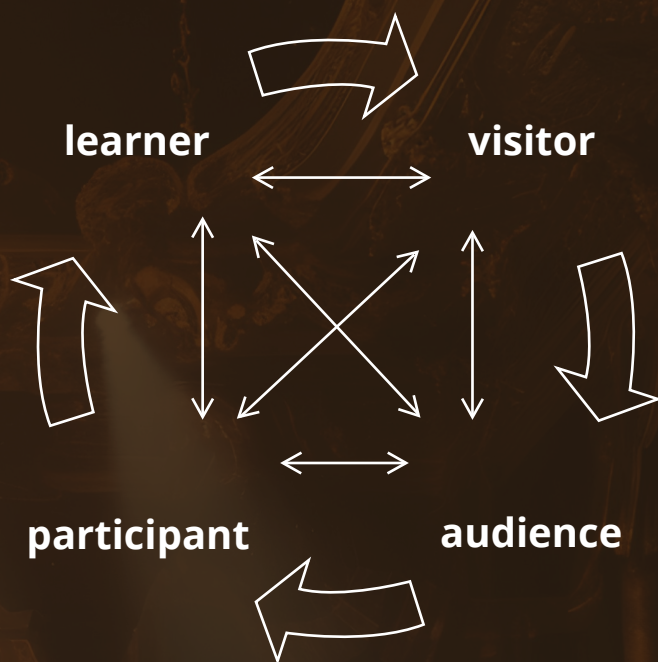
Dari segi fungsi dan substansinya, teater museum dapat dibedakan menjadi empat kategori seperti di atas (Jackson dan Kidd, 2008).

Bingkai dan penontonnya

Dari segi fungsi dan substansinya, pertunjukan teater museum dapat dibagi menjadi empat kategori seperti di atas. Penggunaan dan efektivitasnya tentu saja bergantung pada konteks dan kebutuhan, Jenis pertunjukan ilustratif dan eksplanatori mungkin cocok untuk menjelaskan sebuah koleksi teknologi atau di dalam *setting* museum sains. Akan tetapi, pertunjukan yang bersifat revelatori (mengungkap fakta yang tidak pernah diketahui sebelumnya) atau bahkan yang provokatif (yang menjungkirbalikkan asumsi-asumsi yang kita pegang sebelumnya) bisa jadi menuntun penonton pada perubahan sikap atau paling tidak menimbulkan kesan yang lebih mendalam dan bertahan.

Namun, selain fungsi-fungsi di atas, ada satu faktor lagi yang membuat audiens mendapatkan kesan yang lebih mendalam

setelah menikmati teater museum. Faktor itu berasal dari pengunjung sendiri. Dalam sebuah peristiwa pertunjukan teater museum, para penonton telah dan akan mengalami transformasi. Gambar di bawah bisa menerangkan proses transformasi tersebut. Menurut Jackson dan Kidd, seorang pengunjung museum dapat dikategorikan sebagai pengunjung biasa 'visitor' yang pergi tanpa agenda dan ekspektasi apa pun. Seorang visitor bisa berubah menjadi audiens jika ia memutuskan untuk berhenti sejenak dan melihat pertunjukan. Jika dia memutuskan untuk pergi, dia kembali menjadi visitor biasa. Tetapi, jika memutuskan untuk tetap di tempat, berinteraksi dengan pertunjukan, apalagi kemudian tergugah dan memutuskan untuk mempelajari lebih lanjut substansi yang ada di dalam pertunjukan, dia akan bertransformasi menjadi pemelajar 'learner'.



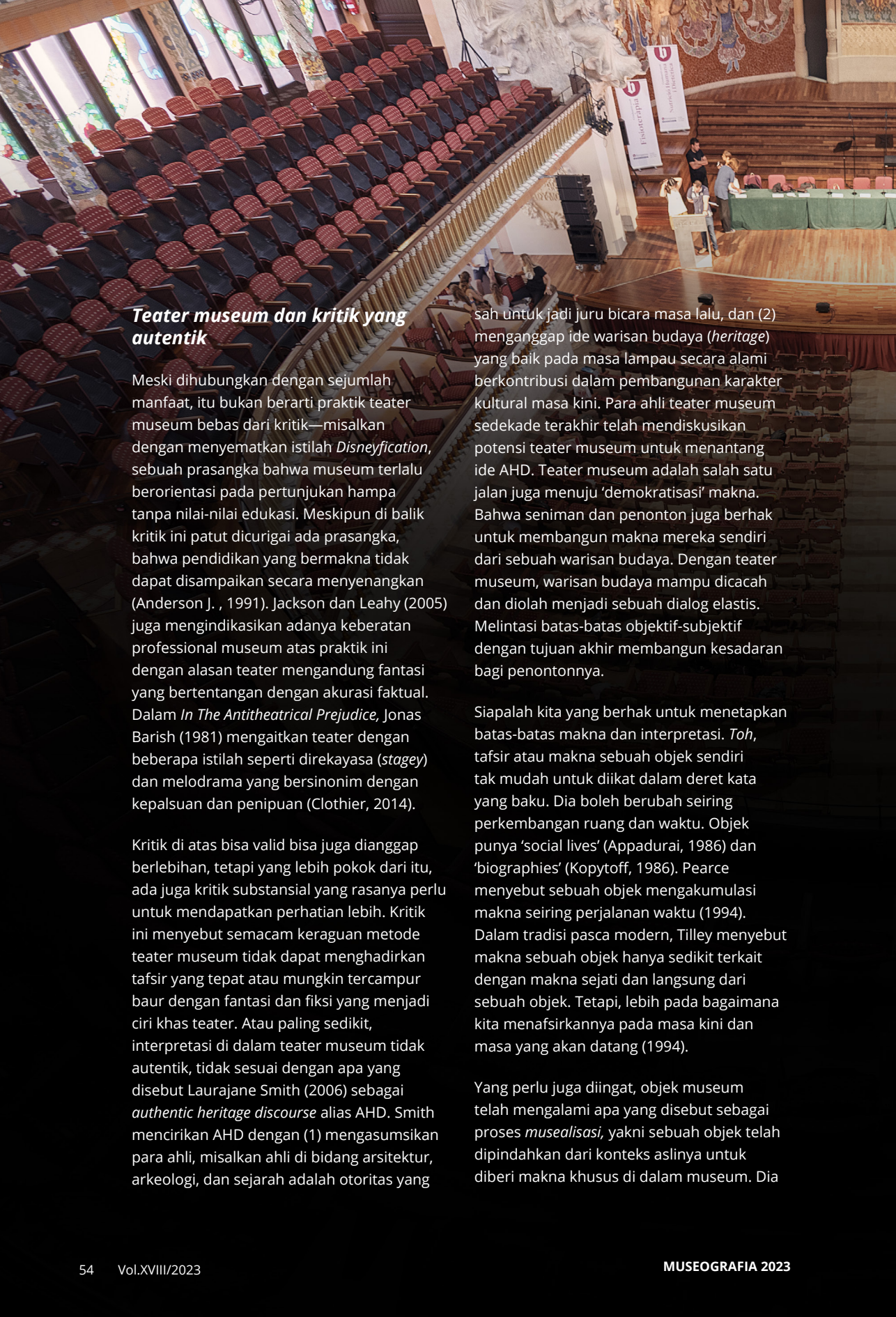
Jenis khalayak di dalam teater museum

Kebanyakan khalayak teater museum biasanya masuk kategori partisipan atau pemelajar. Biasanya mereka telah mempersiapkan diri sebelumnya dengan cara mendaftar terlebih dahulu dan memang datang secara khusus untuk pertunjukan tersebut. Mereka akan duduk atau berada di lapisan depan ‘panggung’ atau lokasi pertunjukan, ikut berpartisipasi dalam pertunjukan, dan menonton hingga pertunjukan berakhir. Dalam *setting* seperti inilah, boleh jadi mereka mendapatkan pelajaran dan tergugah serta masuk ke kategori berikutnya: pemelajar.

Faktor lainnya yang memengaruhi pertunjukan adalah lokasinya. Jackson dan Kidd (2008) menyebutnya sebagai ‘*event frames*’ yang dibagi tiga kategori, yaitu: *institutional frames* adalah lembaga, tempat pertunjukan ini digelar; *the performance frame* adalah tempat teater digelar, penonton ditempatkan, arah masuk dan keluar penonton; dan *internal frames* yang tercipta

saat pertunjukan berlangsung yang ditandai misalkan dengan pembabakan, perubahan tempat, perubahan waktu, hubungan dengan penonton, termasuk interaksi dengan penonton.

Sebuah pertunjukan yang digelar di gedung pertunjukan yang terpisah dari museum—meskipun panitia dan penyelenggaranya adalah pihak museum—tidak dapat dikategorikan sebagai teater museum dan akan kekurangan konteks yang bisa membantu khalayak membangun makna. Sebaliknya, meski dengan fasilitas dan properti ‘panggung’ seadanya (tidak di dalam panggung di ruangan khusus terstandar), sebuah pertunjukan teater museum malah justru bisa membangun konteks dan koneksi dengan penonton karena dipertunjukkan di dekat sebuah koleksi yang hendak diceritakan. Bingkai atau frames inilah yang bisa membantu penonton masuk ke dalam dunia yang ‘autentik’ dan ‘nyata’ yang coba dihadirkan sebuah lakon.



Teater museum dan kritik yang autentik

Meski dihubungkan dengan sejumlah manfaat, itu bukan berarti praktik teater museum bebas dari kritik—misalkan dengan menyematkan istilah *Disneyfication*, sebuah prasangka bahwa museum terlalu berorientasi pada pertunjukan hampa tanpa nilai-nilai edukasi. Meskipun di balik kritik ini patut dicurigai ada prasangka, bahwa pendidikan yang bermakna tidak dapat disampaikan secara menyenangkan (Anderson J., 1991). Jackson dan Leahy (2005) juga mengindikasikan adanya keberatan professional museum atas praktik ini dengan alasan teater mengandung fantasi yang bertentangan dengan akurasi faktual. Dalam *In The Antitheatrical Prejudice*, Jonas Barish (1981) mengaitkan teater dengan beberapa istilah seperti direkayasa (*stagey*) dan melodrama yang bersinonim dengan kepalsuan dan penipuan (Clothier, 2014).

Kritik di atas bisa valid bisa juga dianggap berlebihan, tetapi yang lebih pokok dari itu, ada juga kritik substansial yang rasanya perlu untuk mendapatkan perhatian lebih. Kritik ini menyebut semacam keraguan metode teater museum tidak dapat menghadirkan tafsir yang tepat atau mungkin tercampur baur dengan fantasi dan fiksi yang menjadi ciri khas teater. Atau paling sedikit, interpretasi di dalam teater museum tidak autentik, tidak sesuai dengan apa yang disebut Laurajane Smith (2006) sebagai *authentic heritage discourse* alias AHD. Smith mencirikan AHD dengan (1) mengasumsikan para ahli, misalkan ahli di bidang arsitektur, arkeologi, dan sejarah adalah otoritas yang

sah untuk jadi juru bicara masa lalu, dan (2) menganggap ide warisan budaya (*heritage*) yang baik pada masa lampau secara alami berkontribusi dalam pembangunan karakter kultural masa kini. Para ahli teater museum sedekade terakhir telah mendiskusikan potensi teater museum untuk menantang ide AHD. Teater museum adalah salah satu jalan juga menuju ‘demokratisasi’ makna. Bahwa seniman dan penonton juga berhak untuk membangun makna mereka sendiri dari sebuah warisan budaya. Dengan teater museum, warisan budaya mampu dicacah dan diolah menjadi sebuah dialog elastis. Melintasi batas-batas objektif-subjektif dengan tujuan akhir membangun kesadaran bagi penontonnya.

Siapalah kita yang berhak untuk menetapkan batas-batas makna dan interpretasi. *Toh*, tafsir atau makna sebuah objek sendiri tak mudah untuk diikat dalam deret kata yang baku. Dia boleh berubah seiring perkembangan ruang dan waktu. Objek punya ‘social lives’ (Appadurai, 1986) dan ‘biographies’ (Kopytoff, 1986). Pearce menyebut sebuah objek mengakumulasi makna seiring perjalanan waktu (1994). Dalam tradisi pasca modern, Tilley menyebut makna sebuah objek hanya sedikit terkait dengan makna sejati dan langsung dari sebuah objek. Tetapi, lebih pada bagaimana kita menafsirkannya pada masa kini dan masa yang akan datang (1994).

Yang perlu juga diingat, objek museum telah mengalami apa yang disebut sebagai proses *musealisasi*, yakni sebuah objek telah dipindahkan dari konteks aslinya untuk diberi makna khusus di dalam museum. Dia

paling sedikit telah bergeser atau berkurang dari kenyataan yang diwakilinya. Objek itu telah mendapatkan realitas kultural khusus yang dalam prosesnya mungkin kehilangan konteks dan informasi yang di kandunginya (Desvallées & Mairesse, 2009).

Akhir lakon

Sebuah objek, koleksi, artefak, lokasi senantiasa akan diam. Dia tidak akan bergerak, apalagi menggerakkan kecuali kita menghidupkannya dengan teks, foto lain, dan cerita. Tata pameran dan pameran temporer—lengkap dengan teks di panel-panelnya hanyalah salah satu dari 'bahasa' itu. Museum perlu memperluas cakrawala gramatikanya dalam menyampaikan cerita, pesan, dan ajarannya. Dan teater museum adalah salah satu pilihan yang rasanya patut untuk diujal.

Bahan Bacaan

Anderson, J. (1991). Serious Play. In *A Living History Reader: Volume One Museums*, 215–221.

Anwar, A. S. (2012). *Perkembangan Teater Kontemporer Indonesia 1968-2008*. Depok: Fakultas Ilmu Budaya UI.

Appadurai, A. (1986). *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*. Cambridge: Cambridge University Press.

Barish, J. (1981). *The Antitheatrical Prejudice*. London: University of California Press.

Bridal, T. (2004). *Exploring Museum Theatre*. AltaMira Press.

Desvallées, A., & Mairesse, F. (2009). *Key Concepts of Museology*. Armand Colin.

Dimiyati, I. S. (n.d.). *Teori Teater Brecht*. Retrieved from aksarabhumi.blogspot.com: <http://aksarabhumi.blogspot.com/p/teater.html>

Encyclopaedia Britannica. (2018, 09 26). Retrieved from Encyclopaedia Britannica: <https://www.britannica.com/art/catharsis-criticism>

Falk, J., Dierking, L., & Adams, M. (2006). Living in a Learning Society: Museums and Freechoice Learning. In S. Macdonald, *A Companion to Museum Studies* (pp. 323-339). Blackwell Publishing Ltd.

Hughes, C. (1998). *Museum Theatre: Communicating with Visitors through Drama*. Heinemann Drama.

Hughes, C., Jackson, A., & Kidd, J. (2007). *The Role of Theater in Museums and Historic Sites: Visitors, Audiences, and*

Learners. In L. Bresler, *International Handbook of Research in Arts Education* (pp. 679-696.). Springer.

IMTAL-Europe. (n.d.). IMTAL-Europe. Retrieved from www.imtal-europe.com: https://www.imtal-europe.com/what-interpretation.html

IMTAL-US. (n.d.). IMTAL-US. Retrieved from www.imtal-us.org: http://www.imtal-us.org/definitions

Jackson, A., & Kidd, J. (2008). *Performance, Learning and Heritage*. Manchester: Centre for Applied Theatre Research University of Manchester UK.

Jackson, A., & Leahy, R. (2005). Seeing it for real...? Authenticity, theatre and learning in museums. *Research in Drama Education*, 303-325.

Kopytoff, I. (1986). *The Cultural Biography of Things; commoditization as process*. In A. Appadurai, *The social life of things: Commodities in cultural perspective* (pp. 64-91). Cambridge: Cambridge University Press.

Leahy, H. R. (2011). Watching me, watching you: performance ad performativity in the museum. In A. J. Kidd, *Performing heritage: Research, Practice and Innovation in Museum Theatre and Live Interpretation* (p. 28). Manchester and New York: Manchester University Press.

Magelssen, S. (2007). *Living History Museums: Undoing History through Performance*. Plymouth: Scarecrow Press.

Muljana, R. B. (1951). *Bimbingan Seni-Sastra*. Jakarta: J. B. Wolters.

Sedyawati, E. (2009). *Sejarah Kebudayaan Indonesia: Seni Pertunjukan dan Seni Media*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Simon, N. (2007, 08 16). Retrieved from <http://museumtwo.blogspot.com: http://museumtwo.blogspot.com/2007/08/whats-so-funny-humor-in-museums.html>

Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Santa Cruz, California : <http://www.participatorymuseum.org/read>.

A.Smith, L. (2006). *The Uses of Heritage*. London and New York: Routledge.

Tilley, C. (1994). *Interpreting Material Culture*. In S. M. Pearce, *Interpreting Objects and Collections* (pp. 67-75). London : Routledge.

Yoesoef, M. (2010). *Drama di Masa Pendudukan Jepang (1942—1945): Sebuah Catatan Tentang Manusia Indonesia di Zaman Perang*. makara sosial humaniora , 11-16 .



Bionarasi

Hilman Handoni, Museolog Independen dan Mahasiswa Pascasarjana Antropologi FISIP UI.

PINDAH PINDAH RUMOH ACEH

Penulis Muhammad Naufal Fadhil

Pertanyaan Tentang Rumoh Aceh

Sebagai pengajar Mata Kuliah Arsitektur Rumah Adat Aceh dan Sejarah Arsitektur Indonesia di Aceh, saya sering menanyakan mahasiswa tentang pemahaman mereka akan Rumoh Aceh. Menariknya, 99 persen dari mereka langsung menghubungkan jawaban mereka dengan Rumoh Aceh yang ada di Museum Aceh. Kemudian saya selalu meluaskan pemahaman mereka bahwa Rumoh Aceh adalah rumah tradisional masyarakat Aceh. Rumoh Aceh bukan hanya yang di Museum Aceh saja, namun mencakup rumah-rumah dengan tipologi Rumoh Aceh yang masih banyak terdapat di pedalaman Aceh, terutama Kabupaten Aceh Besar dan Pidie. Bahkan Rumoh Aceh di Museum

Aceh bukanlah berfungsi sebagai rumah, karena sejak awal pendiriannya hingga saat ini, fungsinya adalah museum. Jawaban mahasiswa tadi memang tidak dapat disalahkan juga, karena jika kita melakukan pencarian gambar di internet dengan kata kunci "Rumoh Aceh" maka sebagian besar gambar yang muncul adalah Rumoh Aceh di Museum Aceh.



Kembali ke jawaban kebanyakan mahasiswa di Aceh tadi, kita dapat menilai bahwa bangunan Rumoh Aceh di Museum Aceh sudah sangat dikenal warga di Aceh. Jangan heran, jika beberapa warga atau di kelas-kelas saya, mahasiswa kurang mengenal Museum Acehnya sendiri. Jika ditanya tentang Museum Aceh, beberapa mahasiswa masih mengaitkan jawaban mereka dengan Museum Tsunami Aceh. Padahal Museum Aceh merupakan tempat Rumoh Aceh yang sangat dikenal itu berada.

Bangunan
Rumoh Aceh,
disebut

juga Paviliun Aceh, yang sedang kita bahas adalah cikal bakal Museum Aceh. Bangunan tersebut telah berpindah-pindah lokasi, mulai dari dibuat di Aceh, kemudian dipamerkan di Koloniale Tentoonstelling Semarang tahun 1914 selama beberapa bulan, hingga kembali lagi ke Aceh. Setelah Rumoh Aceh tiba di tanah asalnya, bangunan tersebut diresmikan sebagai Museum Aceh. Saat pertama kali diresmikan, museum tersebut berlokasi di Lapangan Blang Padang Banda Aceh, hingga kemudian berpindah ke lokasi saat ini.

Sejarah perpindahan
lokasi tersebut
telah banyak
berpengaruh



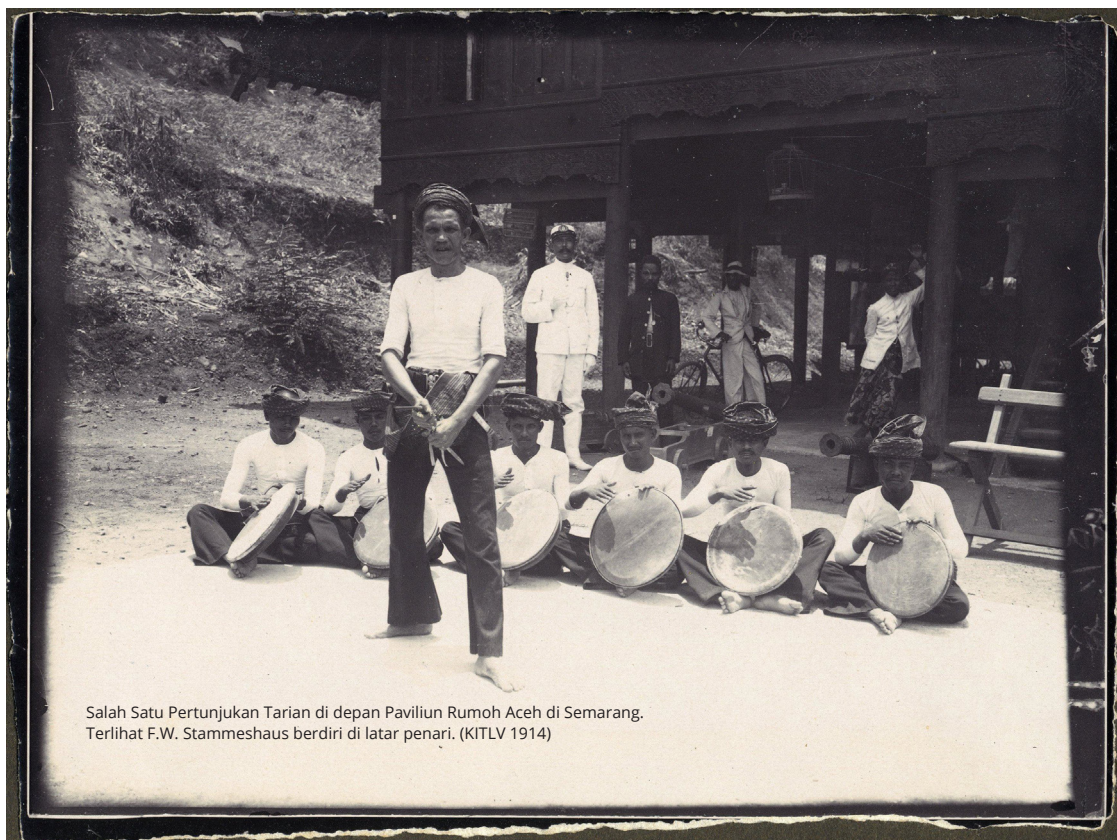


Paviliun Aceh (di balik pohon) di Arena Koloniale
Tentoonstelling Semarang (KITLV, 1914)

pada keberlanjutan aktivitas permuseuman di Aceh. Perpindahan pertama, dari Semarang ke Aceh, telah menyelamatkan paviliun Rumoh Aceh dan koleksi-koleksinya sehingga dapat kembali ke tanah asalnya. Hal ini memungkinkan Rumoh Aceh dan koleksi-koleksi tersebut mengedukasi masyarakat Indonesia tentang sejarah dan budaya Aceh sepanjang masa. Perpindahan kedua yang dilakukan pasca-kemerdekaan, yaitu dari Lapangan Blang Padang ke Gampong Peuniti Banda Aceh, secara kebetulan telah menyelamatkan Museum Aceh dari dampak Tsunami tahun 2004. Gampong Peuniti dan lokasi Museum Aceh yang baru tidak terendam air tsunami pada 2004, sementara Lapangan Blang Padang dan sekitarnya terendam air tsunami dan sampah puing-puing bangunan yang terseret ke lapangan ini.

