

MILIK NEGARA
TIDAK DIPERDAGANGKAN

museoграфия

MAJALAH TENTANG PERMUSEUMAN

Vol. XVI No. 1/2021



Museum Baru
Dengan 1001 Pintu

Media Sosial Untuk
Pemasaran Museum

Kilas Balik Fenomena
"Museum Boom" Menjelang
Pandemi Global

Harapan Museum di 2021

Games Museum:
Cara Seru Menikmati
Kunjungan di Museum

ISSN 2809-0837



Tim Redaksi

Penanggung Jawab:

Irini Dewi Wanti
(Direktur Pelindungan Kebudayaan)

Editor:

Hilman Handoni
Dian Novitasari

Dewan Redaksi:

Kresno Yulianto
Rian Timadar

Desain Grafis dan Tata Letak:

Aditya Rahman
Syifa Ananda Nurakmal
Rezki Kurnia Hapsari

Redaktur:

Desse Yusubrasta
Dewi Yuliyanti
Dewi Kurnianingsih
Priyanti
Dedah Rufaedah
Shalihah Sri Prabarani

Sekretariat:

Diah Puspita Rini
Dini Fitriani
Eko Priyanto
Partogi Mai Parsaulian
Shofa Nurhidayati

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

ISSN 2809-0837

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

The Future of Museums: *Recover and Reimagine*

Peringatan Hari Museum Indonesia pada tanggal 12 Oktober 2021 di Yogyakarta kali ini diperingati ditengah pandemi yang telah berlangsung hampir dua tahun lamanya, pada peringatan hari museum 2021, diselenggarakan seminar internasional yang dilaksanakan secara daring, diikuti oleh banyak tokoh, para pakar, pemerhati dan pengelola museum dari dalam dan luar negeri. Simpulan dari hasil seminar dimaksud agar museum dapat eksis ditengah persaingan global dan masa pandemi ini, antara lain museum harus mampu mengemas ulang strategi pengelolaan museum, museum harus melakukan pemutakhiran penyajian informasi sesuai trend, museum harus memiliki konten edukatif dan penguatan pendidikan karakter dengan melestarikan khasanah budaya dan keanekaragaman hayati.

Hal tersebut sejalan dengan hasil Konferensi Sidang Umum ICOM kedua puluh lima di Kyoto September 2019 yang memberikan definisi baru pada "museum". Museum adalah ruang demokratisasi, inklusif, dan multisuara untuk dialog kritis tentang masa lalu dan masa depan. Mengakui dan mengatasi konflik dan tantangan saat ini, mereka menyimpan artefak dan spesimen sebagai amanat untuk masyarakat, menjaga beragam ingatan untuk generasi mendatang, dan menjamin persamaan hak dan akses yang sama atas warisan budaya bagi semua orang.

Pada terbitan majalah *Museografia* kali ini tim redaksi menyajikan rubrik utama yang membahas rumusan dan definisi baru bagi museum, ulasan yang sangat menarik tentang wajah museum masa kini dan masa depan, beragam media digunakan dalam mengedukasi masyarakat baik melalui media sosial karena lebih dari 68% dari jumlah penduduk Indonesia adalah pengguna gadget, juga melalui permainan yang menarik dan atraktif bagi pengunjung museum. Tulisan lain adalah harapan masyarakat terhadap museum setelah pandemi berlalu. Di rubrik ini juga disajikan tulisan *Boom Museum* di Tiongkok dan di Indonesia dapat dirasakan pada awal tahun 2007 melalui Program

Revitalisasi Museum di seluruh Indonesia, yang memberikan wajah baru permuseuman di Indonesia.

Selain rubrik utama, dalam majalah ini juga disajikan tulisan yang menarik dalam rubrik ringan, antara lain memuat tulisan yang mengangkat sisi lain sejarah dari gedung Museum Sumpah Pemuda masa lalu, kisah yang menarik karena bangunan tersebut pernah menjadi tempat kos bagi pendiri bangsa, sebelum Gedung ditetapkan sebagai Museum Sumpah Pemuda. Selain itu, ada juga tulisan mengenang masa kecil di museum, dan merenung kembali keberadaan museum di tengah hiruk pikuk media sosial yang selalu ada digenggaman dibandingkan museum. Dalam artikel ringan juga disajikan tulisan lain yang sangat menarik.