Dari Koloniale Tentoonstelling Semarang ke Lapangan Blang Padang

Museum Aceh berawal dari sebuah bangunan rumah tradisional Aceh (Rumoh Aceh) yang ditempatkan di arena Koloniale Tentoonstelling di Semarang pada 13 Agustus hingga 15 November 1914 sebagai Paviliun Aceh. Koloniale Tentoonstelling, masyarakat Semarang menyebutnya *sentiling*, merupakan pameran internasional untuk memperingati 100 tahun lepasnya Belanda dari jajahan Perancis dibawah Napoleon Bonaparte. Koloniale Tentoonstelling terdiri dari ratusan paviliun semi-permanen yang memamerkan produk-produk perdagangan dan kebudayaan.



Pada pameran di Semarang, Paviliun Aceh memamerkan koleksi-koleksi yang sebagian besar milik pribadi F.W. Stammeshaus. Beliau adalah kolektor etnografika terkemuka di Kutaraja (Banda Aceh) yang juga resmi menjadi kurator Museum Aceh di 1915. Sebagian kecil lainnya yang dipamerkan dalam paviliun tersebut adalah benda-benda pusaka peninggalan Kerajaan Aceh, yang tampaknya diperoleh dari Dalam (Istana Aceh), para Uleebalang, dan Orang Kaya di Kutaraja pada masa itu.

Pameran di Paviliun Aceh terdiri dari konten etnografika dan hasil-hasil kerajinan, alat-alat tenun Aceh, hasil tenun, senjata tajam dan cara penggunaannya. Keseluruhan koleksi tadi ditempatkan di dalam bangunan paviliun. Di halaman Paviliun, ditempatkan

Lonceng Cakra Donya dan rumah lonceng yang dibangun Belanda, serta belasan Batu Nisan Aceh yang mungkin juga diboyong dari area Dalam. Di halaman paviliun juga selalu digelar pertunjukan tari-tarian Aceh.

Paviliun Aceh saat itu berhasil memperoleh empat medali emas (seni pertunjukan, boneka Aceh, etnografika, dan mata uang), sebelas perak (seni pertunjukan, foto, dan peralatan rumah tangga), dan tiga perunggu, sekaligus menetapkan Paviliun Aceh sebagai Paviliun terbaik di ajang Koloniale Tentoonstelling (*Petunjuk Singkat Museum Negeri Aceh*, 1982). Keberhasilan ini memberikan kesempatan Stammeshaus untuk mengusulkan agar Paviliun Rumoh Aceh beserta benda koleksinya dibawa kembali ke Aceh untuk dijadikan sebuah

museum. Sebelumnya, bangunan Rumoh Aceh yang dibuat dengan sistem *knock-down* (dapat dibongkar pasang) dan seluruh koleksi, direncanakan akan dibawa ke Belanda setelah pameran. Namun, ide Stammeshaus ternyata disetujui oleh Gubernur Sipil dan Militer Aceh, Jendral Henri Nicolas Alfred Swart, untuk mengembalikan seluruh koleksi beserta bangunan Rumoh Aceh ke Kutaraja. Proses pengiriman bangunan ini kembali ke Aceh adalah dengan membongkarkannya, kemudian diangkut menggunakan kapal, dan dirangkai kembali di Aceh.

Pada 31 Juli 1915, Paviliun Aceh diresmikan dengan nama Museum Aceh (Ar, 2012). Museum ini berlokasi di bagian timur Esplanade Kutaraja, atau bagian timur Lapangan Blang Padang saat ini. Museum ini dikelola oleh Gubernur Sipil dan Militer Aceh. F.W. Stammeshaus yang menggagas paviliun dan koleksi-koleksinya untuk dikembalikan ke Aceh, ditunjuk sebagai kurator pertama museum.

Tentang Toe an Stammeshaus

Toe an Stammeshaus, begitulah panggilan masyarakat Aceh kepadanya. Ia merupakan pengusul Paviliun Aceh di Semarang untuk dibawa kembali ke Banda Aceh. Beliau merupakan penggagas berdirinya Museum Aceh. Banyak tokoh-tokoh sebelum beliau dari kalangan raja-raja Aceh, *Uleebalang*, dan Orang Kaya yang juga gemar mengoleksi barang-barang pusaka berharga dan koleksi museum lainnya. Sultan Iskandar Muda dan kakeknya, memiliki berbagai peralatan emas dan baju sulaman emas kerajaan, Sultan Iskandar Thani mengoleksi batu permata dan benda-benda dari mancanegaranya, serta para Uleebalang dan Orang Kaya terdahulu yang menyimpan ragam koleksinya masing-masing. Namun, dari keseluruhan itu, hanya sebagian kecil koleksi yang masih dapat disaksikan fisiknya ada di Aceh hari ini, mengingat perang berkepanjangan, penjarahan, dan penghancuran besar-besaran Istana Aceh (Dalam), serta bencana-bencana besar yang turut memusnahkan koleksi tersebut.



Rumoh Aceh setelah diresmikan menjadi Museum Aceh di Lapangan Blang Padang (KITLV, 1915)

Friedrich Wilhelm Stammeshaus telah banyak menyelamatkan pusaka-pusaka tadi dari kepunahan. Ia lahir di Sigli, Aceh 3 Juni 1881. Ia merupakan putra petugas kesehatan keturunan Prusia (sekarang merupakan daerah pecahan ke Negara Jerman, Polandia, Rusia, Lithuania, Denmark, Belgia, Republik

Ceko, dan Swiss) dan Ibu keturunan Tionghoa dari Jawa. Sejak umur empat tahun, ia bersekolah di Belanda hingga usia sekolah menengah atas di Hoogere Burgerschool Tilburg. Karirnya dimulai pada umur 19 tahun di Colonial Reserve Harderwijk dengan menjalani pelatihan untuk sersan, dan tiga



F.W. Stammeshaus dan Istrinya, Petronella Maria Enderle di Banda Aceh (Tropenmuseum, 1926)

Seorang pria menggunakan kupiah khas Aceh dengan sepeda ontel hias di Paviliun Aceh Semarang. Tampak Stammeshaus di Latar (kiri) dengan rokok dan topi. (KITLV, 1914)



tahun setelah itu ia berangkat ke Hindia Belanda pada 1903. Pada 1904 ia mulai bertempur dalam Perang Aceh.

Lima tahun setelahnya, ia mengundurkan diri dari militer dan memulai karir di bagian sipil. Ia menjabat sebagai pengawas dan inspektur di Kabupaten Calang, Seulimeum dan Lhoknga Aceh sampai 1931. Selama mengemban jabatan sipil ini, ia memiliki kesempatan untuk mengumpulkan koleksi etnografi dan mendalami pengetahuan Bahasa dan Budaya Aceh. Pengetahuan Toean Stammeshaus yang

luas telah memberikan prestise yang baik terhadapnya, baik dari penduduk lokal maupun pemerintah kolonial. Ia juga membangun fondasi dasar pembuatan Kamus Belanda-Aceh. Setelah pensiun, ia pindah ke Amsterdam dan wafat di sana pada 21 Agustus 1957. Sebelum meninggal, ia menjual koleksi pribadinya berupa 1.300 obyek etnografi, seperti perhiasan emas, senjata Aceh, jimat, foto, dan peralatan sehari-hari ke Tropenmuseum. Koleksi paling terkenal yang dijual ke Tropenmuseum adalah mantel pribadi milik Teuku Umar.



Denah Komplek Museum Negeri Aceh

Keterangan:

- 1. Lonceng Cakra Donya
- 2. Perpustakaan dan Tata Usaha
- 3. Rumoh Aceh
- 4. Pusat Dokumentasi dan Informasi Aceh
- 5. Makam Raja-Raja Dinasti Bugis
- 6. Gedung Pameran Tetap
- 7. Laboratorium
- 8. Ruang Studi Koleksi, Preparasi dan Storage.
- 9. Rumah Kepala Museum
- 10. Auditorium
- 11. Gedung Pameran Temporer
- 12. Kantin Museum



Kota Banda Aceh, 2023
1. Lokasi awal Museum di BlangPadang
2. Lokasi Museum setelah pindah.
Batas Genangan Air Tsunami 2004
(Wilayah terdampak sebelah kiri peta)

Dari Lapangan Blang Padang ke Lokasi Sekarang

Setelah Indonesia merdeka, Museum Aceh beralih tangan ke Pemerintah Aceh. Pengelola pertama kali adalah Pemerintah Daerah Tingkat II Kota Banda Aceh. Pada 1969, Mayjen T. Hamzah Bendahara

memberikan gagasan untuk memindahkan Museum Aceh dari lahan lama di Lapangan Blang Padang, Kampung Baru, Kecamatan Baiturrahman, Kota Banda Aceh, ke lokasi saat ini yaitu Jalan Sultan Mahmudsyah, Gampong Peuniti, Kecamatan Baiturrahman, Kota Banda Aceh.

Lapangan Blang Padang pada masa kolonial adalah lapangan semi-publik yang digunakan sebagai alun-alun kota dan tempat parade militer. Lapangan ini dibuka sebagai alun-alun kota untuk menggantikan alun-alun Medan Khayalli pada masa Kesultanan Aceh yang terletak di depan Masjid Raya Baiturrahman. Lapangan Blang Padang berlokasi di sekitar cagar budaya kolonial seperti rumah-rumah militer N.C.O (Bintara), Kuburan Kerkhof Peutjut, gedung-gedung sekolah, bioskop, dan kantor kereta api. Letaknya juga berdekatan dengan objek penting kota seperti Masjid Raya Baiturrahman, Taman Sari, dan Gunongan. Hal ini yang mungkin melatarbelakangi penempatan Paviliun Aceh di lapangan terbuka tersebut.

Perkembangan kegiatan masyarakat dan aktivitas latihan militer pasca-kemerdekaan Indonesia di lapangan yang membutuhkan ruang yang luas mendesak area Museum Aceh untuk dipindahkan. Setelah pindah, pengelolaannya diserahkan pada BAPERIS (Badan Pembina Rumpun Iskandar Muda). Mulai tahun 1974, Museum Aceh menerima banyak pembiayaan dari pusat melalui Proyek Rehabilitasi dan Perluasan Museum Daerah Istimewa Aceh. Dalam Proyek Pelita ini, dilakukan rehabilitasi bangunan lama dan pembangunan bangunan- bangunan penunjang baru. Bangunan-bangunan tersebut adalah gedung pameran tetap, pameran temporer, perpustakaan, gedung pertemuan, laboratorium perawatan koleksi, dan rumah dinas pegawai museum.

Sejalan dengan pembangunan fisik ini, pada 2 September 1975, Museum Aceh

diserahterimakan dari BAPERIS kepada Departemen Pendidikan dan Kebudayaan untuk dijadikan sebagai Museum Negeri Provinsi. Tiga tahun kemudian, tepatnya pada 28 Mei 1979, Museum Aceh resmi menjadi museum provinsi dengan nama Museum Negeri Aceh. Peresmian penggunaan museum setelah renovasi dan beralih tangan ini baru dilakukan pada 1 September 1980.

Pemilihan lokasi baru (lokasi sekarang) Museum Aceh di Gampong Peuniti menarik untuk ditelusuri. Lokasi museum saat ini berada di bekas Dalam Daruddunya, istana kerajaan Aceh. Dahulu, di lokasi istana Dalam ini terdapat banyak rumah-rumah Aceh milik sultan dan keluarga mereka. Pindahannya Rumoh Aceh ke lokasi bekas istana ini semacam mengembalikan kembali citra Istana Dalam yang hilang setelah pendudukan Belanda atas Kutaraja.

Lokasi Museum Aceh di bekas istana ini juga menarik perhatian karena daerah ini tidak terendam air tsunami pada 2004. Gempa dan Tsunami Aceh tahun 2004, selain berdampak pada ratusan ribu korban jiwa, kehancuran permukiman dan infrastruktur, juga berdampak pada hilangnya koleksi artefak dan manuskrip bersejarah. Pusat

Dokumentasi dan Informasi Aceh (PDIA) yang berada di seputaran Lapangan Blang Padang dan menyimpan banyak koleksi naskah lama hancur. Seluruh koleksinya hancur dan hilang terseret air tsunami (Ar, 2012). Selain itu, koleksi-koleksi artefak dan manuskrip milik pribadi yang disimpan di rumah-rumah penduduk juga musnah. Saya kembali teringat percakapan keluarga ayah saya pasca-musibah tsunami yang menyayangkan koleksi kakek yang tidak sempat disumbangkan ke Museum Aceh sebelum malapetaka 2004 tersebut. Dalam ingatan saya, kakek pernah memiliki ruangan tempat menyimpan artefak maket kota, patung-patung lama, hingga foto-foto perayaan di Kota Banda Aceh sejak tahun 1950-an. Kini koleksi-koleksi tersebut hilang tanpa dokumentasi.

Lokasi Museum Aceh saat ini di bekas istana Aceh, tepatnya di Gampong Peuniti, memiliki peran penting dalam selamatnya koleksi-koleksi, baik artefak maupun manuskrip yang disimpan. Bisa dibayangkan jika lokasi Museum Aceh masih menempati lahan Blang Padang, atau ditempatkan mengarah ke pantai, maka koleksi-koleksi museum, termasuk Paviliun Rumoh Aceh telah musnah diterjang Tsunami 2004.



Bahan Bacaan

Ar, N. (2012). The Manuscript Collection of Aceh Museum. *Indonesia and the Malay World*, 40(116), 94–110. <https://doi.org/10.1080/13639811.2011.649001>

Petunjuk Singkat Museum Negeri Aceh. (1982). Proyek Rehabilitasi dan Perluasan Museum Daerah Istimewa Aceh. <https://adoc.pub/petunjuk-singkat-museum-negeri-aceh.html>

Bionarasi

Muhammad Naufal Fadhil, S.Ars., M.Arch (Naufal) adalah dosen di Institut Seni Budaya Indonesia Aceh. Ia meraih gelar Sarjana Arsitektur dari Universitas Indonesia dan Master by Research dari University of South Australia. Minat penelitian lintas disiplinnya meliputi pengetahuan sejarah arsitektur dan desain interior, pusaka bencana, dan arsitektur lintas budaya. Ia merupakan juara pertama Lomba Pemandu Museum Aceh.

nflfadhil@gmail.com

No HP: 082274657487





18 MAY MAI MAYO 2023

MUSEUMS, SUSTAINABILITY AND WELL-BEING
MUSÉES, DURABILITÉ ET BIEN-ÊTRE
MUSEOS, SOSTENIBILIDAD Y BIENESTAR

International Museum Day
Journée Internationale des Musées
Día Internacional de Los Museos

ICOM international
council
of museums



Agar Pengunjung Senantiasa di Hati Museum

Penulis KRT. Thomas Haryonagoro

Peringatan Hari Museum Internasional yang jatuh setiap tanggal 18 Mei memiliki tujuan penting dalam meningkatkan kesadaran masyarakat akan peran museum dalam pembelajaran dan pembangunan berkelanjutan. Adapun tema tahun ini adalah “Museums, Sustainability and Wellbeing.” Sebuah Tema yang sebenarnya menarik dan menggabungkan prinsip-prinsip pelestarian yang berlanjut guna memenuhi tujuan museum dalam mengomunikasikan koleksi untuk publik; mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan; mempromosikan kesadaran tentang isu-isu lingkungan; dan menjadi pusat pembelajaran yang inspiratif bagi masyarakat.

Namun konsep tersebut akan bermakna secara signifikan di kala pengelola museum mewujudkannya melalui program kegiatan museum untuk publik. Berangkat dari pengamatan saya selaku pemerhati museum, masih ada tantangan yang belum terjawab sampai hari ini yaitu kesiapan pengelolaan menerima pengunjung (*visitor management*) mulai dari sebelum berkunjung, saat berkunjung, sampai pengunjung meninggalkan museum. Ini adalah hal yang krusial tapi masih sering diabaikan museum.

Hasil pengamatan saya berakar dari kunjungan saya ke berbagai museum sejak tahun 2000 sampai hari ini. Saya dapat menyimpulkan bahwa ruang

crowded museum visitors pexels-wel-
lington-silva-14506117 Free photos
shared by talented creators

pamer termasuk ruang publik yang sering kali menghadapi banyak masalah saat berhadapan dengan pengunjung museum di saat jam operasional. Kehadiran pengunjung perorangan, keluarga, grup bahkan rombongan dalam jumlah ratusan hingga ribuan pada hari yang sama, sering menyebabkan alur kunjungan menjadi macet, kacau, dan semrawut.

Saya pernah merasakan kepanikan para pengunjung yang saling berdesakan dan berhimpitan di satu titik lokasi ruang pamer, situasi yang sungguh tidak nyaman. Hal ini sangat berbeda dengan pengalaman yang tak terlupakan saat saya berkunjung ke beberapa museum di luar negeri—walaupun tetap ada satu dua pengalaman serupa ketika harus *stuck* di ruang pamer karena bersamaan dengan rombongan besar pengunjung museum di jam yang sama.

Pengalaman dari luar

Izinkan saya bercerita pengalaman saya berkunjung ke Eropa Barat selama beberapa hari. Teman saya yang memiliki usaha biro perjalanan dan sering menjual paket wisata budaya ke Eropa Barat menyarankan agar saya perjalanan sendiri (*private tour*) karena bisa lebih murah. Saya diingatkan untuk cermat dalam mempersiapkan rencana perjalanan (*itinerary*) mulai dari paspor, tiket pesawat, hotel, tempat-tempat yang akan dikunjungi, daftar kunjungan museum yang dipilih—termasuk harga tiket museum yang berkisar antara 20 hingga 60 Euro, *public transport*, hingga uang saku yang harus disiapkan (*before the visit*).

Perjalanan saya dimulai dari Bandara Soekarno-Hatta di malam hari menuju Perancis dengan satu kali transit di

MUSÉE DU LOUVRE



Schipol Amsterdam Airport. Saya tiba di Paris pada pagi hari dan langsung terpesona oleh keindahan kota ini. Saya langsung mengunjungi Menara Eiffel yang ikonik dan berjalan-jalan di sekitar Taman Champ de Mars. Setelah itu, saya menyusuri jalan-jalan Paris, mengagumi arsitektur klasik, dan menikmati cita rasa kuliner Perancis yang lezat.

Hari kedua menjadi pilihan utama saya untuk berkunjung ke museum. Saat tiba di depan Piramida Louvre yang ikonik, saya merasa seperti melangkah menuju petualangan yang menakjubkan, meskipun ini adalah kali ketiga saya berkunjung. Saat memasuki lobi museum, saya disambut dengan ramah oleh staf *front desk* dan mendapat penjelasan mengenai peta museum dan jenis tiket masuk. Saya memilih *personal tour* karena kalau memilih kunjungan melalui *tour guide* biaya jasanya cukup mahal, sekitar 1,3 juta rupiah per orang. Saya tentu menyadari betapa luasnya kompleks ini. Louvre memiliki koleksi seni yang luar biasa, termasuk patung, lukisan, artefak bersejarah, dan menampung lebih dari 35.000 karya seni, termasuk Mona Lisa dan Venus de Milo. Saya tahu bahwa saya tidak akan bisa melihat semuanya dalam satu hari. Maka kunjungan kali ini saya hanya ingin melihat ruang pameran dan ruang yang belum sempat saya kunjungi beberapa tahun yang lalu.

Museum ini benar-benar menghadirkan pesona dan keajaiban dari masa lalu dan memungkinkan saya merenungkan warisan budaya manusia yang luar biasa dan membuka mata saya terhadap keindahan seni dalam segala bentuknya.

Sore hari saya melanjutkan berkunjung ke Musée d'Orsay. Museum ini terletak di bekas stasiun kereta api dan menampilkan koleksi seni impresionis dan Pasca-Impresionis yang spektakuler. Melihat langsung lukisan-lukisan Monet, Van Gogh, dan Renoir di sini bisa menjadi pengalaman emosional. Tentu saja, pengalaman tak terlupakan di museum mana



pun tergantung pada minat dan ketertarikan pribadi. Perancis memiliki begitu banyak museum yang mengagumkan dan kaya akan sejarah dan budaya, sehingga setiap kunjungan pasti akan meninggalkan kesan mendalam.

Dari Paris, saya melanjutkan perjalanan menuju menuju Berlin, ibukota Jerman dengan kereta api. Tujuan utama saya di Berlin yaitu mengunjungi 'Museum Island' (Pulau Museum) konon satu pulau punya lima museum yang bisa dikunjungi sekaligus kalau punya cukup waktu. Sungguh sayang saya tidak dapat mengunjungi seluruh museum yang ada di 'pulau museum' ini, walaupun sudah datang pagi-pagi sebelum jam kunjungan. Hanya Museum Pergamon yang saya kunjungi sejak pagi hari. Karena keasyikan berkeliling dan sempat makan siang di café museum, tidak terasa saat keluar hari telah beranjak sore. Itu artinya tidak cukup waktu untuk berkunjung ke museum sebelah.

Kesan saya, pelayanan petugas beberapa museum yang saya kunjungi umumnya sangat baik dan profesional. Mereka cenderung memiliki standar pelayanan yang tinggi untuk memastikan pengalaman

pengunjung menjadi menyenangkan dan informatif (*during the visit and after the visit*). Kesan mendalam lain yang saya dapatkan adalah mereka sangat *welcome*, ramah, dan sopan dalam berinteraksi dengan pengunjung. Mereka siap membantu menjawab pertanyaan dan memberikan informasi tentang karya seni atau artefak yang dipajang di museum.