Rubrik berikutnya dalam majalah *Museografia* kali ini adalah jelajah museum, pembaca akan dibawa mengunjungi museum-museum di Indonesia, antara lain Museum Perjuangan, Museum Pos Indonesia, Museum Mulawarman, Museum Batik Indonesia yang disajikan secara apik oleh penulis. Tim redaksi juga menyediakan kronik museum yang memuat berita-berita permuseuman, juga profil tokoh museum Indonesia dan suara netizen.

Kami tim redaksi berharap semoga majalah *Museografia* sebagai majalah yang ditunggu oleh para pemerhati dan pengelola museum di Indonesia, majalah *Museografia* ini sudah sangat melekat di hati para pecinta museum yang menjadi wadah edukasi dan ajang silaturahmi para pemerhati dan pengelola museum, karena majalah ini telah terbit lebih dari tiga dasawarsa. Terima kasih.

*Selamat,
Membaca!*



Daftar Isi

Museum Baru Dengan 1001 Pintu Hilman Handoni	02	Jejak Perjuangan di Tengah Kota Pahlawan Elisa D.S	75
Kilas Balik Fenomena “Museum Boom”Menjelang Pandemi Global Mushab Abdu Asy Syahid	14	Mempelajari Surat Emas di Museum Pos Indonesia Tri Wahyu Handayani	80
Harapan Museum di 2021 Archangela Yudi A	24	Mengenal Kerajaan Kutai Kartanegara Melalui Museum Mulawarman Siska	89
Games Museum : Cara Seru Menikmati Kunjungan Di Museum Erwin DJ, S.S.,	34	Batik Indonesia sebagai Warisan Budaya Dunia Tim Museum Batik	95
Media Sosial Untuk Pemasaran Museum Setyo Wahyuni	42		
Tempat Kost Pendiri Bangsa Indonesia Bakhti Ari Budiansyah	49	Peringatan Hari Museum Indonesia 2021 Ki R. Bambang Widodo	105
Nguda Ngekoh ke Museum?! Menjawab Keengganan Orang Bali Berkunjung ke Museum Bali I Kadek Surya Jayadi	53	Obituari Soedarmadji Jean Henry Damais Tokoh Pelestari Budaya dan Permuseuman Indonesia Rian Timadar	108
Menapaki Memori Masa Kecil di Pameran Temporer Kembara Gembira: Ayo Dolan Ayo Cerita Museum Sonobudoyo Yogyakarta Fatony Royhan Darmawan	61	Museum Kereta Api Ambarawa: Rekam Sejarah perkeretaapian Indonesia Dian Novitasari	110
Jelajah Virtual Pelayanan Museum di masa Pandemi Kartum Setiawan	69		

MUSEUM BARU DENGAN *1001 pintu*

Penulis Hilman Handoni





Dunia Bergerak Cepat, Apa Perlu Museum Juga?

Ada yang mungkin tenggelam dari hiruk pikuk pandemi, bekerja dari rumah, dan tur virtual: definisi baru museum yang ditawarkan Dewan Museum Internasional (International Council of Museum, ICOM).

Dewan Museum Internasional

(International Council of Museum, ICOM).

Hampir dua tahun setelah ditawarkan pada Konferensi Sidang Umum ICOM kedua puluh lima di Kyoto September 2019, bahasan atau kontroversi mengenai definisi baru ini nyaris tidak ditemukan dalam baik dalam berita maupun dalam terbitan-terbitan di sini.

Mungkin karena topik itu tidak menarik. Atau tak punya konsekuensi hukum terhadap dunia permuseuman di Indonesia. Tambahan pula, toh kita punya Peraturan Pemerintah nomor 66 tahun 2015 yang mendefinisikan museum sebagai lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat.

Sejak 2016, ICOM telah menginisiasi wacana perubahan definisi. Setelah itu Komite Khusus ICOM dibentuk dan menghabiskan berbulan-bulan, berkonsultasi dengan sembilan ratus dari empat puluh lima ribuan anggota ICOM. Hasil konsultasi inilah yang kemudian dirumuskan dalam definisi baru yang amat ekstensif, dibandingkan dengan definisi lama.

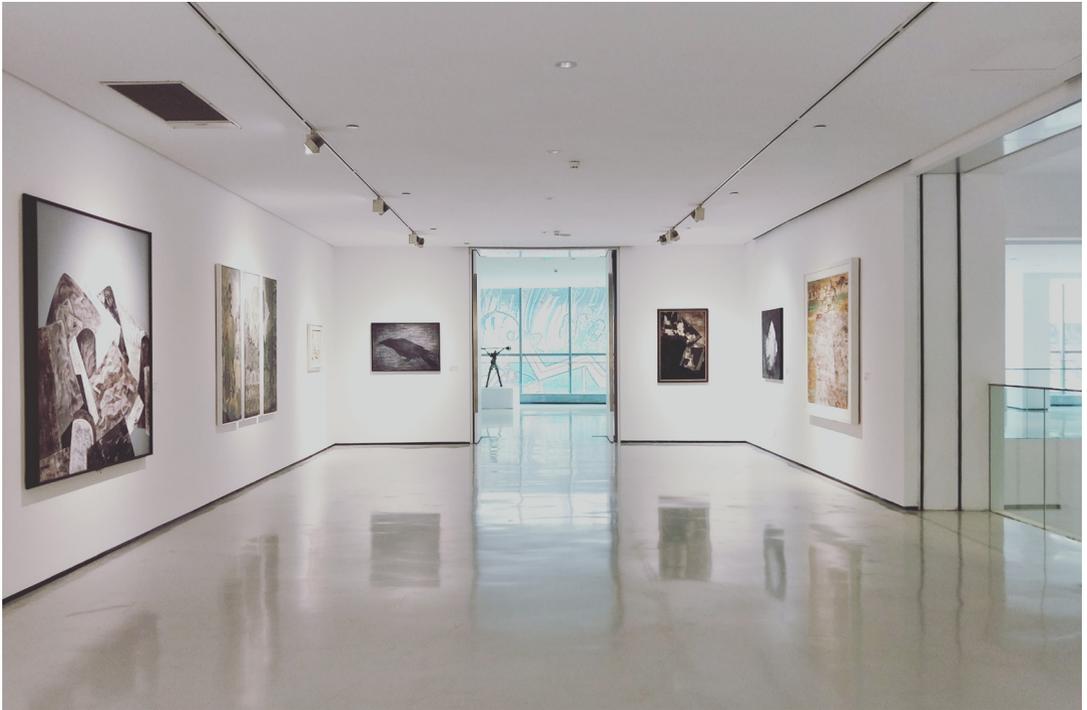
Ajuan definisi baru sepanjang sembilan puluh sembilan kata itu berbunyi:

Museums are democratising, inclusive and polyphonic spaces for critical dialogue about the pasts and the futures. Acknowledging and addressing the conflicts and challenges of the present, they hold artefacts and specimens in trust for society, safeguard diverse memories for future generations and guarantee equal rights and equal access to heritage for all people.

Museums are not for profit. They are participatory and transparent, and work in active partnership with and for diverse communities to collect, preserve, research, interpret, exhibit, and enhance understandings of the world, aiming to contribute to human dignity and social justice, global equality and planetary wellbeing. (ICOM, 2019)

Museum adalah ruang demokratisasi, inklusif, dan multisuara untuk dialog kritis tentang masa lalu dan masa depan. Mengakui dan mengatasi konflik dan tantangan saat ini, mereka menyimpan artefak dan spesimen sebagai amanat untuk masyarakat, menjaga beragam ingatan untuk generasi mendatang, dan menjamin persamaan hak dan akses yang sama atas warisan budaya bagi semua orang.

Museum tidak mencari keuntungan. Bersifat partisipatif dan transparan, dan bekerja dalam kemitraan aktif dengan dan untuk berbagai komunitas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, menafsirkan, memamerkan, dan meningkatkan pemahaman tentang dunia, yang bertujuan untuk berkontribusi pada martabat manusia dan keadilan sosial, kesetaraan global, dan kelestarian planet.