Mengutip *Manual of Museum Planning: Sustainable Space, Facilities and Operations* (Barry Lord, et al, 2012), aspek zonasi museum kontemporer dapat dibagi ke dalam empat kategori; koleksi publik, koleksi non-publik, non-koleksi publik, dan non-koleksi non-publik. Koleksi publik bisa berupa ruang pameran dan *display* pada umumnya, sedangkan non-koleksi publik berarti tempat-tempat seperti resepsionis, hall, auditorium, café, atau toko souvenir, *co-working space*, perpustakaan, toilet, dan ruang ibadah. Untuk ruang koleksi non-publik biasanya berwujud gudang koleksi atau laboratorium konservasi untuk meneliti dan memelihara benda koleksi. Adapun ruang non-koleksi non-publik difungsikan untuk kantor pengelola dan area staf.

Di beberapa museum populer di Eropa, pemandu (*educator/tour guide*) seringkali mampu berbicara dalam beberapa bahasa asing, terutama bahasa Inggris. Ini memudahkan saya sebagai pengunjung internasional untuk berkomunikasi dengan petugas dan mendapatkan pemahaman yang



lebih baik tentang koleksi museum. Tapi tentu saja ada pilihan untuk menyewa *audio guide* berbahasa Inggris yang menurut saya kurang komunikatif.

Petugas museum umumnya memiliki pengetahuan yang mendalam tentang koleksi museum dan sejarah di balik setiap artefak atau karya seni yang dipamerkan. Mereka siap berbagi informasi dan kisah menarik tentang karya seni atau objek bersejarah tertentu. Petugas museum bersedia memberikan bantuan dan panduan kepada pengunjung yang membutuhkan. Jika Anda memiliki pertanyaan tentang navigasi di dalam museum, rekomendasi tentang karya seni yang harus dilihat, atau

pertanyaan praktis lainnya, petugas akan dengan senang hati membantu.

Beberapa museum di Eropa juga menawarkan program pendidikan khusus untuk pengunjung, seperti tur berpemandu atau lokakarya seni. Petugas museum biasanya berperan sebagai pemandu tur atau pengajar, membantu pengunjung memahami dan menghargai koleksi dengan lebih baik. Relawan senior (profesor mantan dosen jurusan sejarah/ arkeolog) juga sering mendapat jadwal dari museum sebagai petugas pemandu pengunjung khusus. Petugas dengan ramah dan sopan memberikan arahan tentang aturan museum, seperti larangan memotret atau menyentuh karya seni tertentu, untuk menjaga kelestarian dan integritas koleksi.

Tugas lain dari Petugas museum yaitu bertanggung jawab menjaga pengunjung tetap aman dan tertib selama berada di museum. Mereka biasanya berjaga di dekat artefak yang rentan atau karya seni yang populer untuk memastikan perlakuan yang baik dari pengunjung dan untuk mencegah kerusakan potensial.





Pelayanan petugas museum adalah salah satu faktor yang membuat kunjungan ke museum ini menjadi pengalaman yang sangat berkesan dan berarti bagi banyak pengunjung. Ketekunan mereka dalam memberikan informasi, keramahan, dan perhatian terhadap keamanan dan perlindungan koleksi membuat pengalaman berada di museum semakin menarik dan berharga.

Paling tidak dari pengalaman tersebut saya ingin mengajak kita semua untuk mencermati kembali betapa pentingnya beberapa hal berikut.

O Perspektif pengunjung *before the visit*

- Sediakan informasi yang komprehensif dan mudah diakses tentang museum, bisa melalui media sosial, atau situs web museum, termasuk jam buka, harga tiket,

pameran khusus, opsi aksesibilitas, dan panduan atau batasan khusus.

- Tawarkan kemudahan pemesanan dan pembelian tiket secara *online* agar pengunjung dapat merencanakan kunjungan mereka terlebih dahulu dan mengurangi waktu tunggu di pintu masuk.
- Menyediakan sumber daya *online* seperti tur virtual, materi edukasi, dan konten interaktif yang terkait dengan koleksi dan pameran museum. Hal ini membantu pengunjung untuk mempersiapkan dan terlibat dengan konten museum sebelum kunjungan mereka.
- o Perspektif pengunjung *during the visit*
- Menampilkan peta, denah, dan papan petunjuk dengan jelas untuk membantu

pengunjung menavigasi museum dan menemukan pameran atau area yang diminati.

- Siapkan staf atau sukarelawan yang berpengetahuan luas dan ramah di meja informasi atau di seluruh museum untuk membantu pengunjung dengan petunjuk arah, memberikan informasi, dan menjawab pertanyaan.
 - Tawarkan berbagai alat interpretasi seperti panduan audio, tampilan multimedia, atau tur berpemandu untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pengunjung dengan pameran.
 - Memasukkan elemen interaktif atau aktivitas langsung untuk melibatkan pengunjung secara aktif dan membuat pengalaman mereka lebih mendalam dan berkesan.
 - Memastikan lingkungan museum aman, bersih, dan nyaman bagi pengunjung. Hal ini termasuk menyediakan area tempat duduk, toilet, dan pencahayaan yang memadai, serta menerapkan langkah-langkah keamanan dan strategi pengendalian kerumunan.
- o Perspektif pengunjung *After the visit*
- Dorong pengunjung untuk memberikan umpan balik tentang pengalaman mereka melalui survei, kartu komentar, atau *platform online*. Umpan balik ini membantu museum mengevaluasi kinerja mereka dan melakukan perbaikan.
 - Pertahankan hubungan dengan pengunjung melalui buletin, media sosial, atau situs web museum. Bagikan informasi terbaru tentang pameran baru, acara mendatang, program edukasi, atau sumber daya digital agar pengunjung

tetap terlibat bahkan setelah kunjungan mereka.

- Sediakan sumber daya *online* tambahan seperti pameran virtual, materi edukasi, atau *posting* blog yang terkait dengan koleksi museum. Hal ini memungkinkan pengunjung untuk menjelajahi konten museum lebih jauh dan melanjutkan perjalanan belajar mereka.

Dengan berfokus pada setiap fase pengalaman pengunjung, museum dapat memastikan bahwa pengunjung mendapatkan pengalaman yang positif, edukatif, dan berkesan dengan koleksi dan pameran yang sangat berharga.

Museum adalah kontributor utama bagi kesejahteraan dan pembangunan berkelanjutan masyarakat. Museum memberikan pendidikan, melestarikan warisan budaya, merangsang pertumbuhan ekonomi, mendorong keterlibatan sosial, dan mempromosikan kelestarian lingkungan. Kehadiran museum memperkaya kehidupan individu dan memperkuat jalinan komunitas, menjadikannya lebih hidup, inklusif, dan berkelanjutan.

Lalu pertanyaan hari ini, siapkah museum menerima pengunjung?

Bahan Bacaan

Manual of Museum Planning: Sustainable Space, Facilities and Operations (Barry Lord, et al, 2012)

The Manual of Museum Management (Gail Dexter Lord & Barry Lord)



Bionarasi

KRT. Thomas Haryonagoro Adalah seorang pemerhati museum yang berdedikasi dan bersemangat. Lahir di tengah kota Yogyakarta yang kaya akan seni dan budaya, membentuk pribadi dengan cinta mendalam terhadap seni, budaya, dan sejarah. Meskipun tidak memiliki akses ke institusi formal, adalah pengamat museum yang tekun, belajar melalui pengalaman, buku, dan berbagai sumber lainnya yang dapat diaksesnya. Ketertarikannya pada seni dan sejarah mendorongnya untuk menggali lebih dalam tentang pengelolaan museum yang lebih baik. Pencarian pengetahuan seputar pengelolaan museum menjadi inti dari kehidupan sehari-hari. Ia senang menggali informasi, mencari fakta-fakta tersembunyi, dan mengikuti perkembangan pengelolaan museum dari beberapa negara dan meresapi kekayaan budaya yang terkandung dalam setiap artefak, percaya bahwa pengetahuan adalah kunci untuk memahami masa lalu dan membentuk masa depan. "Setiap artefak adalah jendela ke masa lalu. Sebagai pemerhati museum, saya percaya bahwa kita semua memiliki tanggung jawab untuk menjaga dan merayakan warisan budaya kita. Melalui Museum, kita dapat membuka pintu menuju pemahaman yang lebih dalam tentang dunia di sekitar kita." email: krtthomasharyonagoro@gmail.com

Merdeka Belajar dan Kolaborasi

SEKOLAH- MUSEUM

Penulis Archangela Y. Aprianingrum

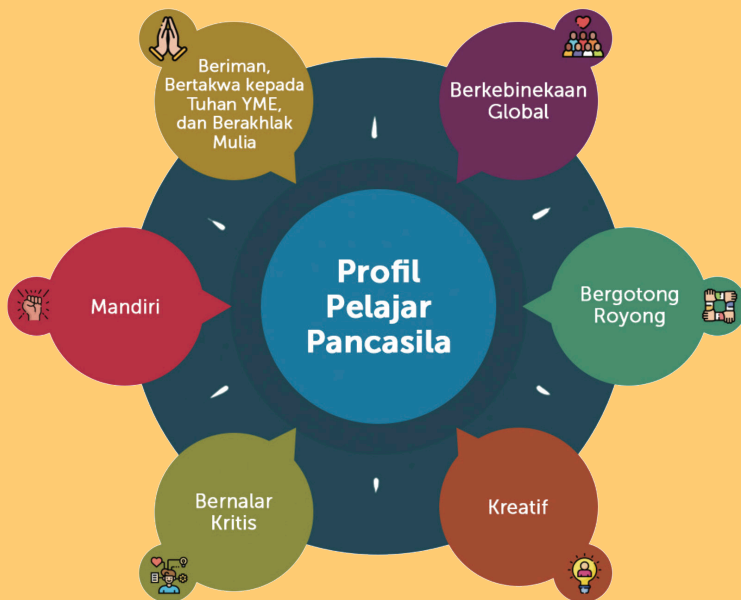
Sekolah dan museum merupakan dua institusi yang bertujuan memberikan edukasi kepada peserta didik. Sekolah merupakan institusi pendidikan formal yang melaksanakan program wajib belajar sesuai kebijakan pemerintah. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pendidikan dan kesejahteraan masyarakat. Sementara itu, museum sesuai Peraturan Pemerintah tentang Museum merupakan lembaga permanen yang tidak mencari keuntungan guna melayani masyarakat dengan tujuan pengkajian, pendidikan, dan kesenangan.

Keduanya memiliki fungsi edukasi yang saling melengkapi. Unsur kesenangan atau *enjoyment* juga merupakan hal penting yang dihadirkan di museum.

Di masa pascapandemi, kunjungan sekolah ke museum mulai meningkat, umumnya pengunjung mayoritas museum adalah sekolah. Sekolah pun menjadi salah satu target utama *audience* museum. Akan tetapi, biasanya interaksi antara sekolah dan museum hanya berlangsung sesaat ketika kunjungan dilaksanakan. Setelah sekolah mengunjungi museum, terputus pula komunikasi antara sekolah dengan museum.



Pengunjung di Museum Batik Indonesia menyaksikan ilustrasi proses pembuatan motif batik



Dimensi Kunci Profil Pelajar Pancasila.

Sumber: Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, 2022

Merdeka Belajar!

Pada saat yang bersamaan, pemerintah menetapkan kurikulum sekolah yang baru, yaitu Kurikulum Merdeka yang berlaku mulai tahun ajaran 2022/2023 melalui Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Pedoman Penerapan Keputusan Menteri ini menjelaskan bahwa struktur Kurikulum Merdeka pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah dibagi menjadi dua kegiatan utama, yaitu pembelajaran intrakurikuler dan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).

Peluncuran Kurikulum Merdeka ini membuka peluang besar bagi museum untuk turut mendukung kegiatan sekolah dan meningkatkan peran serta fungsi museum dalam bidang edukasi.

Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (2022), menyebutkan bahwa proyek penguatan profil pelajar Pancasila merupakan kegiatan kokurikuler berbasis proyek yang dirancang untuk menguatkan upaya pencapaian kompetensi

dan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila yang disusun berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan. Pelaksanaan P5 dilakukan secara fleksibel, mulai dari segi muatannya, kegiatan, hingga waktu pelaksanaan. Kegiatan pembelajaran proyek tidak harus terkait secara langsung dengan materi pelajaran intrakurikuler. Satuan pendidikan dapat melibatkan masyarakat dan/atau dunia kerja untuk merancang dan menyelenggarakan P5. Dengan demikian, sangat terbuka kesempatan museum untuk bekerja sama dengan sekolah dalam melaksanakan program P5 ini.

Pelajar dan nilai-nilai Pancasila

Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (2022) menjelaskan juga bahwa profil pelajar Pancasila dirancang untuk menjawab pertanyaan besar: peserta didik dengan profil atau kompetensi seperti apa yang ingin dihasilkan oleh sistem pendidikan Indonesia? Kompetensi profil pelajar Pancasila memperhatikan faktor internal yang berkaitan dengan jati diri, ideologi, dan cita-cita bangsa Indonesia,

serta faktor eksternal yang berkaitan dengan konteks kehidupan dan tantangan bangsa Indonesia di abad ke-21 yang sedang menghadapi masa revolusi industri 4.0. Selain itu, Pelajar Indonesia juga diharapkan memiliki kompetensi untuk menjadi warga negara yang demokratis, serta menjadi manusia unggul dan produktif di abad ke-21. Profil pelajar Pancasila memiliki beragam kompetensi yang dirumuskan menjadi enam dimensi kunci, seperti yang tercantum dalam gambar di bawah.

Dimensi tersebut menunjukkan bahwa profil pelajar Pancasila tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri sebagai bangsa Indonesia sekaligus warga dunia. Dengan demikian dapat terwujud pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berakarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.



Workshop membuat batik tulis di Museum Batik Indonesia memberikan pengalaman baru bagi peserta didik.
Sumber: Dokumentasi Museum Batik Indonesia/ Varistha



P5 memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk “mengalami pengetahuan” sebagai proses penguatan karakter sekaligus kesempatan untuk belajar dari lingkungan sekitarnya. Program ini sejalan dengan museum yang memberikan edukasi melalui “pengalaman.”

Program P5 di sekolah merupakan tantangan baru bagi para guru untuk membuat program pembelajaran yang kreatif. Namun tentu keterbatasan di sekolah merupakan kendala yang umum terjadi, seperti ketersediaan peralatan, fasilitas, bahan, hingga kemampuan guru yang harus terus ditingkatkan. Untuk itu museum dapat hadir dalam mendukung sekolah dalam melaksanakan program P5 di sekolah dan membantu mengatasi keterbatasan yang dimiliki sekolah.

Museum sebagai ekosistem pembelajaran

Dalam tulisannya, Katherine Prince mengatakan, “Masa depan bukan titik yang pasti, melainkan kitalah yang menciptakannya” (2012,2). Museum merupakan bagian dari ekosistem pembelajaran yang turut berperan menciptakan masa depan, sehingga harus dipersiapkan dengan matang. Museum, perpustakaan, dan institusi budaya lainnya dapat memberikan pelayanan dan memperluas ekosistem pembelajaran yang menawarkan pengembangan edukasi yang lebih kaya.

Pengalaman belajar dengan para edukator museum yang memiliki berbagai latar belakang keilmuan merupakan kelebihan utama museum, sehingga museum dapat mengisi kekosongan keterbatasan sekolah dalam ekosistem pembelajaran. Museum juga dapat menyediakan berbagai alternatif

metode edukasi yang berbeda dengan sekolah. Dengan demikian, museum bukan hanya sebagai salah satu pemangku kepentingan dalam pembentukan masa depan melalui pembelajaran, melainkan merupakan agen perubahan yang berperan dan berkolaborasi dengan institusi pendidikan lainnya dalam ekosistem pembelajaran.

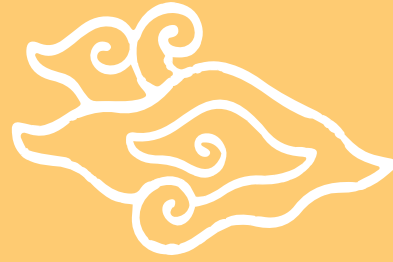
Banyak hal baru yang dapat dialami oleh anak-anak dengan berkunjung ke museum. Pengalaman menyaksikan berbagai koleksi dan informasi, mencoba hal baru, hingga bertemu dengan para edukator yang ahli di masing-masing bidang akan sangat mendukung proses pendidikan.

Pada saat ini, umumnya museum hanya menjadi “obyek sekali kunjungan.” Biasanya pelajar dan masyarakat secara umum mengunjungi sebuah museum hanya satu kali. Selesai kunjungan, selesai pula komunikasi antara museum dengan pengunjung. Dalam sebuah ekosistem, proses ini perlu untuk dikembangkan. Museum perlu membangun komunikasi yang intensif dengan seluruh perangkat pendidikan, mulai dari pembuat kebijakan, instansi yang mengatur pendidikan, sekolah sebagai institusi pendidikan, para guru dan tenaga pendidik, peserta didik, orang tua, hingga seluruh pemangku kepentingan dalam bidang pendidikan. Bukan merupakan hal yang sulit bagi museum untuk melaksanakan kolaborasi ini.

Selanjutnya bagaimana untuk mencapai semua tujuan ini? Bagaimanakah museum masuk ke dalam ekosistem pembelajaran? Beberapa tahapan di bawah ini dapat dilakukan oleh museum.

Menggali potensi museum. Museum perlu mengenali potensinya. Pesan apa yang





ingin disampaikan oleh museum kepada masyarakat dan kekuatan apa saja yang dimiliki museum. Sumber daya manusia di museum dengan variasi kompetensi dan keahliannya, koleksi dan informasi yang dimiliki, fasilitas museum baik di dalam maupun di luar museum, dan seluruh perangkat pendukung edukasi museum perlu kenali dan digali lebih mendalam. Fungsi kajian menjadi diperlukan, kajian dapat dilakukan oleh internal maupun eksternal museum.

Memahami konsep dan kurikulum Merdeka Belajar. Selanjutnya museum perlu mengenali karakteristik dari Kurikulum Merdeka ini. Tujuan, konsep, metode, dan Kurikulum Merdeka berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Pada tahap ini dapat ditentukan pada bagian mana museum bisa masuk dan mendukung Merdeka Belajar melalui program turunannya P5.

Kolaborasi dengan instansi terkait. Museum perlu juga untuk membangun diskusi dan komunikasi dengan berbagai instansi terkait pendidikan seperti pemangku kebijakan, sekolah, para guru, bahkan siswa. Museum dapat menggali dari diskusi tersebut apa yang dibutuhkan oleh sekolah dan para peserta didik, agar program yang nantinya disusun oleh museum dapat tepat sasaran dan sesuai dengan program sekolah, serta bermanfaat baik.

Produksi edukasi. Berdasarkan informasi yang telah terkumpul dari tahapan-tahapan sebelumnya, para edukator museum dapat membuat program-program yang mendukung kegiatan P5 sekolah. Kegiatan ini sedapat mungkin bukan merupakan program “sekali pakai”. Kegiatan P5 di sekolah diselenggarakan sebagai rangkaian dalam satu semester dengan ketentuan memenuhi beberapa jam pelajaran sesuai dengan jenjang pendidikan.

Dalam pelaksanaan program P5 ini banyak hal yang dapat dilakukan, bergantung pada kreativitas edukator museum. Museum dapat bekerja sama dengan sekolah untuk melaksanakan beberapa aktivitas yang sebenarnya sudah biasa dilakukan oleh sekolah, antara lain kunjungan museum; pameran keliling; *workshop*; diskusi; lomba; dan pendampingan guru dan tenaga pendidik.

Berbagai aktivitas ini dapat dilaksanakan di dalam museum, di sekolah, maupun di fasilitas publik di sekitar sekolah. Dari keenam contoh aktivitas di atas, satu yang jarang dilakukan adalah pendampingan bagi guru dan tenaga pendidik. Museum dapat menyiapkan modul pelatihan bagi guru terkait tema tertentu sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh museum. Sehingga diharapkan guru di sekolah dapat



P5 Berbatik Asik

1

Pengenalan batik
oleh Guru Sekolah

2

Kunjungan ke
Museum Batik
Indonesia

3

Aktivitas mewarnai,
menggambar,
desain

4

Mengenal batik
yang ada di rumah

5

Eksplorasi cara
memakai kain batik

6

Mencuci dan
merawat batik

7

Aktivitas kreasi perca
batik

8

Museum Masuk
Sekolah

9

Lomba
(cerdas cermat,
desain, dll)

10

Membuat poster
grafis, foto, video
ajakan pelestarian

11

Membuat poster grafis,
foto, video ajakan
pelestarian (lanjutan)

12

Festival Batik di
sekolah
(fashion show)

mengajarkan kepada peserta didik dengan lebih jelas dan lengkap. Museum juga dapat membuka komunikasi jangka panjang dengan guru apabila guru ingin menanyakan terkait materi maupun metode pelaksanaan P5. Penyiapan pengetahuan bagi guru dan tenaga pendidik merupakan hal yang sangat penting dan menentukan hasil P5.

Dalam menyiapkan rangkaian aktivitas P5, museum juga dapat memberikan ide atau contoh aktivitas kepada sekolah dalam menyusun program selama satu semester. Contoh aktivitas bertema batik yang dapat dilakukan oleh sekolah dapat kita lihat di gambar di bawah.

Pola kegiatan ini juga telah diadaptasi ke dalam salah satu modul P5 yang diterbitkan oleh Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Banten (2023), dengan pembagian empat tahap.

1. Tahap pengenalan: mengenali dan membangun kesadaran murid terhadap isu dengan keinginan dan kebutuhan. Aktivitas yang dapat dilakukan adalah observasi.
2. Tahap kontekstualisasi: mengaitkan masalah di lingkungan terdekat. Aktivitas yang dilakukan meliputi kunjungan museum, mengenal teknik melalui praktik, dan berbagai percobaan.
3. Tahap aksi: merancang dan melaksanakan proyek untuk menjawab permasalahan yang ada. Tahap ini dapat dilakukan dengan membuat aktivitas praktek merawat, lomba kreasi, simulasi, dan lainnya.
4. Tahap refleksi aksi: mendemonstrasikan proyek sebagai aksi dan merefleksikan aksi tersebut. Aktivitas ini merupakan refleksi atau evaluasi, dan asesmen sumatif berupa pameran proyek.

Ciptakan pengalaman berkesan

Dengan berkolaborasi dalam Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang merupakan bagian dari Kurikulum Merdeka Belajar, museum dapat mendukung sekolah dengan menciptakan berbagai pengalaman praktis bagi para peserta didik dengan cara yang menarik sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman yang berkesan.

Dengan demikian museum turut membentuk masa depan melalui peserta didik ini. Apa yang museum lakukan saat ini menentukan masa depan keberlanjutan dan kesejahteraan bangsa.

Bahan bacaan

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*.

Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Banten. (2023). *Bangka Batik, Modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*.

Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.

Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 262/M/2022 Tentang Perubahan atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.

Katherine Prince, et al. (2012). *Forecast 3.0: Recombinant Education: Regenerating the Learning Ecosystem*. KnowledgeWorks.

Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum.

Workshop membuat batik tulis di BPMP Banten dalam rangka Festival Merdeka Belajar, dihadiri oleh pemangku kepentingan di wilayah Banten.
Sumber: Dokumentasi Museum Batik Indonesia/Asri Hayati N.



Bionarasi

Archangela Y. Aprianingrum adalah lulusan Magister Arkeologi Universitas Indonesia. Saat ini bekerja di Museum dan Cagar Budaya, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Email: archangela.yudi@gmail.com



Hasil workshop membuat batik tulis di Museum Batik Indonesia, pengalaman berkesan bagi anak-anak.
Sumber: Dokumentasi Museum Batik Indonesia/Varistha



“HEALING” DI MUSEUM

Penulis Zulfa Nurdina

Perubahan terbaru dalam pemikiran dan praktik museologi saat ini telah berpusat pada kebutuhan museum untuk mengatasi masalah sosial yang sulit dan menjadi lebih inklusif dari beragam pemikiran, pendapat, dan kepercayaan masyarakat. Namun, faktanya topik kesehatan mental ini masih mendapatkan sedikit perhatian dari praktisi museum-museum Indonesia pada khususnya.

Temuan Indonesia–National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) mengindikasikan bahwa kesehatan mental yang buruk merupakan isu kesehatan yang lazim di kalangan remaja Indonesia, di mana satu dari tiga remaja Indonesia (34.9 persen), setara dengan 15.5 juta remaja Indonesia, memiliki satu masalah kesehatan mental dalam 12 bulan terakhir; dan satu dari dua puluh remaja (5.5 persen), setara dengan 2.45 juta remaja Indonesia memenuhi kriteria suatu gangguan mental. Gangguan kecemasan merupakan gangguan mental yang paling banyak dialami oleh remaja.¹ Prevalensi ini mengindikasikan bahwa kesehatan mental merupakan isu kesehatan masyarakat yang memerlukan perhatian dari semua kalangan, termasuk museum.

Helen Chatterjee dan Guy Noble dalam buku *Museums, Health and Well-being* menyebut bahwa museum bermanfaat bagi kesehatan dan kesejahteraan dalam berbagai cara, dengan menyediakan: (a) pengalaman sosial yang positif dan pengurangan isolasi sosial; (b) kesempatan belajar dan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan baru; (c) pengalaman menenangkan yang menurunkan tingkat kecemasan; (d) emosi positif seperti harapan, kesenangan, dan optimisme; (e) harga diri dan rasa diri dan komunitas; (f) gangguan positif dari lingkungan klinis; (g) peningkatan kesempatan untuk menemukan makna; (h) pengalaman baru yang mungkin

1. Laporan Penelitian Indonesia – National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) tahun 2022

menginspirasi atau bermakna; dan (i) komunikasi antara keluarga, pengasuh, dan profesional kesehatan.

Secara keilmuan dapat dikatakan bahwa manfaat museum lebih dari sekadar memberikan pengetahuan. Meskipun belajar dari museum adalah kunci dari sudut pandang praktis dan akademis, museum memiliki elemen psikologis yang besar dan tidak boleh kita lupakan. Bagi mereka yang mencari tempat perlindungan dan sarana hiburan kreatif, kita harus mulai membuka mata dengan kemungkinan museum dapat membantu mengurangi perasaan cemas, terasing, dan depresi pada pengunjungnya. Dalam hal ini, museum harus bertanggung jawab secara sosial dengan berkolaborasi dengan komunitas yang beragam sehingga dapat memfasilitasi representasi masyarakat secara adil. Tanggung jawab sosial yang dimaksud yaitu museum berkomitmen untuk mengidentifikasi dan memenuhi kebutuhan publik, dengan menempatkan publik sebagai prioritas utama dalam pengelolaan museum. Mengutip Fleming (2010), *museums must be 'for somebody, not about something' and that without 'social value the museum is nothing.'* Museum bukanlah mengenai sesuatu tapi untuk seseorang (manusia) dan tanpa nilai-nilai sosial museum bukanlah apa-apa.

Apa yang harus dilakukan museum sekarang?

Saat ini, museum harus mengambil sikap untuk menentang stereotip dan prasangka terhadap penyandang disabilitas mental, yang bertujuan membentuk pemahaman publik tentang pentingnya saling memahami dan menghormati antar-individu. Melihat data beberapa tahun terakhir masih sangat sedikit museum di Indonesia yang berkontribusi secara aktif dalam isu kesehatan mental. Padahal museum dapat berbuat lebih banyak untuk mendukung orang-orang yang mengalami gangguan kesehatan mental.

Sejauh ini di Indonesia, hanya terdapat dua museum yang pernah mengadakan pameran dengan tema kesehatan mental antara lain Museum Kebangkitan Nasional dan Museum Sonobudoyo. Pameran virtual Museum Kebangkitan Nasional yang dilaksanakan pada 2022 mengangkat tajuk “Pendar Cahaya (API)”. Judul tersebut menyiratkan peran para ahli kejiwaan dalam “menerangi” kondisi mental dari mereka yang menderita penyakit jiwa. Cahaya tersebut berpendar, karena penyakit jiwa sendiri bukanlah penyakit yang dapat dilihat melalui indera fisik, namun dirasakan. “API” menyimbolkan para dokter jiwa sebagai sumber cahaya, dan dapat dipanjangkan menjadi anak judul: “Alumni STOVIA Pionir Kedokteran Jiwa Indonesia”. Pemilihan tema ini juga berkaitan dengan peringatan Hari Kesehatan Mental Internasional yang setiap tahunnya diperingati pada tanggal 10 Oktober. Pameran ini diselenggarakan bertujuan untuk mengangkat kiprah alumni STOVIA yang bergerak di

bidang kesehatan jiwa sekaligus memberikan apresiasi dan inspirasi terhadap para tenaga kesehatan yang bergelut di bidang kesehatan jiwa. Dalam membuat pameran ini, Museum Kebangkitan Nasional berkolaborasi dengan rekan-rekan di Museum Kesehatan Jiwa Lawang (di bawah naungan RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang) dan Komunitas Kesehatan Mental “Social Connect.”

Sementara itu Museum Sonobudoyo mengakomodasi mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menggelar pameran seni rupa dengan tajuk “Intus Foris.” “Intus Foris” diambil dari bahasa latin yang bermakna luar dalam. Intus atau dalam diartikan dengan emosi dan jiwa seseorang terkait dengan depresi. Foris atau luar diartikan dengan kondisi fisik seseorang yang terlihat baik-baik saja. Tema pameran berhubungan dengan kesadaran kesehatan mental. Intus Foris mengangkat lima tahap kesedihan yang tersusun mulai dari penolakan, amarah, penawaran, depresi, hingga penerimaan. Pameran ini dilaksanakan pada Mei 2023 bertepatan dengan bulan Kesehatan Mental Dunia.



Pameran ini menjadi wujud kampanye akan pentingnya kesadaran akan kesehatan mental. Dengan menggandeng 15 seniman muda lahiriah 29 karya yang merefleksikan keadaan yang berkaitan dengan keadaan psikologi dan kesadaran mental.

Dari contoh yang lain, museum-museum di luar negeri sedang gencar-gencarnya mengkampanyekan kesadaran kesehatan mental melalui berbagai pameran, program publik, hingga mengakomodasi pasien kesehatan mental sebagai *volunteer* di museum. ArtScience Museum di Singapura misalnya berkolaborasi dengan Science Gallery Melbourne pada 3 September 2022 hingga 26 Februari 2023 mengadakan pameran temporer bertajuk MENTAL: Colours of Wellbeing. Pameran ini menawarkan *safe space* bagi masyarakat untuk dapat menantang prasangka dan stereotip sosial seputar kesehatan mental. Pameran ini menampilkan 24 pameran interaktif, proyek seni, dan instalasi berskala besar karya seniman, kreator, ilmuwan, dan desainer internasional yang mencerminkan berbagai perspektif tentang kesehatan

mental dan cara untuk sehat. Selain itu, ada tujuh karya seni buatan seniman Singapura dan Asia Tenggara yang mengeksplorasi kesehatan mental dari sudut pandang unik Asia Tenggara. Pameran ini mengajak masyarakat untuk merayakan perbedaan dan kompleksitas serta mewakili gagasan bahwa setiap perjalanan kesehatan mental tidaklah sama. Dalam hal ini, museum mendorong pengunjung untuk merenungkan, bertanya, dan berempati tentang arti menjadi manusia.

Praktik lainnya, Museum Van Gogh di Amsterdam meluncurkan program kesehatan mental yang diberi nama "Open Up with Vincent." Program ini menggunakan kisah hidup dan seni Vincent van Gogh untuk mendorong orang mendiskusikan kesehatan mental dan berbagi pengalaman. Kegiatan ini bekerja sama dengan asosiasi dan profesional yang berspesialisasi dalam kesehatan mental. Program ini dimulai dengan sesi *mindfulness* selama pameran Van Gogh and the Olive Groves dilanjutkan dengan aktivitas lokakarya melukis hingga melakukan yoga dan meditasi bersama. Melalui program ini, Museum Van Gogh



Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Museum Kebangkitan Nasional

PENDAR CAHAYA

**PENGEN TAU
LEBIH BANYAK?**

kunjungi laman Pameran Virtual Pendar Cahaya

<https://pendarcahaya.com/>

1st-7th May 2023

13.00-21.00 WIB

Intus Foris

ART EXHIBITION

MUSEUM SONOKUBOYO (RUANG PAMER TEMPORER)
Jl. Pangurakan No. 5, Ngupasan, Kec. Condemman, Kota Yogyakarta

Artist:
Alin Liandishanti
Hafish Aulia Hanani
Kemala Hayati
Muhammad Fahmi Aziz
Taufiqur Rahman
Yusuf Maulana Ramdani

Group Artist:
Setu Titik

More information:
intusforis2022@gmail.com
+62-898-913-5652
intusforis.id

Media:
Indragiri, Kompas, SINDO, STAR, dan lainnya

Publikasi Pameran Pendar Cahaya Museum Kebangkitan Nasional. Sumber: Instagram @muskitnasofficial
MUSEOGRAFIA 2023



1st-7th May 2023

13.00-21.00 WIB

Intus Foris

ART EXHIBITION

MUSEUM SONOKUBOYO (RUANG PAMER TEMPORER)
Jl. Pangurakan No. 5, Ngupasan, Kec. Condemman, Kota Yogyakarta

Artist:
Alin Liandishanti
Hafish Aulia Hanani
Kemala Hayati
Muhammad Fahmi Aziz
Taufiqur Rahman
Yusuf Maulana Ramdani

Group Artist:
Setu Titik

More information:
intusforis2022@gmail.com
+62-898-913-5652
intusforis.id

Media:
Indragiri, Kompas, SINDO, STAR, dan lainnya

Poster Pameran Intus Foris Sumber: <https://isi.ac.id/mahasiswa-tata-kelola-seni-isi-yogyakarta-gelar-pameran-intus-foris/>



How are you?

You to fe

Instalasi Seni Pameran MENTAL Karya
Emmanuel Gollob "Doing Nothing with AI"
Sumber: [https://id.marinabaysands.com/
museum/exhibitions/mental.html](https://id.marinabaysands.com/museum/exhibitions/mental.html)

menegaskan bahwa pendekatan terapi seni dapat membantu mencegah atau meringankan masalah psikologis yang dialami oleh masyarakat. Museum menjadi ruang untuk melayani komunitas, karena mereka menawarkan kesempatan, melalui karya seni, untuk memulai percakapan yang membahas kompleksitas ras, identitas, keadilan sosial, dan inklusi. Di sini, setiap individu berhak untuk mengambil bagian dari ruang yang telah diciptakan museum. Terapi seni bersifat terapeutik dan berbasis komunitas ini dapat meningkatkan aksesibilitas masyarakat terhadap museum.

Pada 2013 – 2016, dua museum di Inggris yaitu Imperial War Museum North dan Manchester Museum bergabung untuk membentuk program pelatihan *volunteer* yang dinamakan "Volunteering

for Wellbeing." Perekrutan sukarelawan ini ditargetkan untuk orang-orang yang menghadapi isolasi sosial, pengangguran, atau individu dengan kesehatan mental tingkat rendah. 231 orang mengambil bagian sebagai relawan selama tiga tahun di berbagai institusi termasuk Manchester City Galleries, Manchester Jewish Museum, dan People's History Museum. Hasilnya 75 persen sukarelawan melaporkan peningkatan kesejahteraan yang signifikan setelah satu tahun mengikuti program *volunteer*.

Lain halnya di Canterbury Museums and Galleries Inggris. Mereka membuat pasien kesehatan mental berkontribusi dalam pameran kesehatan mental "A Place of Safety" yang diadakan pada 2022 lalu. Museum memfasilitasi mereka untuk membuat puisi, lukisan, gambar, dan

Know that it's okay Feel what you're feeling.

lampion yang kemudian ditampilkan dalam pameran. Di tempat lain, Dulwich Picture Gallery bekerja sama dengan South London dan Maudsley Mental Health Trust Recovery College menguji coba pasien kesehatan mental untuk merancang lokakarya kreatif yang bisa dilakukan bersama.² Inisiatif semacam itu dinilai berdampak positif bagi pasien karena mereka dapat memperoleh kepercayaan diri yang baru.

Lantas, apa yang bisa dilakukan oleh museum untuk dapat berkontribusi lebih jauh terkait kesadaran kesehatan mental? *Pertama*, museum bisa membuka akses selebar-lebarnya dan semudah-mudahnya bagi masyarakat untuk melakukan kunjungan atau berkegiatan di museum. *Kedua*, museum mesti berperan aktif dalam berkampanye mengenai kesadaran akan kesehatan mental baik melalui pameran maupun program publiknya yang inklusif. Museum harus sadar secara sosial, bertanggung jawab secara sosial, dan berkomitmen terhadap inklusi. *Ketiga*, museum menyediakan ruang aman (*safe space*) yang memungkinkan masyarakat dapat bereksplorasi. Museum mampu berperan penting sebagai ruang bagi individu dengan gangguan kesehatan mental untuk memperluas kehidupan sosialnya. Museum adalah lokasi yang ideal untuk pertemuan sosial dan kegiatan keluarga dengan menawarkan kesempatan kepada

teman dan keluarga untuk menggabungkan kegiatan santai dengan belajar. Peran museum adalah untuk memberikan mereka kesempatan dan tempat untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan budaya yang ternyata dapat bersifat terapeutik. *Keempat*, museum harus mulai mempertimbangkan mengadakan Pelatihan Pertolongan Pertama Kesehatan Mental atau Trauma Informed Practice, terutama untuk staf museum yang terlibat langsung dengan pengunjung. *Kelima*, museum bisa mulai membangun relasi dengan komunitas untuk dapat bekerja sama membuat kegiatan yang mempunyai dampak langsung terhadap masyarakat khususnya dalam hal kesadaran kesehatan mental. Melalui kolaborasi ini, museum dapat menjangkau masyarakat yang lebih beragam dan memperdalam hubungannya dengan masyarakat. Selain itu, bersama dengan komunitas, museum dapat melakukan kampanye isu-isu terkini atau bahkan melakukan penggalangan dana yang berdampak terhadap masyarakat. Penelitian telah menunjukkan bahwa dengan membantu orang lain, kita dapat membantu meningkatkan kesehatan mental dan kesejahteraan kita sendiri. Mental Health Foundation bahkan membuat publikasi berjudul "Doing Good Does You Good", yang mencerminkan manfaat kesehatan mental dari altruisme.³

Contoh-contoh di atas menunjukkan bagaimana museum seharusnya dapat

2. Knott, J. (2022). It's time for museums to address mental health. <https://www.museumsofassociation.org/museum-journal/analysis/2022/11/its-time-for-museums-to-address-mental-health/#>

3. Keyakinan atau praktik kepedulian tanpa pamrih untuk kesejahteraan orang lain.

Sesi mindfulness di Museum Van Gogh dan
contoh video meditasi
Sumber: <https://www.vangoghmuseum.nl/en/about/organisation/inclusion-and-accessibility-policy/open-up-with-vincent>





berperan penting dalam mengatasi masalah kesehatan mental. Melalui seni dan budaya, orang dapat mempelajari keterampilan baru dan berinteraksi dengan orang lain. Museum bisa menjadi katalis bagi orang-orang yang berjuang menghadapi masalah kesehatan mental, dengan menjadi ruang aman (*safe space*) bagi mereka.

Bahan Bacaan

Barnes, Amy & Chen, Chia-Li & Lin, Chun-Hung & Lin, Shih-Ku & Lau, Tak-Cheung & Besley, Joanna & Chynoweth, Adele & Sirik, Savina & Men, Pechet & Seng, Kunthy & Allegaert, Patrick & Coleborne, Catharine & Gale, Colin. (2014). Museums and Mental Health. *Museum Worlds*. 2. 10.3167/armw.2014.020109.

Carlsson, R. (2022). Are museums good for your mental health? <https://www.museumnext.com/article/are-museums-good-for-your-mental-health/>.

Center for Reproductive Health, University of Queensland, & Johns Bloomberg Hopkins School of Public Health. (2022). Indonesia – National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS): Laporan Penelitian. Pusat Kesehatan Reproduksi.

Chatterjee, H & Noble, G. (2013). *Museums, Health and Wellbeing*. London: Ashgate Press.

Fleming, D. (2010). 'Museums campaigning for social justice: 5th Stephen Weil memorial lecture', Annual conference of the international committee on management, Shanghai, China.

Knott, J. (2022). It's time for museums to address mental health. <https://www.museumsassociation.org/museums-journal/analysis/2022/11/its-time-for-museums-to-address-mental-health/#>

Neal, C. (2012). Can museums improve your mental health and wellbeing?. <http://welshmuseumsfederation.org/uploads/online%20resources/Artefact%20Final%20Report.pdf>



Bionarasi:

Zulfa Nurdina Fitri lahir di Blitar 10 Februari 1996. Menyelesaikan pendidikan S1 Sejarah Universitas Negeri Malang dan S2 Arkeologi Universitas Indonesia. Ia sudah aktif menulis di berbagai platform museum dan kebudayaan sejak bekerja di Museum Kebangkitan Nasional tahun 2019. Saat ini ia bekerja menjadi staff dari Museum dan Cagar Budaya. Penulis bisa dihubungi melalui zulfanurdina@gmail.com.

Museum Bung Hatta

Dan Benih Nasionalisme Sang Proklamator

Penulis Andi Mulya

Bukittinggi telah masyhur sebagai kota bersejarah yang wajib dikunjungi. Selain makanannya yang enak-enak, Bukittinggi menyajikan pemandangan yang elok, termasuk bukit dan lembah. Di sini dulu ada kebun binatang terbaik di Sumatera. Juga ada Lubang Jepang yang bisa ditelusuri dari Ngarai Sianok. Dan tentu saja ada Jam Gadang, ikon kota tempat lahirnya organisasi Polisi Wanita.

Di kota sejuik ini pula Bung Hatta lahir dan menghabiskan masa kecilnya hingga usia 11 tahun. Hingga tak salah kota ini dijuluki juga Kota Proklamator.

Jendela Nasionalisme: Dari jendela itu Hatta kecil menyaksikan Mak Rais melambaikan tangan dari kereta api yang membawanya ke Padang. (foto: https://kemlu.go.id/portal/id/read/58/tentang_kami/rumah-kelahiran-bung-hatta#lg=1&slide=0)

Museum Bung Hatta

Tak genap pengalaman berkeliling Kota Bukittinggi sebelum mengunjungi rumah masa kecil Bung Hatta atau yang sekarang dikenal sebagai Museum Bung Hatta. Museum ini terletak di Jalan Soekarno Hatta No 37. Masih di pusat kota. Memasuki pintu besar museum, seorang ibu menjadi pemandu dan menceritakan setiap ruangan dan isi koleksi baik perabot maupun lukisan serta silsilah keluarga Bung Hatta, yang tergantung di dinding. “Rumah masa kecil Bung Hatta didirikan sekitar tahun 1860-an,”





foto : Anda Firmago

jelas ibu tadi. Di tangannya diperagakan satu buku yang berisi kisah perjuangan Bung Hatta. Jadi rumah ini sudah ada, sekitar 40 tahun sebelum Bung Hatta lahir.

Mohammad Hatta lahir pada 12 Agustus 1902. Saat itu kota Bukittinggi dinamakan Belanda dalam peta mereka dengan Fort de Kock. Kini menjadi nama benteng pertahanan Belanda yang masih berdiri di pusat kota Bukittinggi. Bung Hatta menghuni rumah ini, sampai berusia 11 tahun. Usai itu ia ke Padang melanjutkan pendidikan.

Rumah itu pernah roboh pada 1960. Yayasan Pendidikan Bung Hatta, pendiri Universitas Bung Hatta kemudian berinisiatif membangun kembali terhitung sejak penelitiannya pada November 1994. Proses pembangunan dimulai 15 Januari 1995 dan diresmikan Presiden Soeharto pada tanggal 12 Agustus 1995. Ini bertepatan dengan hari lahir Bung Hatta, atau 'Haul' Bung Hatta ke-93.

Semua bangunan menggunakan struktur kayu bertingkat dua. Dari pintu depan tampak ruang utama berfungsi untuk menerima tamu, ruang makan keluarga. Perabot kayu yang ditata di tengahnya

dibatasi beri tirai kawat dan tiang kayu agar pengunjung tidak mendudukinya. Di plafon tergantung lampu hias lama berwarna putih dengan rangka tembaga warna kekuning-kuningan.

Di bagian belakang ada dapur. Paviliun ada di bagian samping. Ada juga kandang kuda. Kuda sebagai alat transportasi dan binatang kesayangan masa dulu sekaligus menunjukkan status sosial yang tinggi dari pemiliknya. Di dapur ini tersusun peralatan makan seperti piring, gelas, serta sendok. Semuanya raknya terbuat dari kayu.