Draf ini segera menerbitkan protes. Petisi dari dua puluh empat komite nasional (termasuk Prancis, Italia, Spanyol, Jerman, Kanada, dan Rusia Bersama lima komite museum internasional meminta penundaan voting definisi baru ini (Noce, 2019). Juliette Raoul-Duval, ketua ICOM Prancis segera mengemukakan tawaran definisi tersebut dan menyebutnya sebagai manifesto “ideologis.” Didier Rykner, pendiri Tribune de l’art yang menyebut dokumen yang diajukan Komite penuh dengan “nuansa politik.” Bekas direktur ICOM dan salah satu dedengkot yang mencetuskan konsep Museologi Baru (New Museology) pada tahun 70-an, Hugues de Varine mengaku agak terkejut dengan “preamble ideologis” yang menurutnya “amat bertele-tele” (Noce, 2019). Untuk merangkum, ada yang menyebut polarisasi ini adalah refleksi pertarungan ideologis antara kaum konservatif dan kaum progresif yang ingin mendorong peran sosial museum yang lebih luas lagi (Adams, 2021).

Perubahan ini mestinya tak bisa dibilang mendadak. Museum sebagaimana institusi pendidikan dan publik lainnya menghadapi pertanyaan dan kritik terkait perubahan dan problem-problem pokok dunia yang muncul dalam satu hingga dua dekade belakangan: perubahan iklim, rasialisme, polarisasi politik, ketimpangan pendapatan dan pajak untuk kaum superkaya, dll.

Apakah museum mau begitu-begitu saja di tengah perubahan dunia yang berlangsung drastis itu?

Inilah yang menjadi pokok yang mungkin mendorong museum untuk meredefinisi organisasi dan kegiatannya.

Hal pokok berikutnya yang juga menghendaki museum untuk berkaca dan berubah adalah pandemi. Pandemi telah mengubah banyak kebiasaan kita. Jabat tangan seperti hal yang tabu. Berbagi perangkat—misalkan di gawai atau panel interaktif milik museum bisa membawa ketakutan untuk pengunjung. Kunjungan warga dibatasi demi menghindari kerumunan yang membawa penyakit. Hampir semua museum dipaksa untuk fasih menggunakan media sosial. Membuat konten digital menjadi sesuatu yang tak terhindarkan, dst. Ini adalah segelintir dari banyak hal mendasar yang mau tak mau harus diadopsi museum. Dan setelah pandemi, beberapa perubahan itu sangat mungkin terus-menerus hadir dalam praktik museum.

Dan untungnya di dalam situasi itu, dunia kita telah terbantu dengan kemajuan Internet dan teknologi informasi. Pengetahuan hadir dengan begitu mudah. Ada di dalam genggaman, cukup dengan satu dua usapan. Swipe dan aha... Kita bisa melihat revolusi ini telah membawa perubahan di dalam banyak sektor. Aplikasi semacam Gojek telah bertransformasi menjadi super-app yang menawarkan kemudahan di dalam banyak hal, bukan sekadar makelar transportasi. Industri perbankan tradisional juga semakin tergerus dengan hadirnya aplikasi-aplikasi dompet digital yang membawa kemudahan dan efisiensi buat konsumen. Aplikasi semacam Bibit, Ajaib, Pluang telah memungkinkan konsumen biasa, bermodalan sekecil sepuluh ribu rupiah untuk menjadi investor dan membeli saham, tak kalah dengan investor kakap.



Ada lelucon yang mungkin ada benarnya juga: saat ini bank berlomba-lomba menjadi penyedia aplikasi sementara penyedia aplikasi berlomba-lomba menjadi bank.

Kita lihat revolusi digital telah mentransformasi banyak sektor. Jika sektor-sektor yang lain telah berubah, bahkan ada yang melawan "kodratnya" sendiri (misalkan saya dengar platform konten dewasa Onlyfans mulai membatasi konten-konten vulgarinya), apakah museum mesti begitu-begitu saja? Bertahan di menara gading menganggap dirinyalah pusat adab dan literasi? Tidak. Mestinya tak begitu.

Museum Dengan 1001 Macam Pintu



Janganlah membayangkan museum dengan hanya satu pintu masuk yang megah itu—yang bagi beberapa orang mungkin menyeramkan atau terasa mengintimidasi, seperti orang yang baru pertama kali ke kota atau mereka yang langsung berkata: ah ini bukan untuk saya. Museum selayaknya harus mempertimbangkan lebih banyak pintu masuk. Tak semua orang tertarik masuk lewat pintu utama, misalkan karena kendala parkir, akses transportasi, kemudahan pejalan kaki, dll. Ada juga yang masuk lewat pintu di ruang bawah tanah karena dekat dengan pintu parkir. Ada juga yang ingin masuk pintu samping. Ada pengunjung yang sudah tahu ingin melihat koleksi apa atau mengunjungi pameran tertentu dan tak ingin melewati pintu utama yang berkelok-kelok.

Atau jangan-jangan kita tak perlu pintu masuk berupa pintu secara fisik yang dijaga keamanan dengan kumis baplang nan melintang. Tapi bisa saja “pintu masuk” itu berupa kedai kopi, tempat di mana racikan biji kopi yang amat unik dan soto khas yang paling nikmat bisa dinikmati hanya di museum. Dan siapa tahu juga setelah menyesap kopi, para pengunjung ingin meneruskan pengembaraannya masuk ke dalam museum. “Pintu masuk” ini perlu kita sediakan karena tak semua orang datang ke museum untuk menikmati museum. Ada juga yang hanya ingin ke museum karena kedainya menyajikan menu-menu terpilih yang dikembangkan dari koleksi museum sembari kangen-kangenan bersama teman. Ada juga yang hanya ingin mampir ke museum karena toko souvenirnya menyajikan produk eksklusif

hasil kolaborasi museum dengan seniman-seniman kontemporer. Atau ada juga yang ke museum hanya karena ingin menikmati pertunjukan teater yang dihelat museum! Ruang-ruang perjumpaan atau “pintu masuk” inilah yang perlu diciptakan, disediakan, dan diperbanyak museum. Kita tidak pernah tahu, lewat pintu sebelah mana pengunjung itu masuk dan mendapatkan inspirasi bukan? Dalam konteks inilah saya rasanya agak setuju dengan sepotong definisi baru museum yang menyebut museum adalah “... polyphonic spaces for critical dialogue about the pasts and the futures,” Ruang multi suara. Tak terbatas pada satu pendekatan saja.

Betul bahwa dunia digital dan media sosial adalah “pintu masuk” paling murah dan paling mudah yang bisa disediakan museum. Lewat medium ini museum bisa mengecer foto-foto, informasi dan pengetahuan, arsip, dan program-program yang dimilikinya secara instan. Ada kemungkinan juga

pengetahuan-pengetahuan yang diujakan museum lewat media sosial bahkan lebih menjangkau banyak orang ketimbang menawarkannya langsung dalam sebuah pameran temporer. Pengelola museum mestinya sudah harus memperlakukan media sosialnya sebagai salah satu inti layanan museum, bukan sebagai pelengkap pengalaman museum yang bisa diperlakukan sambil lalu.

Implikasi dari hal ini tentu saja adalah perubahan organisasional. Tak boleh lagi tim media sosial museum hanya diurus mahasiswa magang atau segelintir staf pemula. Sudah wajib hukumnya kurator turun gelanggang dan bersama tim edukator dan desainer mengemas dengan sangat serius pengalaman dan pengetahuan yang akan mereka sajikan lewat media sosial. Kehadiran digital dan media sosial museum adalah pertarungan serius dan pintu masuk paling genting tak hanya sekarang, tapi juga pada masa pasca pandemi.

Dari Pengunjung ke Kolaborator

Salah satu ikhtiar museum yang dapat ditempuh museum dalam rangka meredefinisi organisasinya adalah dengan mengubah pola pikir yang menempatkan pengunjung dan warga atau komunitas hanya sebatas konsumen atau mitra pasif belaka. Pengunjung hanya ditempatkan sebagai penonton yang hanya mengonsumsi belaka. Padahal mestinya tak seperti itu.