Ke lantai atas, bisa dinaiki dengan tangga kayu dari dapur. Di sini tertata ruang keluarga dan kamar. Tampak dipan kayu yang berkilat bagus. Dengan kasur ditutupi sprei warna putih. Di Kamar itu, jelas ibu pemandu, Bung Hatta lahir dan dibesarkan ibunya.

Kisah sang Mamak

Museum atau rumah masa kecil Bung Hatta ini tidak sekadar menyimpan kenangan masa lalu. Di dalam dinding-dindingnya terpahat kisah dramatis yang membentuk jiwa nasionalismenya. Di rumah itu pula Bung Hatta belajar tentang kehidupan yang religius. Ada satu episode yang membekas dalam ingatan Bung Hatta. Hal itu tak lepas dari peristiwa yang dialami Hatta di rumah tersebut. Dari salah satu jendela di rumah ini Hatta kecil menyaksikan dengan mata dan kepala sendiri pamannya yang dipanggil Mak Rais melambai-lambaikan tangan melewati rumah tersebut dari atas kereta api.

Lambaian ini bukanlah lambaian biasa. Deliar Noor dalam buku *Mohammad Hatta: Biografi Politik* menceritakan Mak Rais melambai-lambaikan tangan ke Hatta dan seluruh sanak keluarga saat tangan dan kakinya dirantai oleh Belanda. Kala itu seorang pejabat Belanda melakukan tindakan 'kurang ajar' terhadap perempuan bumiputra. Penduduk kota Bukittinggi heboh oleh peristiwa itu. Mak Rais menulis di Koran Utusan Melayu tentang

perangai Belanda itu. Ia ditangkap karena dianggap menghina atau memfitnah. Meskipun Mak Rais, tidak menyebutkan nama si pejabat Belanda dimaksud.

Akibat kritik itu Belanda menangkapnya dengan kejam. Ia dibawa dengan kereta api dari Payakumbuh ke Padang. Hatta dan keluarga besarnya melihat kereta api itu melewati rumahnya. Hatta kecil menyaksikan lambaian tangan Mamaknya itu dengan perih. Saat itu mulai tumbuh kesadaran ketidakadilan hidup di masa terjajah. Pengalaman batin ini menggelorakan semangat perlawanan dan membangkitkan nasionalisme dalam diri Hatta sampai akhir hayatnya. Ia rela bersusah payah dan mengorbankan jiwa raga untuk Indonesia merdeka.

Wisata dan pendidikan karakter

Museum ini menjadi tempat wisata sejarah yang populer di Bukittinggi dan banyak dikunjungi oleh wisatawan lokal maupun mancanegara yang tertarik untuk memahami lebih dalam tentang sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia.

Dipan Lama : Tempat lahir Bung Hatta dan dibesarkan. Di rumah ini Bung Hatta menyadari ketidakadilan sebagai bangsa yang terjajah.



Dari museum ini kita juga bisa menyelami kehidupan dan keteladanan yang dicontohkan Bung Hatta. Hatta adalah orang paling jujur, walau tidak kaya. Ia mengembalikan dana taktis sebesar Rp25.000 usai berhenti dari jabatan wakil presiden RI. Hatta juga menolak jabatan komisaris perusahaan negara dan perusahaan asing, usai pensiun. Hatta mengatakan tidak mampu mempertanggungjawabkan kepada rakyat dari uang yang diterima tersebut. Sementara uang pensiun Hatta hanya Rp3.000 terhitung kecil, bahkan tidak bersisa untuk membayar tagihan listrik.

Hatta hidup sederhana dan tidak tergoda dengan kekayaan harta. Harta terbesar menurut Hatta adalah ilmu pengetahuan. Ia dikenal sebagai kutu buku. Hatta tidak berhasil membeli sepatu bally kendali ia sangat mimpikan, dengan menggunting iklan sepatu bally itu: berharap suatu saat mampu membelinya. Tapi mimpi itu tak pernah terwujud sampai Hatta wafat.

Dapatlah dikatakan rumah masa kecil Bung Hatta bukan hanya sebuah bangunan bersejarah, namun sebuah tempat yang

menyimpan jejak-jejak perjuangan untuk kemerdekaan. Melalui kisah-kisah seperti ini, museum tersebut menjadi jendela bagi generasi masa kini untuk memahami dan menghargai semangat nasionalisme yang membimbing perjalanan Indonesia menuju kemerdekaan.***



Bionarasi

Penulis lahir di Batusangkar, Sumbar, pada 5 Januari 1971. Dibesarkan dan sekolah SD-SMA Negeri 1, Duri, Riau. Lulus S3 Universitas Negeri Jakarta (2021). Pendiri mak-adang.com.

Berkarir sebagai wartawan a.l di Bisnis Indonesia, Jakarta. Menerbitkan buku/novel (a.l Mak Adang dari Nagari Keramat dan Ensiklopedia Olahraga Indonesia). Beroleh penghargaan a.l dari Kemendikbud RI, peneliti terbaik LIPI/BRIN. Lulus S3 UNJ dengan disertasi jurnalistik olahraga. Penulis dapat dihubungi melalui email: andimulya@yahoo.com.



Jujur dan Hemat: Lumbung padi di belakang rumah Bung Hatta.

foto : Anda Firmago

WARISAN DOKUMENTER SEBAGAI CAGAR BUDAYA

Penulis Doni Prasetyo

Benteng Wolio di Buton, Lawang Sewu di Semarang, Arca Bhairawa di Museum Nasional Indonesia Jakarta, Masjid Raya Al-Mashun di Medan, dan Taman Narmada di Lombok Barat merupakan sekumpulan objek dan lokus yang telah dikukuhkan menjadi Cagar Budaya Peringkat Nasional. Nama-nama tersebut menyiratkan bahwa senarai prestisius ini berisi peninggalan sejarah dan jejak budaya bangsa Indonesia yang meruah di berbagai provinsi serta beragam kategori seperti benda, struktur, bangunan, situs, dan kawasan.

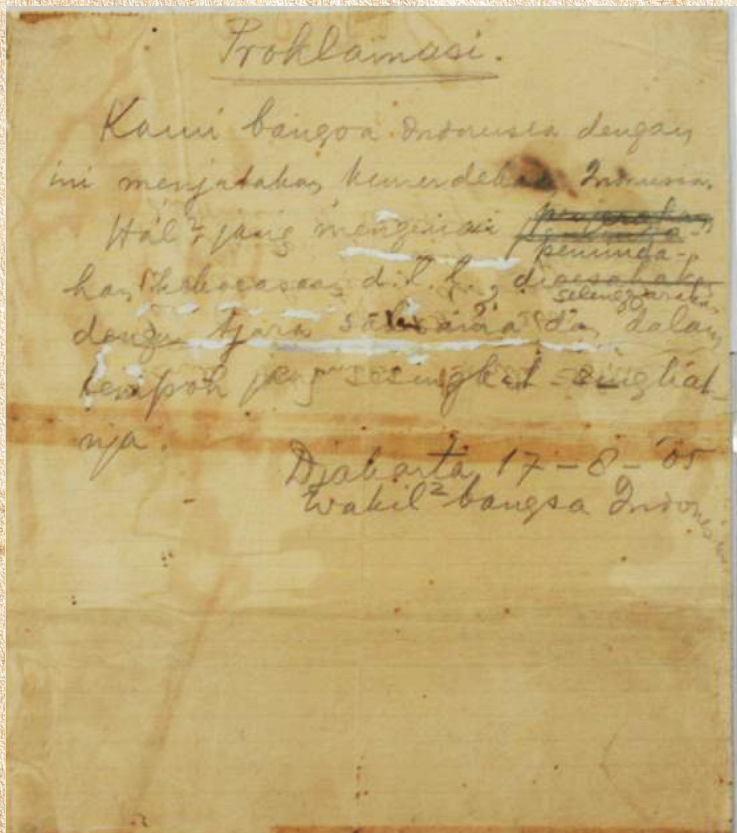
Undang-Undang Nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya merinci parameter Cagar Budaya Peringkat Nasional ke dalam lima kriteria: (a) wujud kesatuan dan persatuan bangsa; (b) karya adiluhung yang mencerminkan kekhasan kebudayaan bangsa Indonesia; (c) Cagar Budaya yang sangat langka jenisnya, unik rancangannya, dan sedikit jumlahnya di Indonesia; (d) bukti evolusi peradaban bangsa serta pertukaran budaya lintas negara dan lintas daerah, baik yang telah punah maupun yang masih hidup di masyarakat; dan (e) contoh penting kawasan permukiman tradisional, lanskap budaya, dan/atau pemanfaatan ruang bersifat khas yang terancam punah.

Penetapan Cagar Budaya Peringkat Nasional dilakukan oleh Kementerian Pendidikan,

Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui perilsan Surat Keputusan yang merujuk pada hasil rekomendasi Tim Ahli Cagar Budaya Nasional. Hingga medio 2023 terdapat 209 Cagar Budaya Peringkat Nasional yang tersebar di banyak wilayah. Cagar Budaya Peringkat Nasional kategori benda mencakup objek-objek arkeologika, historika, seni kriya, filologika, dan etnografika seperti benda regalia, alat musik, perhiasan, arca, dan patung. Beberapa benda lainnya dapat dikategorikan sebagai 'Warisan Dokumenter' seperti naskah, manuskrip, kitab, dan prasasti.

Rekomendasi tentang Pelestarian dan Akses terhadap Warisan Dokumenter (*Recommendation Concerning the Preservation of, and Access to, Documentary Heritage*) yang dihasilkan dalam Sidang Umum UNESCO ke-38 di Paris, Prancis pada 18 November 2015 telah mendefinisikan Warisan Dokumenter (*documentary heritage*) sebagai dokumen atau kumpulan dokumen yang memiliki nilai penting atau signifikansi bagi sejarah masyarakat, kebudayaan, atau kemanusiaan secara umum. Dokumen-dokumen tersebut merupakan objek yang memuat informasi analog atau digital berupa kode, teks, gambar, suara, atau informasi sejenisnya.

Rekomendasi tersebut juga memerai Warisan Dokumenter ke dalam empat jenis berbeda, yaitu (1) Warisan Dokumenter tekstual yang



Naskah Proklamasi Kemerdekaan Bangsa Indonesia Tulisan Tangan Soekarno Koleksi Arsip Nasional Republik Indonesia. Sumber: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman, 2013.

meliputi manuskrip, naskah, buku, kitab, koran, poster, catatan, atau data komputer. Warisan Dokumenter jenis tekstual dapat ditulis, diketik, dipahat, atau diukir menggunakan tinta, pensil, cat, kode digital, atau alat bantu lainnya pada media kertas, plastik, daun, batu, kain, kaca, kulit kayu, atau aplikasi perangkat lunak dan perangkat keras komputer; (2) Warisan Dokumenter nontekstual yang meliputi gambar, sketsa, lukisan, peta, denah, diagram, atau gambar rancangan lainnya yang dihasilkan pada berbagai media; (3) Warisan Dokumenter audiovisual yang meliputi foto, kaset keping, kaset magnetik, piringan, dan pita film (baik analog maupun digital) yang dihasilkan pada material kertas, logam, plastik, atau material lainnya; dan terakhir (4) Warisan Dokumenter

virtual digital yang meliputi laman atau situs digital (*websites*) yang memuat kumpulan data dari berbagai perangkat atau aplikasi.

Dari 209 Cagar Budaya Peringkat Nasional yang telah ditetapkan hingga tahun 2023, terdapat 59 obyek kategori benda. Dari jumlah tersebut, 44 obyek dapat diklasifikasikan sebagai Warisan Dokumenter. Obyek-obyek tersebut terdiri dari empat Warisan Dokumenter berbentuk naskah atau teks, satu Warisan Dokumenter berbentuk gambar, tiga Warisan Dokumenter berbentuk lukisan, 35 Warisan Dokumenter berbentuk prasasti atau inskripsi, dan satu Warisan Dokumenter berbentuk nisan. Daftar Warisan Dokumenter yang telah ditetapkan sebagai Cagar Budaya Peringkat Nasional disajikan pada tabel berikut.

No	Nama Cagar Budaya Peringkat Nasional	Lokasi atau Tempat Penyimpanan	Nomor SK Mendikbudristek
1	Teks Proklamasi Kemerdekaan Bangsa Indonesia Ketikan yang Ditandatangani Oleh Soekarno dan Mohammad Hatta,	Istana Negara, Jakarta Pusat, DKI Jakarta	246/M/2013
2	Naskah Proklamasi Kemerdekaan Bangsa Indonesia Tulisan Tangan Soekarno	Arsip Nasional Republik Indonesia, Jakarta Pusat, DKI Jakarta	255/M/2013
3	Prasasti Yupa Kol. Museum Nasional No. Invent. D.2a	Museum Nasional Indonesia, Jakarta Pusat, DKI Jakarta	279/M/2014
4	Prasasti Yupa Kol. Museum Nasional No. Invent. D.2b	Museum Nasional Indonesia, Jakarta Pusat, DKI Jakarta	279/M/2014
5	Prasasti Yupa Kol. Museum Nasional No. Invent. D.2c	Museum Nasional Indonesia, Jakarta Pusat DKI Jakarta	279/M/2014
6	Prasasti Yupa Kol. Museum Nasional No. Invent. D.2d	Museum Nasional Indonesia, Jakarta Pusat, DKI Jakarta	279/M/2014
7	Prasasti Yupa Kol. Museum Nasional No. Invent. D.175	Museum Nasional Indonesia, Jakarta Pusat, DKI Jakarta	279/M/2014
8	Prasasti Yupa Kol. Museum Nasional No. Invent. D.176	Museum Nasional Indonesia, Jakarta Pusat, DKI Jakarta	279/M/2014
9	Prasasti Yupa Kol. Museum Nasional No. Invent. D.177	Museum Nasional Indonesia, Jakarta Pusat, DKI Jakarta	279/M/2014
10	Naskah Negarakertagama	Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, Jakarta Pusat, DKI Jakarta	280/M/2014

11	Prasasti Ciaruteun	Desa Ciaruteun Ilir, Kabupaten Bogor, Jawa Barat	185/M/2015
12	Prasasti Kebon Kopi I (Prasasti Tapak Gajah)	Desa Ciaruteun Ilir, Kabupaten Bogor, Jawa Barat	185/M/2015
13	Prasasti Tugu Koleksi Museum Nasional	Museum Nasional Indonesia Jakarta Pusat, DKI Jakarta	185/M/2015
14	Prasasti Muara Cianten	Desa Ciaruteun, Kabupaten Bogor, Jawa Barat	204/M/2016
15	Prasasti Jambu (Prasasti Pasir Koleangkak)	Desa Parakanmuncang, Kabupaten Bogor, Jawa Barat	204/M/2016
16	Prasasti Cidanghiang	Desa Lebak, Kabupaten Pandeglang, Banten	204/M/2016
17	Prasasti Pasir Awi	Desa Sukanegara, Kabupaten Bogor, Jawa Barat	204/M/2016
18	Gambar Rancangan Asli Lambang Negara Indonesia	Yayasan Sultan Hamid II, Jakarta Selatan, DKI Jakarta	204/M/2016
19	Lukisan Penangkapan Pangeran Diponegoro Karya Raden Saleh	Istana Kepresidenan Yogyakarta, Kota Yogyakarta, DI Yogyakarta	306/M/2018
20	Prasasti Pagarruyung I	Kompleks Prasasti Adityawarman, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat	77/M/2019
21	Prasasti Pagarruyung II	Kompleks Prasasti Adityawarman Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat	77/M/2019
22	Prasasti Pagarruyung III	Kompleks Prasasti Adityawarman, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat	77/M/2019

23	Prasasti Pagarruyung IV	Kompleks Prasasti Adityawarman, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat	77/M/2019
24	Prasasti Pagarruyung V	Kompleks Prasasti Adityawarman, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat	77/M/2019
25	Prasasti Pagarruyung VI	Kompleks Prasasti Adityawarman, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat	77/M/2019
26	Prasasti Pagarruyung VII	Kompleks Prasasti Adityawarman, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat	77/M/2019
27	Prasasti Pagarruyung VIII	Kompleks Prasasti Adityawarman, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat	77/M/2019
28	Prasasti Pagarruyung IX	Kompleks Prasasti Adityawarman, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat	77/M/2019
29	Prasasti Rambatan	Desa Limo Suku, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat	77/M/2019
30	Prasasti Ombilin	Desa Ombilin, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat	77/M/2019
31	Prasasti Kuburajo I	Desa Kuburajo, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat	77/M/2019
32	Prasasti Kuburajo II	Desa Kuburajo, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat	77/M/2019
33	Prasasti Saruaso I	Desa Suroaso, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat	77/M/2019
34	Prasasti Saruaso II	Desa Suroaso, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat	77/M/2019

35	Prasasti Pariangan	Desa Pariangan, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat	77/M/2019
36	Prasasti Amoghapasa	Museum Nasional Indonesia, Jakarta Pusat, DKI Jakarta	77/M/2019
37	Prasasti Dharmasraya	Museum Nasional Indonesia, Jakarta Pusat, DKI Jakarta	77/M/2019
38	Prasasti Lobu Tua I Koleksi Museum Nasional Indonesia Nomor Inventaris D42	Museum Nasional Indonesia, Jakarta Pusat, DKI Jakarta	223/P/2019
39	Prasasti Dinoyo Koleksi Museum Nasional Indonesia Nomor Inventaris D.113	Museum Nasional Indonesia, Jakarta Pusat, DKI Jakarta	223/P/2019
40	Lingga Berinskripsi dari Candi Sukuh Koleksi Museum Nasional Indonesia Nomor Inventaris D.5	Museum Nasional Indonesia, Jakarta Pusat, DKI Jakarta	223/P/2019
41	Nisan Fatimah binti Maimun Bin Hibatallah Nomor Inventaris 1863/Bta/GRSK/ Koleksi Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Timur	Unit Pengelolaan Majapahit BPK Wilayah XI, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur	379/M/2019
42	Lukisan Pengantin Revolusi Karya Hendra Gunawan	Museum Seni Rupa dan Keramik, Jakarta Barat, DKI Jakarta	61/M/2022
43	Lukisan Prambanan/Seko Karya S. Sudjojono	Museum Seni Rupa dan Keramik, Jakarta Barat, DKI Jakarta	61/M/2022
44	Naskah Hukum Tanjung Tanah Kerinci	Masyarakat Adat Depati Tigo Luhah Tanjung Tanah, Kerinci, Jambi	50/M/2023

Sepuluh dari Warisan Dokumenter yang



Rancangan Asli Lambang Negara Indonesia Koleksi Yayasan Sultan Hamid II. Sumber: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman, 2014.

ditetapkan sebagai Cagar Budaya Peringkat Nasional merupakan benda koleksi yang dipamerkan atau disimpan oleh instansi seperti museum, perpustakaan, kearsipan, lembaga pemerintahan atau yayasan, serta masyarakat adat. Terdapat tiga belas Warisan Dokumenter koleksi Museum Nasional Indonesia di Jakarta, satu koleksi Arsip Nasional Republik Indonesia di Jakarta, satu koleksi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia di Jakarta, satu koleksi Istana Negara di Jakarta, satu koleksi Istana Kepresidenan Yogyakarta, dua koleksi Museum Seni Rupa dan Keramik di Jakarta, satu koleksi Unit Pengelolaan Informasi Majapahit BPK Wilayah XI di Jawa Timur, satu koleksi Yayasan Sultan Hamid II di

Jakarta, dan satu Warisan Dokumenter milik Masyarakat Adat Depati Tigo Luhah Tanjung Tanah, Kerinci, Jambi. Sedangkan 22 Warisan Dokumenter lainnya merupakan objek *in situ* yang tersebar di sejumlah provinsi di Indonesia.

Berdasarkan pembabakan historisnya, sebagian besar Warisan Dokumenter yang ditetapkan sebagai Cagar Budaya Peringkat Nasional berasal dari periode klasik Indonesia. Terdapat 37 Warisan Dokumenter dari periode Hindu-Buddha, satu Warisan Dokumenter dari periode Islam, satu Warisan Dokumenter dari periode kolonial Hindia Belanda, dan lima Warisan Dokumenter dari periode kemerdekaan Indonesia.

Museum Nasional Indonesia yang berlokasi di Kota Jakarta Pusat, DKI Jakarta menjadi instansi yang menyimpan paling banyak Cagar Budaya Peringkat Nasional kategori Warisan Dokumenter. Museum ini menyimpan dan memamerkan tujuh buah Prasasti Yupa Nomor Inventaris D.2a, D.2b, D.2c, D.2d, D.175, D.176, dan D.177 yang menjadi bukti tertua keberadaan tulisan dan kerajaan pertama di Indonesia. Museum Nasional Indonesia juga menyimpan Prasasti Amoghapasa Nomor Inventaris D.198-6469 dan Prasasti Dharmasraya Nomor Inventaris D.198-6468. Kedua prasasti tersebut menjadi bagian dari delapan belas Prasasti Raja Adityawarman dari Kerajaan Melayu.

Museum Seni Rupa dan Keramik yang terletak di Kawasan Kota Tua, Jakarta Barat, DKI Jakarta juga menyimpan sejumlah Cagar

Budaya Peringkat Nasional kategori Warisan Dokumenter. Museum ini memamerkan dua lukisan legendaris, yaitu Lukisan Pengantin Revolusi Karya Hendra Gunawan Nomor Inventaris 053/LK/MSR/76 dan Lukisan Prambanan/Seko Karya S. Sudjojono Nomor Inventaris 063/LK/MSR/76. Kedua lukisan ini dipandang sebagai karya seni yang langka dan sedikit jumlahnya di Indonesia dengan penggambaran semangat perjuangan mempertahankan Kemerdekaan Indonesia. Selain menampilkan citra hasil pulasan cat, kedua lukisan ini juga menyimpan informasi tekstual yang tertulis di bagian bawah dan bagian belakang kanvas.

Rekomendasi UNESCO tentang Pelestarian dan Akses terhadap Warisan Dokumenter tahun 2015 juga memaparkan peran Warisan Dokumenter sebagai sarana untuk

Prasasti Yupa Nomor Inventaris D.2a, D.2b, D.2c, dan D.2d
Koleksi Museum Nasional Indonesia. Sumber: Direktorat
Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman, 2014



memahami sejarah sosial, sejarah politik, sejarah budaya, atau sejarah ketokohan yang dapat mendukung tata kelola pembangunan berkelanjutan baik dalam taraf nasional, regional, maupun global. Sejalan dengan hal tersebut, UNESCO menginisiasi sebuah program bertajuk *Memory of the World* (MOW) pada 1995. Program ini bertujuan

‘menyuakakan’ Warisan Dokumenter dari seluruh penjuru dunia yang memiliki signifikansi sejarah dan kebudayaan global. Hingga tahun 2023 Indonesia telah memiliki sebelas Warisan Dokumenter yang telah ditetapkan sebagai *Memory of the World* oleh UNESCO. Daftar *Memory of the World* dari Indonesia disajikan pada tabel berikut.

No	Nama	Lokasi Penyimpanan	Penetapan MOW	Penetapan CBN
1	Arsip VOC	Arsip Nasional Republik Indonesia	2003	-
2	La Galigo	Perpustakaan Nasional Republik Indonesia	2011	-
3	Babad Diponegoro	Perpustakaan Nasional Republik Indonesia	2013	-
4	Naskah Nagarakretagama	Perpustakaan Nasional Republik Indonesia	2013	2014
5	Arsip Konferensi Asia Afrika	Perpustakaan Nasional Republik Indonesia	2015	-
6	Arsip Pemugaran Borobudur	Balai Konservasi Borobudur	2017	-
7	Arsip Tsunami Aceh	Arsip Nasional Republik Indonesia	2017	-
8	Naskah Cerita Panji	Perpustakaan Nasional Republik Indonesia	2017	-
9	Arsip Gerakan Non Blok	Arsip Nasional Republik Indonesia	2023	-
10	Pidato Presiden Soekarno <i>'To Build the World Anew'</i>	Arsip Nasional Republik Indonesia	2023	-
11	Hikayat Aceh	Perpustakaan Nasional Republik Indonesia	2023	-



Lukisan Prambanan/Seko Karya S. Sudjojono Nomor Inventaris 063/LK/MSR/76 Koleksi Museum Seni Rupa dan Keramik. Sumber: Direktorat Pelindungan Kebudayaan, 2020

Berdasarkan data tersebut, hanya satu *Memory of the World* dari Indonesia yang sudah ditetapkan sebagai Cagar Budaya Peringkat Nasional, yaitu Naskah Nagarakretagama koleksi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Naskah tersebut ditetapkan sebagai Cagar Budaya Peringkat Nasional pada 2014 karena dipandang sebagai naskah peninggalan kerajaan Majapahit yang menjadi sumber inspirasi terwujudnya kehidupan berbangsa dan bernegara bagi pembentukan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Sementara itu, sepuluh *Memory of the World* dari Indonesia lainnya belum ditetapkan sebagai Cagar Budaya Peringkat Nasional. Sepuluh Warisan Dokumenter tersebut mencakup kumpulan arsip, dokumen tekstual, foto, naskah, dan hikayat.

Merupakan tanggung jawab besar bagi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi serta instansi terkait untuk mengkaji Warisan Dokumenter tersebut sebagai Cagar Budaya Peringkat Nasional. Terlebih masyarakat global sudah mengakui Warisan Dokumenter tersebut memiliki nilai penting universal, tetapi sama sekali belum dijamah untuk dikaji sebagai Cagar Budaya Peringkat Nasional.

Menariknya, melalui Peraturan Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI) Nomor 20 Tahun 2021, ANRI meluncurkan program berjenama Memori Kolektif Bangsa (MKB). Program ini bertujuan membuat daftar Warisan Dokumenter yang diusulkan oleh Pemerintah Daerah di seluruh Indonesia yang dinilai memiliki signifikansi sejarah, sosial, dan budaya nasional. Usulan



*Naskah Nāgarakērtāgama Koleksi Perpustakaan Nasional Nomor Inventaris NB. 9.
Sumber: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman, 2014*

tersebut akan dikaji oleh dewan pakar untuk selanjutnya ditetapkan oleh Kepala Arsip Nasional Republik Indonesia. Hingga tahun 2023 setidaknya terdapat tiga belas Warisan Dokumenter yang telah ditetapkan oleh ANRI sebagai Memori Kolektif Bangsa.

Program Memori Kolektif Bangsa yang digagas oleh ANRI memiliki mekanisme yang serupa dengan Penetapan Cagar Budaya Peringkat Nasional yang dilakukan oleh Kemendikbudristek, tetapi hanya berfokus pada Warisan Dokumenter berupa koleksi arsip, dokumen tekstual, naskah, foto, dan sejenisnya. Dalam perkembangannya, koleksi Warisan Dokumenter di Indonesia dapat memiliki status ganda, yaitu sebagai Cagar Budaya Peringkat Nasional oleh

Kemendikbudristek dan Memori Kolektif Bangsa oleh ANRI.

Rekomendasi UNESCO tentang Pelestarian dan Akses terhadap Warisan Dokumenter tahun 2015 sejatinya memaklumkan pelestarian Warisan Dokumenter menjadi tanggung jawab semua orang. Oleh karena itu, berbagai instansi, lembaga, dan komunitas dengan berbagai kepentingannya diharapkan dapat bahu membahu dalam pelestarian Warisan Dokumenter di Indonesia. Penetapan koleksi Warisan Dokumenter sebagai Cagar Budaya Peringkat Nasional atau Memori Kolektif Bangsa sejatinya merupakan implementasi dari maklumat tersebut dalam rangka melindungi peninggalan sejarah dan budaya berupa



arsip, manuskrip, naskah, prasasti, dan sejenisnya. Pelestarian koleksi Warisan Dokumenter di Indonesia memerlukan rangkulan tangan dari berbagai pihak seperti museum, perpustakaan, lembaga kearsipan, serta instansi lainnya dengan tetap menghormati adat istiadat serta praktik budaya yang berlaku terkait pemaknaan Warisan Dokumenter tersebut.

Bahan Bacaan

Arsip Nasional Republik Indonesia. 2021. Memori Kolektif Bangsa. Diakses dari <https://anri.go.id/page/memorikolektifbangsa> pada 25 Agustus 2023.

General Guidelines of the Memory of the World (MoW) Programme (CI/MOW-REG/2021/Guidelines/1 2021).

Peraturan Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI) Nomor 20 Tahun 2021 Tentang Penyelenggaraan Program Registrasi

Arsip sebagai Memori Kolektif Bangsa.

Recommendation Concerning the Preservation of, and Access to, Documentary Heritage including in Digital Form 18 November 2015.

Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 255/M/2013 Tentang Penetapan Naskah Proklamasi Kemerdekaan Bangsa Indonesia Tulisan Tangan Soekarno sebagai Benda Cagar Budaya Peringkat Nasional.

Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 279/M/2014 Tentang Penetapan Tujuh Prasasti Yupa Nomor Inventaris D.2a, D.2b, D.2c, D.2d, D.175, D.176, dan D.177 sebagai Benda Cagar Budaya Peringkat Nasional.

Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 280/M/2014 Tentang Penetapan Naskah Negarakertagama sebagai Benda Cagar Budaya Peringkat Nasional.

Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 204/M/2016 Tentang Penetapan Gambar Rancangan Asli Lambang Negara Indonesia sebagai Benda Cagar Budaya Peringkat Nasional.

Surat Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 415/M/2022 Tentang Penetapan Benda Cagar Budaya Lukisan Pengantin Revolusi Karya Hendra Günawan dan Lukisan Prambanan/ Seko Karya S. Sudjojono sebagai Benda Cagar Budaya Peringkat Nasional.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya.

UNESCO. Memory of the World. 2023. Diakses dari <https://www.unesco.org/en/memory-world> pada 25 Agustus 2023. UNESCO. Full list of the Memory of the World International Register. 2021. Diakses dari <https://web.archive.unesco.org/20220323041423/https://en.unesco.org/programme/mow/register> pada 25 Agustus 2023.



Bionarasi

Doni Prasetyo bertugas sebagai Pengelola Data Penetapan Warisan Budaya di Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kemendikbudristek. Mantan penulis dan editor untuk buku mata pelajaran Sejarah Indonesia, sekaligus creator & content writer untuk instagram @ galerisejarah dan @indonesiantreasures.

Siasat di Tengah Pandemi *Cerita Dua Museum*

Penulis Wakhid Nur Effendi



Pandemi Covid-19 telah memberikan dampak serius terhadap sektor museum di Indonesia. Pembatasan kunjungan, selain juga penurunan daya beli masyarakat, telah memaksa museum untuk mencari solusi kreatif. Untuk itu museum juga membutuhkan dukungan finansial dari donatur, uang pribadi, dan bahkan hibah negara untuk kerja-kerja mereka yang terkait dengan kebudayaan dan intelektualitas.

Saat ini museum juga ditantang untuk mencapai norma tertentu seiring dengan Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015. Museum harus bertransformasi dengan

standardisasi dan pengelolaan koleksi menjadi fokus utamanya. Kepala museum, kurator, dan konservator menjadi elemen kunci dalam menjaga kualitas koleksi.

Meskipun museum menghadapi tantangan selama pandemi Covid-19, kreativitas dan koneksi *online* telah menjadi penyelamat bagi sektor kebudayaan ini. Museum-museum di Indonesia tetap berkomitmen untuk menyajikan warisan budaya kepada masyarakat, baik secara fisik maupun virtual.

Museum kini memanfaatkan platform *online* untuk tetap berinteraksi dengan masyarakat.



Cluster Presiden Sukarno

Kunjungan virtual, seminar, pameran, dan lomba menjadi kegiatan yang dilakukan secara daring. Media sosial juga menjadi wadah bagi pengunjung untuk berbagi pengalaman mereka. Berikut ini cerita dua museum yang menyiasati kunjungan daring selama covid-19.

Museum Kepresidenan Balai Kirti (Hall of Fame)

Museum berlantai tiga yang menempati salah satu mulut jalan masuk Istana Bogor ini diresmikan penggunaannya pada 2014. Pengagasnya adalah Presiden ke-6 RI Susilo

Bambang Yudhoyono. Beliau merasakan urgensi kehadiran museum kepresidenan sebagai sarana belajar dan mengenal para presiden yang pernah memerintah Indonesia. Dalam usianya yang ke-7 tahun, museum berkategori pendidikan yang berada di bawah Direktorat Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Riset ini menghadapi tantangan, sekaligus coba mengantisipasi covid-19. Adanya aneka pembatasan, atau boleh berkunjung namun dengan protokol kesehatan yang ketat, turut mempersurut jumlah pengunjung maupun aneka perencanaan dan kreativitas yang telah disusun.



Kunjungan anak-anak SMA



Menyimpan warisan dari 4 memorabilia 4 Kraton Jawa

Semenjak Maret 2020, Balai Kirti tidak lagi menerima kunjungan massal. Para karyawannya, sebanyak 40 orang dengan 13 sebagai Aparatur Sipil Negara (ASN), digilir kerjanya. Mereka pun secara rutin wajib swab antigen demi mengurangi bahaya terpapar covid dan penularannya. Demikian pula para tamu yang akan bertandang ke museum. Mereka harus membawa surat tanda bukti telah di-swab antigen.

Museum Balai Kirti yang berlanman di <https://balaikirti.kemdikbud.go.id/> ini menyimpan memorabilia enam Presiden yang pernah memerintah Indonesia: Sukarno, Soeharto, B.J. Habibie, Abdurrahman Wahid, Megawati Sukarnoputri, Susilo Bambang Yudhoyono. Memorabilia itu berisi model busana, aksesoris, catatan, tanda penghargaan, foto-foto kegiatan kepresidenan dan keluarga, serta benda atau hasil hobi para presiden. Setiap Presiden dibuat ruang saji masing-

masing yang terletak di lantai kedua. Selain bentuk diorama, dihadirkan aneka lukisan, patung presiden, dan televisi digital yang merekam capaian dan presiden dengan naratif yang memadai. Selain itu, tersimpan pula buku-buku Bung Karno serta koleksi yang membahas buku para Presiden RI di lantai kedua. Adapun di lantai dasar, seolah kita diberi pengantar, seperti peta besar televisi digital Indonesia dalam bentuk audio-visual yang berisi capaian secara bertahap hingga sejauh 200 mil dari batas pantai terluar sebagai batas kontinen Zona Ekonomi Eksklusif Indonesia sebagai negara kepulauan.

“Kegiatan-kegiatan bersifat daring dilaksanakan sejak bulan Maret 2020 sejalan dengan arahan pemerintah. Adapun kegiatan-kegiatan tersebut adalah kunjungan museum (*live-virtual*), seminar, pameran, sosialisasi, lomba, dan dialog,” urai Dewi Murwaningrum, M.Hum, Kepala Museum Balai Kirti kala itu. Aktivitas *online* memang menjadi tren baru terkait pembatasan sosial. Alhasil, Balai Kirti telah melaksanakan kunjungan virtual museum yang dipandu oleh para edukator museum. Biasanya pesertanya adalah anak-anak sekolah.

Dalam rangka menyambut Hari Kartini, Balai Kirti mengadakan temu siswa virtual untuk kota dan kabupaten di Bogor dengan Franka Makarim, istri Mendikbud pada 19 April 2021. Pameran *online* berjudul Sukarno dan Buku-Bukunya ditayangkan pada 24 November 2020 bekerja sama dengan sejarawan publik Bonnie Triyana.

Keberadaan museum boleh tutup, namun saluran *online* dibuka untuk menyapa masyarakat dan para pembelajar. Balai Kirti pun berupaya menambah koleksinya dengan melakukan kerja sama dengan aneka pihak.

Museum Ullen Sentalu

Ullen Sentalu berlokasi kawasan pegunungan Merapi, dengan bangunan dan taman yang mengikuti kontur perbukitan lereng Merapi. Museum ini didirikan oleh keluarga Haryono pada 1997, seorang bangsawan Yogya. Ia memang peminat kuat budaya *vorstenlanden* Jawa. Minatnya itu dikonkretkan dengan mendirikan museum yang berisi khazanah keraton Mataram Islam. Dengan jalinan sosialnya, dia mendapatkan komitmen, bahkan dukungan konkret dari para bangsawan dari empat kerajaan yang menghibahkan benda-benda peninggalan leluhurnya untuk dinikmati oleh khalayak luas.

Maka, hadirilah koleksi berupa gamelan, lukisan, serat atau tulisan asli berhuruf Jawa peninggalan para raja, batik yang dahulu dikenakan para raja dan bangsawan, juga foto maupun lukisan eksklusif, seperti lukisan kecantikan bangsawan Mangkunegaran, Gusti Nurul Kusumawardani, yang tengah menari. Selain itu, di beberapa spot terdapat patung-patung hasil kreasi abad awal Hindu-Buddha di Nusantara.

Ullen Sentalu adalah museum kebudayaan Jawa yang dibiayai secara pribadi. Dalam 24 tahun usianya, Ullen Sentalu telah memperlihatkan kelasnya sebagai destinasi kultural yang mengesankan. Kurasi visualnya pun tertata apik, yang dibarengi dengan pemandangan indah alam Merapi. Tak heran bila Ullen menambahkan tag-nya *A Glimpse of Heaven*. Para edukator dididik untuk mengisahkan koleksi-koleksi yang ada di museum dengan pendekatan kontekstual-bertumbuh, yang tidak semata berdasar pada buku teks, melainkan penggalian dari narsum yang selalu memunculkan kebaruan info, kata humas Ullen, Isti Yunaida, S.S.



Ullen Sentalu rata-rata dikunjungi 7000 orang per bulan

“Apalagi tim riset sedang memperbanyak kajian, karena sebentar lagi bakal *open* ruang display baru, dengan konten *timeline* sejarah peradaban bangsa Indonesia. Tujuannya adalah jembatan masyarakat untuk melacak sejarah peradaban bangsa, agar mereka mengenal bangsa dan leluhurnya, *from Java men till now*,” urai Isti. Isti juga mengisahkan, bosnya, sang pemilik, kerap tur wisata ke museum-museum termasyhur di Eropa, sehingga ia memberikan sentuhan dan cita rasa tinggi museum kelas dunia.

Sekalipun begitu dinamis dan aktif, Ullen Sentalu pun terdampak oleh pembatasan sosial ini. Buka-tutup menjadi ketentuan seiring peraturan pemerintah demi menyikapi covid. Terhitung, dari Juni 2021 hingga Oktober 2021 museum ditutup, meski tamu-tamu non-pengunjung dalam jumlah terbatas bisa diterima. Karena aktivitas kunjungan terbatas, usaha bisnis yang terdapat di kompleks Ullen Sentalu seperti tiket masuk, pilihan paket wisata

museum, *merchandise*, serta restorannya pun terdampak. 35 karyawan digilir presensinya, bahkan dirumahkan demi efisiensi meredupnya usaha. Namun Ullen Sentalu memiliki konten-konten menarik yang diunggah di www.ullensentalu.com.

Bergeliat Kembali Pasca-Covid

Meskipun diuji oleh pandemi, kasus kedua museum ini tetap berusaha untuk mempertahankan kehadirannya sebagai pencerah dan penggugah literasi warisan budaya dengan mengadopsi inovasi dan strategi daring. Perlahan namun pasti, kedua museum tersebut telah membuka diri kembali dengan kunjungan langsung. “Museum Kepresidenan Balai Kirti, Bogor sudah dibuka lagi untuk umum, resminya pada Agustus 2023,” ujar Linda Siagian, M.A, Kepala Unit Museum Kepresidenan RI Balai Kirti. Setidaknya, terang Linda, sudah ada kunjungan 11.400 orang semenjak Januari-awal Agustus 2023. “Dengan tiadanya



persyaratan antigen lagi pada Agustus 2023, Museum ini langsung diserbu oleh pengunjung, antara lain peserta Festival Merah Putih, dari tgl 21-23 Agustus, sebanyak 1000 orang. "Sapa daring tetap dibuka namun sesuai permintaan," lanjut Linda.

Lain lagi Ullen Sentalu. Setelah mendapat sertifikat CHSE (Cleanliness, Healthy, Safety, Environment Sustainability), Oktober 2020, atau 6 bulan pasca pembatasan fisik, Ullen Sentalu dibuka kembali. "Pengunjung umum yang terbanyak. Rata-rata sekitar tujuh ribu orang sebulan. Menurun saat Ramadan, hanya sekitar tiga ribuan orang. Namun memuncak pada bulan Desember, bisa 14 ribuan orang," urai Isti Yunaida, Humas Museum Ullen Sentalu. Hal ini tak lepas dari keberadaan Yogyakarta sebagai destinasi utama wisata.

Masa-masa sulit di masa Covid-19 yang berlangsung dua tahunan tersebut tentunya memberi tambahan literasi berharga bagi

kalangan museolog. Alih-alih mati gaya, dua kasus museum di atas telah memperlihatkan inovasi dan kreativitasnya dalam menjaga warisan benda bangsa Indonesia.



Bionarasi:

Wakhid Nur Effendi, lahir di Surakarta, 29 Juli 1967, adalah lulusan jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada. Pernah menjadi editor bahasa di Yayasan Obor Indonesia; editor bahasa (2005-2014) dan kemudian pemimpin redaksi di majalah Paras (2014- 2016) serta redaktur pelaksana website trendkhasanah.com (non-aktif) dan kini editor ahli di mak-adang.com. Penulis berumah daring di pos-el: wakhid1967@gmail.com

MOESEDEM PEMASJARAN:

Museum atau Penjara?

Penulis M. Alfian Nugraha Fauzi



bagian depan museum

K eberadaan museum menjadi bagian penting di suatu wilayah sebagai sarana edukasi dan juga informasi bagi masyarakat yang ingin mengetahui lebih dalam terkait dengan sejarah. Pada umumnya museum terdiri dari berbagai macam jenis, seperti berkaitan dengan militer, budaya, pertambangan dan sebagainya. Tapi yang menarik dan cukup unik, ada sebuah museum yang berkaitan dengan sejarah lembaga pemasyarakatan di Indonesia. Museum yang terdapat di wilayah Tangerang ini dinamakan Moeseoem Pemasjarakatan Museum

ini menyajikan hal-hal yang berkaitan dengan sejarah lembaga pemasyarakatan di Indonesia sejak masa kolonial Hindia Belanda hingga pada saat Indonesia merdeka ini. Moeseoem Pemasjarakatan diresmikan pada tanggal 17 Agustus 2017 oleh Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Yasonna Laoly dan berada di lingkungan Lembaga Pemasyarakatan Kelas IIA yang berada di Jalan Daan Mogot.





Sejarah berdirinya Moeseoem Pemasjarakatan

Berdirinya Moeseoem Pemasjarakatan tentunya tidak dapat dipisahkan dari keberadaan Lembaga Pemasjarakatan Kelas IIA yang telah berdiri sejak masa kolonial Hindia Belanda. Bangunan lembaga pemasjarakatan diperkirakan telah ada sejak tahun 1920-an. Pada saat awal berdiri fungsi bangunan ini diperuntukkan sebagai penjara bagi anak-anak yang melakukan pelanggaran atau disebut *Jeugd Gevangen*. Institusi ini terus digunakan hingga masuknya Jepang ke Indonesia pada tahun 1942. Pada masa pendudukan Jepang bangunan lembaga pemasjarakatan ini digunakan oleh Jepang sebagai kamp tawanan perang hingga menyerahnya Jepang kepada Sekutu pada tahun 1945. Pada saat awal diproklamasikannya kemerdekaan Indonesia pada tahun 1945, bangunan ini sempat digunakan sebagai Markas Akademi Militer Tangerang. Di sinilah calon-calon perwira angkatan perang Indonesia pada masa itu dididik. Yang bertugas menjadi

direktur pertama Akademi Militer Tangerang adalah Mayor Daan Mogot yang kemudian gugur dalam Pertempuran Lengkong melawan Pasukan Jepang di wilayah Serpong, Kota Tangerang Selatan pada tahun 1946. Setelah 1946 bangunan kemudian kembali lagi ke fungsi awal sebagai lembaga pemasjarakatan hingga saat ini.

Meskipun baru diresmikan pada tahun 2017, bangunan Moeseoem Pemasjarakatan sendiri merupakan bangunan lawas yang saling berkaitan dengan bangunan utama lembaga pemasjarakatan yang telah ada sejak masa kolonial Hindia Belanda. Moeseoem Pemasjarakatan berada di sisi sebelah kanan bangunan Lembaga Pemasjarakatan Kelas IIA. Menurut informasi dari pihak museum bangunan utama Moeseoem Pemasjarakatan menempati sebuah tempat yang dahulu digunakan sebagai Rumah Dinas Kepala Lembaga Pemasjarakatan. Secara keseluruhan bangunan Lembaga Pemasjarakatan Kelas IIA dan Moeseoem Pemasjarakatan memiliki ciri khas bangunan bergaya indis

seperti layaknya bangunan peninggalan masa kolonial Hindia Belanda lainnya. Lokasi museum yang berada di Tangerang tentunya memperhatikan pula aspek sejarah pada masa lalu dimana Tangerang sejak masa kolonial Hindia Belanda dikenal sebagai “Kota Penjara” karena di kota yang berada di sebelah barat ibukota Jakarta ini terdapat tiga penjara yang telah ada sejak masa kolonial Hindia Belanda yang hingga saat ini masih tetap digunakan dan terawat dengan baik. Saat ini terdapat lima lembaga pemasyarakatan yang berada di wilayah Kota Tangerang yang letaknya berdekatan.