Dalam cakupan paling kecil pola, pandang menganggap pengunjung sebagai kolaborator misalkan akan tampak pada penulisan label. Seorang kurator akan berpikir keras mengenai informasi apa yang ditaruh di dalam vitrin. Apakah informasi ini akan memberdayakan/menggerakkan pengunjungnya ke level tertentu? Apakah koleksi atau informasi tersebut akan menjadi bahan kolaborasi di tangan pengunjungnya atau tidak? Dst.

Menganggap pengunjung sebagai kolaborator bukan semata-mata menghilangkan batasan dan membuka akses museum seluas-luasnya kepada publik—itu hanya prasyarat saja.



Museum mestinya bisa mendorong pengunjung untuk berinteraksi dan berkreasi dengan koleksi. Ini misalkan bisa kita lihat pada praktik di Rijksmuseum. Mereka yang tak hanya menyediakan arsip digital resolusi tinggi untuk diunduh oleh siapa pun tapi juga mendorong pengunjung situs webnya untuk berkreasi menggunakan arsip-arsip digital tersebut. Upaya aktif mendorong daya cipta pengunjung/kolaborator inilah yang perlu dipegang erat-erat pengelola museum.

Contoh lainnya tentu saja masih banyak. Mengundang kurator dari kantong-kantong pemukiman miskin kota? Kenapa tidak. Demikian pula mengundang komunitas adat atau warga desa yang terpinggirkan tapi masih bertahan dengan tradisi. Di waktu pandemi, saat semua sektor dihantam kerugian, museum mestinya bisa tampil ke depan. Kedai dan toko souvenir yang bisa mempromosikan produk-produk UKM yang terdampak. Komika tunggal (stand up comedian) open mic di museum? Yes, itu bisa dan keren! Para chef mendemonstrasikan resep kuna dan mengadakan jamuan istimewa di museum? Yes, seribu persen! Intinya semakin banyak mitra yang digandeng museum, mestinya semakin bervariasi pula program yang dihasilkan dan semakin banyak juga khalayak yang dijangkau. Dengan kata lain: museum jadi inklusif!

Yang diperlukan dari museum, selain membuka aksesnya luas-luas, hanya sedikit melepas (ah, banyak juga tak apa) otoritasnya dalam menafsir warisan budaya yang dirawat museum. Biarkan warisan budaya itu ditafsir dan dikreasikan sehidup mungkin oleh warga yang sesungguhnya adalah pemilik sah warisan kebudayaan tersebut. Dan saat itulah kolaborasi terjadi.

Kolaborasi adalah semangat zaman ini. Kolaborasi Nike dan pebasket Michael Jordan telah memberi kita sepatu Air Jordan yang legendaris itu. Kolaborasi sepatu lokal Compass dengan aneka brand juga habis dalam hitungan menit, penanda generasi Z mengapresiasi produk kolaborasi. Ikea X Uniqlo, McDonald X BTS, Supreme X Louis Vuitton, Nike X Apple, Uber X Spotify, itu secuil contoh kolaborasi lainnya. Kolaborasi Paul McCartney dan John Lennon memberi kita The Beatles, Larry Page dan Sergey Brin memberi kita Google, dan Wright bersaudara meletakkan dasar-dasar penerbangan yang memungkinkan kita menjelajah ribuan kilometer dalam waktu singkat. Singkatnya: Kolaborasi adalah kunci! Dalam konteks ini sepotong definisi museum di atas mungkin ada benarnya juga: "...They are participatory and transparent, and work in active partnership with and for diverse communities..."

Pascadigital



Dunia digital memang menawarkan begitu banyak kemungkinan—bahkan mungkin nyaris tidak terbatas. Tapi tentu saja kemajuan itu datang dengan tantangannya sendiri. Museum telah mengadopsi kecanggihan ini dalam banyak programnya. Tapi kita mesti juga mengingat bahwa Internet di Indonesia hanya mencakup enam puluh persen warganya saja, menurut riset agensi pemasaran media sosial We Are Social dalam laporan Digital 2020 (Social, 2020). Dari yang enam puluh empat persen itu, berapa banyak yang punya terjangkau sinyal dan tidak mengalami gejala GSM (Geser Sedikit Mati)? Bagaimana dengan sisanya? Apakah kecepatan Internetnya cukup baik atau malah mengurus kesabaran? Apakah harga data Internet terjangkau dibanding biaya membeli seporsi gado-gado? Apakah cukup mudah digunakan atau malah menyiksa mata orang tua? Dll.