Moeseoem Pemasjarakatan sebagai Sarana Edukasi Masyarakat

Moeseoem Pemasjarakatan tergolong sebagai museum yang unik karena di Indonesia tidak banyak museum yang mengusung tema terkait dengan sejarah lembaga pemasyarakatan. Museum ini dapat dikatakan sebagai museum pertama di Indonesia yang mengusung tema ini. Memang ada Monumen Penjara Banceuy di Bandung. Tapi monumen itu baru dibangun pada dekade 1980 dan hanya menyisakan satu sel yang pernah digunakan oleh Ir. Sukarno ketika ditahan oleh Pemerintah Kolonial Hindia Belanda. Dalam perkembangan selanjutnya mulai terdapat pula museum yang mengusung tema serupa seperti contohnya Museum Pendjara Lowokwaroe yang diresmikan pada tahun 2020 dan berada di lingkungan Lembaga Pemasyarakatan Lowokwaru Malang.

Di dalam Moeseoem Pemasjarakatan ini terdapat beberapa ruangan yang menyimpan berbagai macam koleksi di antaranya koleksi senjata yang digunakan oleh para petugas lapas atau sipir untuk menjaga para narapidana pada masa itu dan juga berbagai koleksi foto lawas terkait

koleksi foto di museum





dengan perkembangan sejarah lembaga pemasyarakatan di Indonesia. Koleksi lain yang terdapat di museum tersebut adalah sepeda ontel dan juga timbangan tua yang berada di dalam museum. Selain itu terdapat pula lonceng besar yang menjadi koleksi Moeseoem Pemasjarakatan yang dapat disaksikan di salah satu bagian museum. Di bagian luar museum terdapat pula mesin cetak/garis yang pernah digunakan oleh presiden pertama Ir. Sukarno.

Berbeda dengan museum pada umumnya di mana para pengunjung dapat datang kapan saja sesuai dengan jadwal yang ditentukan, untuk dapat berkunjung ke Moeseoem Pemasjarakatan kita harus terlebih dahulu mendapatkan izin dari pihak Lembaga Pemasyarakatan Kelas IIA. Hal ini tentunya memiliki alasan tersendiri karena memang area lembaga pemasyarakatan pada dasarnya merupakan area yang terbatas. Namun hal tersebut tidak menjadi persoalan karena memang pihak Lembaga Pemasyarakatan Kelas IIA sangat menyambut baik setiap pengunjung yang datang ke museum tersebut dengan selalu memperhatikan peraturan yang ada di museum.

Kehadiran Moeseoem Pemasyarakatan yang berada di wilayah Kota Tangerang tentunya dapat menjadi sarana edukasi bagi masyarakat yang ingin mengetahui lebih mendalam lagi terkait dengan sejarah perkembangan lembaga pemasyarakatan di Indonesia. Lembaga pemasyarakatan yang selama ini dianggap sebagai area tertutup dan terbatas ternyata dapat pula menjadi sarana edukasi bagi masyarakat dengan hadirnya Moeseoem Pemasyarakatan. Dan tentu saja Moeseoem Pemasyarakatan juga bisa menambah destinasi wisata edukasi baru khususnya di wilayah Kota Tangerang.

Museum Pemasyarakatan Ditetapkan sebagai Cagar Budaya

Hadirnya Moeseoem Pemasjarakatan semakin menambah keberadaan museum yang telah ada sebelumnya di wilayah Kota Tangerang di antaranya Museum Benteng Heritage dan Museum Juang Taruna.

Bangunan Moeseoem Pemasjarakatan pada tahun 2018 telah ditetapkan sebagai Cagar Budaya oleh Pemerintah Kota Tangerang. Museum Pemasjarakatan menjadi satu dari sekian tempat bersejarah

di Kota Tangerang yang sebelumnya telah ditetapkan pula sebagai Cagar Budaya termasuk Museum Benteng Heritage. Hal ini tentunya menunjukkan kepedulian dari pemerintah setempat terhadap keberadaan bangunan bersejarah yang berada di wilayahnya termasuk Moeseoem Pemasjarakatan. Dengan penetapan Moeseoem Pemasjarakatan sebagai Cagar Budaya tentunya menjadikan museum ini menjadi lebih terjaga keberadaannya karena sudah dilindungi oleh undang-undang. Namun tentunya pelestarian terhadap bangunan Moeseoem Pemasjarakatan tetap harus melibatkan berbagai macam pihak sehingga keberadaannya tetap terjaga dan tetap lestari sehingga dapat disaksikan oleh generasi selanjutnya.



Bionarasi:

M. Alfian Nugraha Fauzi

Penulis lahir di Tasikmalaya pada tanggal 05 Juni 1990 dan saat ini aktif mengajar sebagai guru sejarah di SMAN 20 Kabupaten Tangerang dan dosen/tutor di Universitas Terbuka. Penulis aktif pula dalam kegiatan kesejarahan di wilayah Tangerang dan merupakan pendiri dari Tangerang Heritage. Penulis menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Jakarta jurusan Pendidikan Sejarah dan menyelesaikan studi S2 di Universitas Indraprasta PGRI jurusan Pendidikan IPS. Selain itu penulis juga aktif dalam kegiatan penulisan ilmiah bertemakan kesejarahan dan cagar budaya.

Email: al90nugraha@gmail.com

CP: 081318170894



mesin cetak (dok pribadi)

MESIN CETAK / GARIS
YANG PERNAH DIGUNAKAN OLEH
PRESIDEN R.I. PERTAMA
(Ir. SOEKARNO)

NOSTALGIA WISATA:

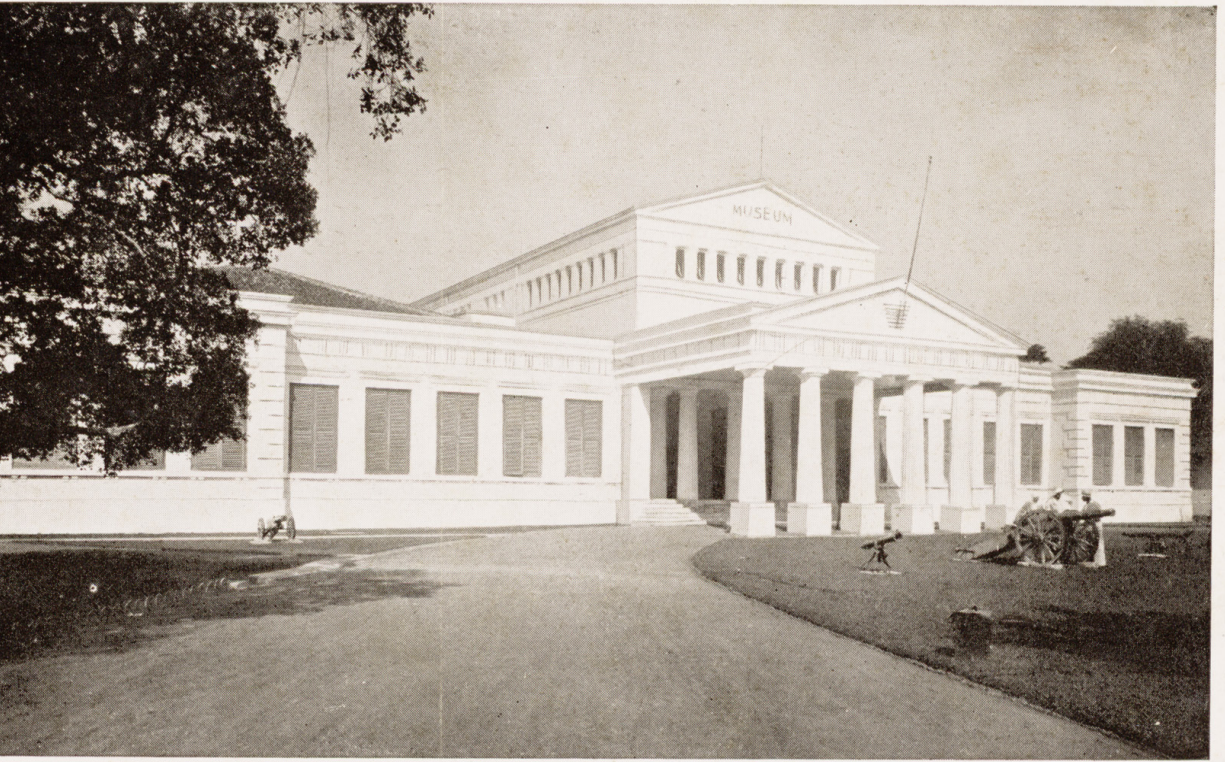
‘Museum Nasional’ di Masa Kolonial

Penulis Omar Mohtar

Malam 16 September malam Museum Nasional terbakar. Kabar segera menyebar luas, membuat banyak orang bertanya-tanya mengenai bagian museum yang terbakar. Setelah api dapat dikendalikan, baru diketahui bahwa yang terbakar adalah Gedung A bagian belakang. Sebanyak 817 koleksi benda prasejarah di enam ruangan Gedung A Museum Nasional Indonesia, Jakarta dipastikan terdampak, kondisinya rusak ringan dan berat, seperti dikutip dari kompas.id, 19 September 2023. “Tim Khusus Penanganan Unit Museum Nasional Indonesia terus bekerja dan berupaya penuh menangani proses evakuasi, identifikasi dan restorasi koleksi benda serta bangunan bersejarah yang terdampak akibat kebakaran MNI yang terjadi pada Sabtu (16/9) pekan lalu,” tulis siaran pers Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Museum Nasional Indonesia merupakan museum yang menyimpan banyak koleksi prasejarah, arkeologi masa Hindu-Buddha, numismatik dan heraldik, keramik; etnografi, geografi dan sejarah yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Keberadaannya tidak terlepas dari hadirnya lembaga bernama Koninklijk Bataviaasch Genootschap voor Kunsten en Wetenschappen. Lembaga ini didirikan oleh J.C.M. Radermacher pada 24 April 1778. Sementara itu, bangunan museum yang sekarang, baru dibangun pada tahun 1862. Pendirian bangunan ini karena adanya kebutuhan penyimpanan benda-benda koleksi Koninklijk Bataviaasch Genootschap voor Kunsten en Wetenschappen yang semakin banyak yang di antaranya berasal dari para kolektor dan cendekiawan, tulis Agus Aris Munandar, dkk dalam *Sejarah Permuseuman di Indonesia* (2011:15). Pem-

BAT.



AVIA

MUSEUM

Museum van het Koninklijk Bataviaasch Genootschap voor Kunsten en Wetenschappen, tahun 1930.
(Sumber: <http://hdl.handle.net/1887.1/item:913507>)

bangunan museum yang baru selesai dan diresmikan penggunaannya empat tahun kemudian, tepatnya pada tahun 1868 dan dikenal sebagai Museum van het Koninklijk Bataviaasch Genootschap voor Kunsten en Wetenschappen. Seiring berjalannya waktu, museum ini kemudian menjadi salah satu lokasi yang banyak dikunjungi oleh orang-orang, termasuk para pelancong asing dari berbagai negara pada masa kolonial.

Hindia Belanda pada paruh kedua abad ke-19 mulai banyak didatangi para pelancong yang berasal dari Barat. Ada banyak lokasi, kota-kota, dan tempat-tempat bersejarah yang menjadi magnet bagi para pelancong yang menarik untuk dikunjungi. Setidaknya, saat itu Hindia Belanda utamanya Jawa sudah memiliki modal penting, berupa pemandangan alam dan reruntuhan bangunan kuno

(candi), seperti dikemukakan oleh Denys Lombard dalam bukunya, *Nusa Jawa: Silang Budaya, Batas-Batas Pembaratan* (2018:62). Dari reruntuhan candi-candi yang ditemukan, banyak temuan lain berupa benda-benda seperti arca yang kemudian menjadi objek penelitian. Ada arca yang masih in situ, dalam artian masih berada di tempat aslinya, ada pula arca yang kemudian dipindahkan ke tempat lain, salah satunya Museum van het Koninklijk Bataviaasch Genootschap voor Kunsten en Wetenschappen.

Ada beberapa catatan pelancong Barat yang menulis tentang pengalaman mereka saat berkunjung ke Museum Nasional masa itu. Salah satu yang dapat disimak adalah pengalaman dari pelancong bernama Eliza Ruhamah Scidmore, yang berkunjung ke Jawa pada 1896. Pengalaman itu ia tuang-

kan dalam bukunya yang berjudul *Java, the Garden of the East* yang terbit pertama pada tahun 1897. Menurut Scidmore, museum ini merupakan kebanggaan Batavia dan Hindia Belanda. Bangunan museum terasa indah di mata Eliza Scidmore karena tampak seperti seperti bangunan-bangunan masa Yunani dan begitu rindang karena di sekitarnya terdapat banyak pepohonan. Ada banyak benda-benda yang disimpan di museum ini, mulai dari barang-barang antik, karya seni, senjata, perkakas, ornamen, kostum, tekstil, alat musik, dan benda-benda yang terbuat dari logam. Scidmore juga menyinggung koleksi harta karun yang disimpan berupa perisai emas, singgasana raja, kotak sirih dan tembakau yang terbuat dari emas, dan senjata-senjata yang berhiaskan permata. Eliza Scidmore saat itu juga berkesempatan mengunjungi perpustakaan museum. Di dalam perpustakaan ia melihat banyak buku-buku, publikasi ilmiah, dan laporan penelitian.

Dari kawasan Asia Tenggara, Raja Siam Rama V atau Chulalongkorn telah beberapa kali pernah menginjakkan kakinya ke museum milik Bataviaasch Genootschap itu, yaitu tahun 1871, 1896, dan 1901. Pada kunjungan pertamanya, Raja Rama V dibuat terkesima dengan koleksi-koleksi yang dimiliki museum. Akan tetapi, pada kunjungan ketiganya pada tahun 1901, Raja Rama V memiliki kesan yang berbeda. Menurut Raja Rama V, tidak ada perkembangan pada koleksi-koleksi pada kunjungannya yang ketiga. Koleksi-koleksi yang ada sama seperti kunjungannya pada 1871 dan 1896. Hal itu merupakan bentuk kritik dari Raja Rama V ke Museum Bataviaasch Genootschap, tulis Achmad Sunjayadi dalam buku *Pariwisata di Hindia Belanda (1891-1942)* (2019:51). Bahkan jejak kunjungan Raja Rama V sampai sekarang masih dapat ditemui, yaitu patung gajah yang berada di bagian depan bangunan museum. Selain komentar dari Raja Rama V, Achmad



Sunjayadi juga mencatat komentar dari George M. Reith yang pernah mengunjungi museum pada 1896. Menurut George M. Reith, museum milik Bataviaasch Genootschap, saat itu merupakan museum terbaik di dunia karena koleksinya yang lengkap tentang etnologi wilayah Hindia Belanda.

Memasuki abad ke-20, promosi terkait dengan wisata di Hindia Belanda semakin gencar dilakukan. Demi mempermudah pelancong asing saat berkunjung ke Hindia Belanda, pada tahun 1900 diterbitkan buku panduan *Java the Wonderland* oleh Vereeniging Toeristenverkeer atau Perhimpunan Turisme di Hindia Belanda. Secara garis besar, Buku ini secara garis besar berisi tentang panduan berwisata di Hindia Belanda, lokasi-lokasi atau kota yang bisa dikunjungi, dan tips-tips saat berwisata di Hindia Belanda. Salah satu lokasi yang direkomendasikan dalam buku ini adalah Museum van het Koninklijk Bataviaasch Genootschap voor Kunsten en Wetenschappen. Dalam buku panduan ini,

museum milik Bataviaasch Genootschap itu juga disebut dengan Roema Gadjra, sebutan museum yang tersebar di kalangan penduduk asli.

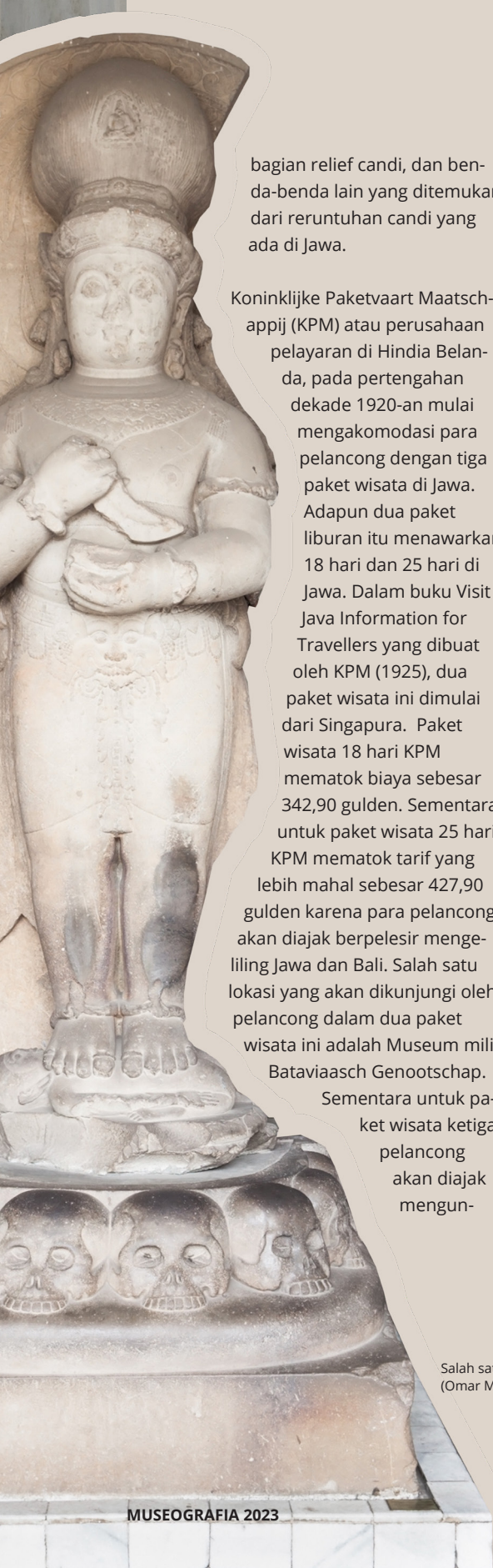
Dalam buku panduan itu, Vereeniging Toeristenverkeer menulis secara singkat panduan koleksi-koleksi yang ada di Museum Bataviaasch Genootschap. Sudah tentu itu dilakukan agar para pelancong setidaknya dapat mengetahui koleksi-koleksi apa yang dipamerkan. Vereeniging Toeristenverkeer menyebut bagian-bagian bangunan yang mengelilingi pelataran pusat merupakan tempat disimpannya beberapa benda koleksi seperti senjata, kostum, tekstil, alat musik, model perahu dan rumah, serta benda-benda yang terbuat dari logam. Sama seperti yang dituliskan Eliza Scidmore, Vereeniging Toeristenverkeer juga menyinggung ruang harta karun yang berisi berbagai benda yang terbuat dari emas. Benda-benda koleksi yang berasal dari masa klasik atau Hindu-Buddha juga dituliskan dalam buku panduan tersebut. Koleksi itu antara lain berupa arca,

Salah satu relief dan arca koleksi Museum Nasional Indonesia. (Omar Mohtar, 2023)





6470.



bagian relief candi, dan benda-benda lain yang ditemukan dari reruntuhan candi yang ada di Jawa.

Koninklijke Paketvaart Maatschappij (KPM) atau perusahaan pelayaran di Hindia Belanda, pada pertengahan dekade 1920-an mulai mengakomodasi para pelancong dengan tiga paket wisata di Jawa. Adapun dua paket liburan itu menawarkan 18 hari dan 25 hari di Jawa. Dalam buku *Visit Java Information for Travellers* yang dibuat oleh KPM (1925), dua paket wisata ini dimulai dari Singapura. Paket wisata 18 hari KPM mematok biaya sebesar 342,90 gulden. Sementara untuk paket wisata 25 hari KPM mematok tarif yang lebih mahal sebesar 427,90 gulden karena para pelancong akan diajak berpelesir mengelilingi Jawa dan Bali. Salah satu lokasi yang akan dikunjungi oleh pelancong dalam dua paket wisata ini adalah Museum milik Bataviaasch Genootschap.

Sementara untuk paket wisata ketiga, pelancong akan diajak mengunjungi

jungi tiga pulau, Sumatera, Jawa, dan Bali, namun tidak disebutkan secara jelas apakah paket ketiga ini juga akan berkunjung ke Museum Bataviaasch Genootschap.

Keberadaan Museum Bataviaasch Genootschap merupakan satu keuntungan bagi pariwisata di Hindia Belanda. Hal itu tidak terlepas dari koleksi-koleksinya, terutama yang berasal dari masa klasik. Koleksi yang berkaitan dengan masa klasik merupakan modal berharga bagi museum untuk menarik minat para pelancong asing, khususnya yang berasal dari Barat yang penasaran dengan koleksi-koleksi tersebut. Rasa penasaran itu berhubungan dengan penjelasan yang dikemukakan oleh menurut Denys Lombard (2018:62), bahwa bagi para pelancong asing, utamanya yang berasal dari Eropa reruntuhan bangunan kuno atau candi dan tinggalannya yang berada di Jawa amat mempesona dan menarik.



Bionarasi:

Omar Mohtar, merupakan penulis sejarah yang menaruh perhatian pada sejarah kereta api, sejarah bencana alam, dan sejarah tinggalan purbakala di Indonesia.
email : omarmohtar0@gmail.com

Salah satu sudut di Museum Nasional Indonesia
(Omar Mohtar, 2023)



Lapisan sejarah Belinyu: Presiden Sukarno berkumpul bersama rakyat di depan Masjid Jami Belinyu saat ia diasingkan Belanda di Bangka (1949).

Memuseumkan Pusaka Kota Timah

Penulis Mushab Abdu Asy Syahid

Revitalisasi Aset Timah Bersejarah di Belinyu

Kira-kira sekitar empat tahun lalu, tepatnya pada 7 November 2019, Badan Usaha Milik Negara (BUMN) PT. Timah, Tbk. yang mengelola kekayaan warisan budaya dan industri kota timah di Pulau Bangka menggelar sebuah seminar publik di daerah Belinyu, sebuah kecamatan jauh di ujung utara Bangka. Seminar itu berjudul

Kawasan Heritage Belinyu Dalam Perspektif dan Pengembangan di Gedung Krida Stannia, Komplek Eks. Banka Tin-Winning (BTW) Belinyu, Jl. Depati Bahrin Belinyu, Kabupaten Bangka. Acara ini cukup unik, karena selama ini lebih banyak pusat kebudayaan timah modern di Bangka hanya berkulat di kota-kota besar seperti Pangkalpinang dan Muntok. Ini adalah sebuah inisiatif PT. Timah, Tbk. untuk menjangkau kontribusi pembangunan di daerah-daerah pelosok,





PLTU Mantung tahun 1908. Sumber: Amsan Abdurrahman Jr.



Pemandangan aerial kawasan eks B.T.W. Belinyu tahun 2019.

sekali­gus upaya meningkatkan kesadaran dan menggandeng kolaborasi penduduk lokal terhadap rencana revitalisasi kawasan *heritage* di Belinyu.

Seminar ini melibatkan lima narasumber yang terdiri dari birokrat, akademisi, dan sejawaran-budayawan dalam membahas perkembangan permuseuman, sejarah Bangka Belitung, hingga konsep *masterplan* revitalisasi yang akan dibangun. Dibuka oleh Pemerintah Kabupaten Bangka yang menyosialisasikan Rencana Pengembangan

Kawasan Belinyu, acara dilanjutkan Prof. Dr. Bambang Poerwanto yang mengulas perkembangan permuseuman di Indonesia dan Bangka; Prof. Kemas Ridwan Kurniawan yang mengangkat *Historic Urban Landscape* (HUL) sebagai tema dan konsep pengembangan; hingga ditutup apik oleh Prof. Bustami Rahman dan Drs. Akhmad Elvian yang mendiskusikan sejarah dan budaya Bangka.

Sejak saat itu, hingga kini PT. Timah, Tbk. telah melaksanakan tahap-tahap kajian dan perencanaan *masterplan* dengan menggandeng tim konsultan, akademisi dan praktisi dari Lembaga Teknologi Fakultas Teknik Universitas Indonesia (LEMTEK FTUI). Inti dari *masterplan* ini adalah membangun sebuah Museum Timah Indonesia (MTI) yang baru di Belinyu, Kabupaten Bangka. Selain mengoptimalisasi aset bersejarah di



daerah terpencil, hal ini sekaligus mendorong peningkatan pengetahuan dan kesejahteraan masyarakat lokal melalui destinasi wisata berbasis edukasi sejarah dan hiburan (*edutainment*).

Sebelumnya, PT. Timah, Tbk. memang sudah memiliki dua museum modern di Pangkalpinang (ibukota Provinsi Bangka-Belitung) dan Muntok (ibukota Kabupaten Bangka Barat). Dengan menawarkan konsep berbeda, bersamaan dengan rencana membangun museum baru lainnya di Sungailiat, kekayaan kawasan penambangan timah yang telah berdiri di Belinyu sejak masa kolonial Hindia-Belanda akan direvitalisasi lebih inovatif dan dengan tema yang lebih unik dan berbeda, lain daripada museum timah lainnya.

Legenda Belinyu dan Potensi Pengembangan

Konsep MTI di Belinyu mengangkat tema 'The Legend', yang artinya adalah "Legenda". Dengan sebutan 'Kawasan Heritage Belinjoe'

dan MTI The Legend, Belinyu diharapkan menjadi ikon wisata sejarah dan pusaka baru dengan mengungkapkan berbagai jejak sejarah dan legenda yang masih menjadi "desas-desus" dan belum tersampaikan kepada generasi muda serta belum terangkat di MTI lainnya di Bangka. Legenda dan kajian sejarah ilmiah disejajarkan dalam bingkai pengetahuan yang sama pentingnya.

Jauh sebelum kolonialisme Belanda merambah di Bangka, masyarakat telah aktif melakukan penambangan di Pulau Bangka, Pulau Belitung, dan Pulau Singkep yang menjadi penghasil timah terbesar di Indonesia. Ditambah sejak kehadiran perusahaan Hindia-Belanda Banka Tin-winning (B.T.W.), aktivitas tambang timah semakin memengaruhi dinamika sosial-budaya di wilayah tersebut, baik yang nyata maupun legenda, terbentang sejak lapisan periode Kotakapur, proses Islamisasi, masa Kesultanan Banten-Palembang, Hindia-Belanda, Jepang, pascakemerdekaan dan Masa Revolusi, hingga Orde Lama dan Orde Baru.



Komite PT. Timah, Tbk. bersama para narasumber acara Seminar Kawasan Heritage Belinyu dalam Perspektif dan Pengembangan (7 November 2019).

Berangkat dari ide tersebut, maka alur narasi museum baru di Belinyu akan menjelaskan sejarah awal peradaban masyarakat leluhur Pulau Bangka sejak abad 7-19, sejarah kota/kabupaten daerah Belinyu, riwayat tambang timah masa lalu hingga masa kini, hingga memamerkan koleksi legenda, mitos, dan cerita rakyat yang menyelimuti kehidupan masyarakat Belinyu dan Bangka. Pada faktanya, kawasan *heritage* di Belinyu meliputi aset-aset bersejarah seperti kantor dan rumah dinas bekas perusahaan Banka-Tinwinning (BTW) yang telah eksis sejak awal abad ke-20. Yang paling mengesankan dari Belinyu adalah riwayat sebuah megastruktur Pembangkit Listrik Tenaga Uap (PLTU) Mantung yang dahulu pernah menjadi pembangkit listrik uap terbesar di Asia Tenggara abad 20. Akan tetapi, sayangnya struktur bangunan ini sama sekali sudah hilang tak bersisa, sehingga seringkali dianggap hanyalah “legenda” dan sekadar “katanya”. Itulah masa-masa kejayaan Belinyu, yang ditandai oleh kehadiran PLTU Mantung yang kerap luput dari bahasan

sejarah penambangan timah di Bangka, namun masih tersisa di benak masyarakat Belinyu.

Sepanjang tahun 2019-2021, kawasan bekas perkantoran dan perumahan dinas B.T.W. Belinyu terlihat masih cukup otentik, bernuansa masa lampau dan penuh potensi pemanfaatan, namun belum mendapatkan perhatian memadai yang membuat kondisinya terbengkalai, mengancam kualitas dan keaslian wujud fisiknya. Tidak semua situs bersejarah di Indonesia diperlakukan sebagai objek Cagar Budaya (CB), apalagi di daerah-daerah, sehingga membuatnya rentan terhadap kerusakan karena perkembangan zaman. Faktor jarak yang jauh dari pusat manajemen PT. Timah, Tbk. membuat keberlanjutan pelestarian CB sangat bergantung pada kesadaran para pemangku kepentingan seperti pemerintah, sektor swasta, dan komunitas setempat.

Berdasarkan potensi dan permasalahan tersebut, maka penyusunan *masterplan*

MTI Belinyu oleh PT. Timah, Tbk harus menjadi rencana strategis yang mencakup perencanaan teknis pelestarian dan perancangan bangunan museum. Tujuannya adalah menciptakan museum yang tidak hanya memberikan edukasi seputar sejarah penambangan laut dan dinamika sosial-budaya di Belinyu, tetapi juga dianggap sebagai karya arsitektur dengan fungsi estetika dan nilai sejarah, yang mengemban misi pelestarian CB. Ditambah lagi, rancangan museum baru nantinya akan memanfaatkan secara adaptif sebuah bangunan kantor eks. B.T.W. Belinyu yang tergolong dalam Objek Diduga Cagar Budaya (ODCB).

Perencanaan *masterplan* yang disusun oleh tim LEMTEK FTUI terdiri dari empat pekerjaan utama, antara lain: (1) Kajian sejarah arsitektur dan kota Belinyu; (2) pedoman teknis pelestarian bangunan museum; (3) perencanaan wilayah dan lanskap kawasan *heritage* Belinyu secara makro; dan (4) Perancangan arsitektur Museum Timah Belinyu secara mikro. Baik kajian, pedoman, perencanaan, maupun perancangan ini saling menguatkan satu sama lain sebagai satu kesatuan pekerjaan masterplan MTI PT. Timah, Tbk. "The Legend".

Menyulap Gedung Tua Menjadi Museum

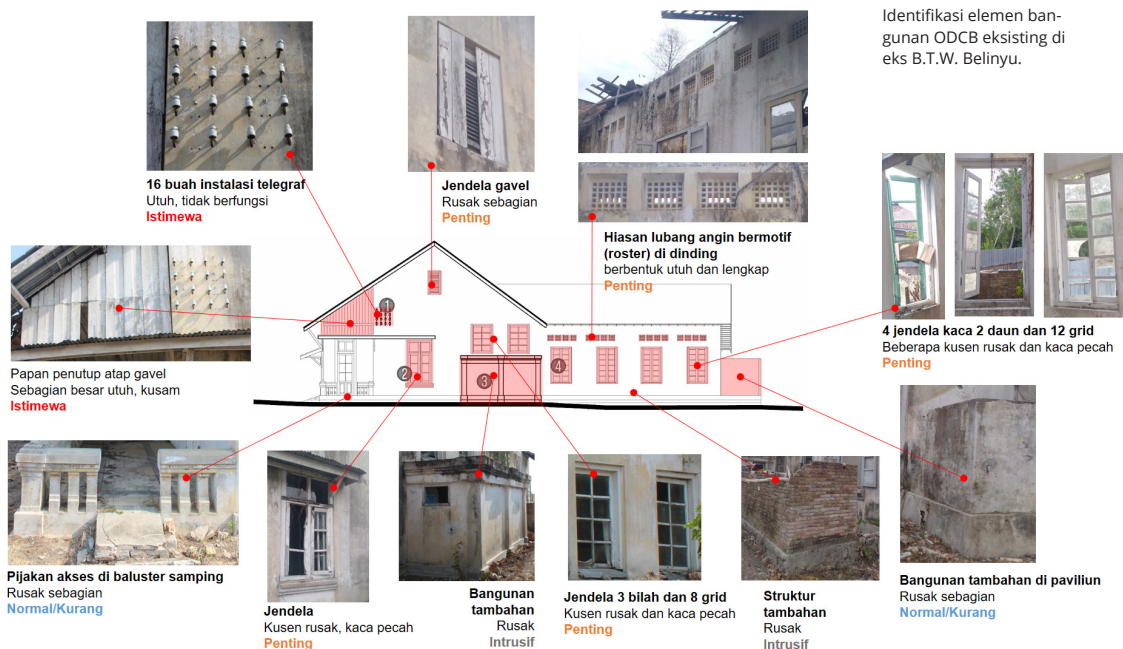
Dalam klasifikasi Ikatan Arsitek Indonesia (IAI), "museum" termasuk ke dalam jenis Bangunan Kategori 3 Tipe Komunitas. Bangunan Kategori 3 sendiri mencakup jenis-jenis bangunan yang memiliki karakter khusus, kompleksitas, dan tingkat kesulitan yang lebih tinggi dalam proses perancangannya. Dalam konteks MTI PT. Timah, Tbk. Belinyu akan memanfaatkan bangunan gedung tua yang diduga sebagai Cagar Budaya. Dengan kata lain, proyek perancangan museum ini dapat juga dianggap sebagai pekerjaan pemugaran dan renovasi, yang juga lagi-lagi, tergolong dalam kategori Bangunan Kategori 3 dan menambah kompleksitas dari bangunan ini.

Tugas yang dilakukan oleh para tenaga ahli dalam konteks perancangan Masterplan MTI PT. Timah, Tbk. Belinyu mencakup beberapa tahapan berikut:

1. **Survei dan Pengukuran:** Tim mengunjungi lokasi tapak untuk melihat langsung kondisi bangunan sebagai dasar awal perancangan. Mereka juga berpartisipasi dalam seminar yang

Bangunan gedung Objek Diduga Cagar Budaya (ODCB) yang akan direncanakan sebagai lokasi museum baru MTI Belinyu "The Legend".





Identifikasi elemen bangunan ODCB eksisting di eks B.T.W. Belinyu.

diadakan oleh PT. Timah, Tbk. untuk sosialisasi kepada masyarakat Belinyu. Kunjungan ke MTI Muntok juga dilakukan sebagai upaya *benchmarking* untuk standar museum timah di Pulau Bangka.

2. **Pengolahan Data:** Tim berfokus pada pengolahan data dari survei dan pengukuran bangunan eksisting secara langsung di lokasi tapak, dengan membuat identifikasi kondisi dan tingkat kerusakan elemen bangunan eksisting calon museum.
3. **Kajian Arsitektur dan Sejarah:** Tim menentukan mana saja elemen-elemen bangunan yang signifikan dari segi sejarah dan Cagar Budaya untuk dipertahankan sebagai dasar perancangan.
4. **Perancangan Narasi Museum "The Legend":** Tim menyusun narasi pameran di dalam bangunan museum, berdasarkan hasil kajian sejarah dan literatur, serta masukan dan rekomendasi

dari hasil Focus Group Discussion (FGD) dan seminar bersama masyarakat lokal Belinyu.

5. **Perencanaan Kawasan dan Perancangan Arsitektural:** Tim merancang desain bangunan dan merencanakan pengembangan kawasan eks B.T.W. Belinyu secara keseluruhan sesuai dengan narasi yang disepakati, dengan memperhatikan pengalaman ruang dan hubungan dengan tata kota melalui kajian *urban planning*.
6. **Perancangan Interior:** Tim merencanakan interior, termasuk desain, layout materi, instalasi pameran, dan menyarankan bahan/material yang akan digunakan.

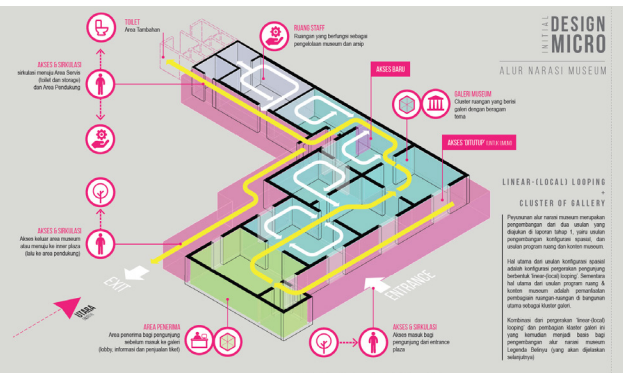
Konsep pengembangan desain bangunan utama MTI Belinyu menggunakan kerangka *framing history* atau "membingkai sejarah". Konsep ini berasal dari pertimbangan teknis terkait kebutuhan membuat galeri display di dalam bangunan utama museum sambil



KODE	AREA/RUANGAN	KONTEN	DISPLAY
15	15-01	Revolusi	Revolusi
16	16-01	Revolusi	Revolusi
17	17-01	Revolusi	Revolusi
18	18-01	Revolusi	Revolusi
19	19-01	Revolusi	Revolusi
20	20-01	Revolusi	Revolusi
21	21-01	Revolusi	Revolusi
22	22-01	Revolusi	Revolusi
23	23-01	Revolusi	Revolusi
24	24-01	Revolusi	Revolusi
25	25-01	Revolusi	Revolusi
26	26-01	Revolusi	Revolusi
27	27-01	Revolusi	Revolusi
28	28-01	Revolusi	Revolusi
29	29-01	Revolusi	Revolusi
30	30-01	Revolusi	Revolusi
31	31-01	Revolusi	Revolusi
32	32-01	Revolusi	Revolusi
33	33-01	Revolusi	Revolusi
34	34-01	Revolusi	Revolusi
35	35-01	Revolusi	Revolusi
36	36-01	Revolusi	Revolusi
37	37-01	Revolusi	Revolusi
38	38-01	Revolusi	Revolusi
39	39-01	Revolusi	Revolusi
40	40-01	Revolusi	Revolusi
41	41-01	Revolusi	Revolusi
42	42-01	Revolusi	Revolusi
43	43-01	Revolusi	Revolusi
44	44-01	Revolusi	Revolusi
45	45-01	Revolusi	Revolusi
46	46-01	Revolusi	Revolusi
47	47-01	Revolusi	Revolusi
48	48-01	Revolusi	Revolusi
49	49-01	Revolusi	Revolusi
50	50-01	Revolusi	Revolusi
51	51-01	Revolusi	Revolusi
52	52-01	Revolusi	Revolusi
53	53-01	Revolusi	Revolusi
54	54-01	Revolusi	Revolusi
55	55-01	Revolusi	Revolusi
56	56-01	Revolusi	Revolusi
57	57-01	Revolusi	Revolusi
58	58-01	Revolusi	Revolusi
59	59-01	Revolusi	Revolusi
60	60-01	Revolusi	Revolusi
61	61-01	Revolusi	Revolusi
62	62-01	Revolusi	Revolusi
63	63-01	Revolusi	Revolusi
64	64-01	Revolusi	Revolusi
65	65-01	Revolusi	Revolusi
66	66-01	Revolusi	Revolusi
67	67-01	Revolusi	Revolusi
68	68-01	Revolusi	Revolusi
69	69-01	Revolusi	Revolusi
70	70-01	Revolusi	Revolusi
71	71-01	Revolusi	Revolusi
72	72-01	Revolusi	Revolusi
73	73-01	Revolusi	Revolusi
74	74-01	Revolusi	Revolusi
75	75-01	Revolusi	Revolusi
76	76-01	Revolusi	Revolusi
77	77-01	Revolusi	Revolusi
78	78-01	Revolusi	Revolusi
79	79-01	Revolusi	Revolusi
80	80-01	Revolusi	Revolusi
81	81-01	Revolusi	Revolusi
82	82-01	Revolusi	Revolusi
83	83-01	Revolusi	Revolusi
84	84-01	Revolusi	Revolusi
85	85-01	Revolusi	Revolusi
86	86-01	Revolusi	Revolusi
87	87-01	Revolusi	Revolusi
88	88-01	Revolusi	Revolusi
89	89-01	Revolusi	Revolusi
90	90-01	Revolusi	Revolusi
91	91-01	Revolusi	Revolusi
92	92-01	Revolusi	Revolusi
93	93-01	Revolusi	Revolusi
94	94-01	Revolusi	Revolusi
95	95-01	Revolusi	Revolusi
96	96-01	Revolusi	Revolusi
97	97-01	Revolusi	Revolusi
98	98-01	Revolusi	Revolusi
99	99-01	Revolusi	Revolusi
100	100-01	Revolusi	Revolusi



Usulan mikro program ruang dan pembagian konten museum MTI Belinyu "The Legend". Sumber: Ferro Yudistira (2020)



Usulan mikro program ruang dan pembagian konten museum MTI Belinyu "The Legend". Sumber: Ferro Yudistira (2020)

Perspektif interior desain lobi bangunan utama museum. Sumber: Ferro Yudistira (2020)

mempertimbangkan pelestarian (preservasi dan konservasi) bangunan asli. Konservasi bangunan menimbulkan batasan teknis terkait perlakuan terhadap elemen-elemen eksisting, seperti lantai, dinding, bukaan, dan plafon. Dalam kerangka ini, upaya pengembangan dan desain arsitektural dan interior dilakukan sedemikian rupa dengan meminimalisasi kerusakan pada elemen-elemen eksisting. Dengan batasan tersebut, galeri display memerlukan 'bingkai' sebagai kerangka luar terpisah dari bangunan eksisting. Penggunaan bingkai ini diharapkan dapat menghasilkan desain display yang stabil tanpa berisiko mengurangi otentisitas.

Usulan pengembangan museum dibagi ke dalam sistem zonasi kawasan mengikuti usulan pengembangan kawasan dan massa bangunan, antara lain bangunan gedung eksisting, bangunan pendukung, aksesibilitas, ruang terbuka (plaza), dan ruang parkir. Bangunan eksisting dimanfaatkan sebagai massa utama kawasan yang mewadahi fungsi museum (galeri dan berbagai ruangan



Perspektif interior desain galeri konten dalam bangunan utama museum. Sumber: Ferro Yudistira (2020)

pendukungnya). Area pendukung luar mengakomodasi fungsi *leisure* kawasan dalam bentuk ruang serbaguna. Area pendukung di dalam bangunan utama mewadahi fungsi pengelolaan kawasan seperti kantor dan gudang atau ruang penyimpanan.

Sisi timur kawasan sebagian besar dimanfaatkan sebagai area terbuka yang berfungsi untuk menerima pengunjung, terutama untuk pejalan kaki. Akses untuk kendaraan, baik untuk kendaraan pengunjung dan juga kendaraan untuk keperluan pengelolaan atau *service* hanya untuk *drop-in/off* penumpang. Di antara massa bangunan utama dengan massa bangunan pendukung dibuat penghubung berupa area terbuka, yang bisa dimanfaatkan untuk acara (*event*) pementasan skala kecil. Di sisi barat kawasan dibuat parkir VIP untuk tamu khusus bisa disambut di ruang serbaguna sebelum masuk ke dalam ruang museum.

Epilog

Dari proses merancang bangunan museum baru yang akan memanfaatkan kawasan bersejarah ini, dapat dipahami bahwa fasilitas museum adalah sebuah upaya pelebagaan ingatan, atau dengan kata lain menjadi manifestasi fisik dari institusi sejarah dan memori lokal yang selama ini hanya terpatrit di dalam pikiran masyarakat setempat. Pembangunan museum di atas juga sejalan dengan Program Prioritas Nasional, yaitu Revitalisasi Museum dan Gerakan Nasional Cinta Museum, yang mendorong setiap daerah, terutama di kota-kota pusaka yang memiliki karakter dan sejarah yang panjang untuk mengembangkan museumnya masing-masing, agar perkembangan permuseuman di Indonesia dapat mencapai kemajuan signifikan.



Bionarasi

Mushab adalah seorang dosen, peneliti, dan praktisi pelestarian Cagar Budaya. Ia lulus S-1 dan S-2 Arsitektur di Departemen Arsitektur Universitas Indonesia, Depok pada tahun 2015 dan 2017. Selain mengajar di Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik UNTIRTA, saat ini Mushab juga terlibat di dalam keanggotaan Tim Ahli Cagar Budaya (TACB) Kota Depok, Provinsi Jawa Barat sejak tahun 2019. Belakangan waktu, ia juga tergabung dalam Asosiasi Tradisi Lisan (ATL) Banten (2022) dan Tim Ahli Warisan Budaya Takbenda (WBTB) Kota Tangerang (2023). Ia dapat dihubungi melalui alamat e-mailnya di mushab.abdu@untirta.ac.id dan nomor ponsel 085693502065.



DITERBITKAN OLEH

Direktorat Pelindungan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Kebudayaan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Komplek Kemendikbudristek, Gedung E Lantai 11
Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta 10270
Telp/Fax (021) 5725048, 5725531



@LindungiBudaya



Pelindungan Kebudayaan