Aplikasi Zoom membantu kita hidup dan tetap produktif bersama pandemic—bahkan dalam beberapa kasus, ada banyak juga pekerja yang bekerja lebih keras dengan adanya Zoom. Tapi sudah berapa banyak orang mengaku kelelahan dengan aplikasi ini dan akhirnya memunculkan istilah “Zoom Fatigue.” Ini adalah dua sisi dunia digital.

Internet memudahkan kita dengan bantuan algoritmanya—yang menghitung melacak data-data yang kita pakai—seratus persen betul. Tapi kita juga bisa menilik kembali, algoritma media sosial yang jangan-jangan telah menyerang kehendak bebas kita—konon begitu kata fisikawan yang banting stir menjadi sosiolog jempolan Roby Muhammad (2018). Seolah-olah kita memilih restoran terbaik, tapi sebenarnya algoritma lah yang menentukan.

Sisi buruk lainnya tampak dalam peristiwa lain. Menurut pembocor, Facebook membiarkan kebencian dan misinformasi hidup dan bermutasi di jejaring sosialnya dan meraih keuntungan darinya (Timberg, 2021). Platform yang sama juga telah membiarkan jutaan data penggunanya dipanen secara ilegal oleh biro konsultan politik Cambridge Analytica sebagai bahan untuk kampanye yang akhirnya menuntun pada kemenangan Donald Trump pada 2016 dan keluarnya Inggris dari Uni-Eropa (Scott, 2018). Di Indonesia misalkan, grup Whatsapp keluarga atau alumni telah lazim menjadi ajang menyebarkan berita-berita miring atau negatif yang menyebabkan polarisasi—sebuah gejala yang disumbang salah satunya oleh pemilihan umum 2014. Ya, media sosial



memang merekatkan jalinan silaturahmi yang terpisah geografi. Tapi pada sisi yang lain, media sosial, juga grup Whatsapp keluarga bisa menjauhkan sanak famili.

Media sosial memang telah melahirkan ekonomi baru. Tiba-tiba profesi influencer atau endorser terbit dan booming. Mereka yang berasal dari kalangan biasa, bermodal demokratisasi Internet, bisa dan mampu bersaing dengan artis dan figur publik yang selama ini memegang lampu sorot. Tapi fenomena ini juga membuat banyak orang hendak menjadi Truman, tokoh fiksi dalam film Truman Show (1998). Tidak seperti Truman, mereka sengaja dan berkehendak lampu sorot mengarah ke kehidupan mereka. Jika dibiarkan gejala ini akan menghasilkan pribadi-pribadi yang delusional, narsistik, haus perhatian, dan bahkan paranoid.

Kecanduan kita terhadap Internet dalam banyak studi telah berdampak pada otak kita.

Ketergantungan itu berdampak pada ingatan, tingkat konsentrasi, dan bahkan kemampuan berpikir. Contoh kecil saja, masih banyakkah dari kita yang masih menghafal nomor telepon? Atau mengingat rute dan nama jalan? Semuanya digantikan oleh nama dan peta yang tinggal dipencet di telepon pintar kita. Kita terbiasa hanya membaca judul artikel dan seratus empat puluh karakter yang disajikan Twitter di antara timbunan dan tsunami informasi. Akibatnya, daya tahan dan tingkat konsentrasi kita memendek. Penggunaan Internet secara berlebihan, menurut salah satu studi bahkan telah dihubungkan dengan munculnya gejala kecemasan, depresi, gangguan sosial, dan keretakan di dalam keluarga (Kumar dan Mondal, 2018).

Inilah tantangan digital yang dihadapi warga, dan karena itu wajib menjadi perhatian serius museum. Saya membayangkan museum masa depan—museum dengan 1001 pintu tadi—mestilah menjawab tantangan ini. Museum bisa membawa kembali pengalaman “analog” yang membuai dan menarik kembali banyak khalayak keluar sesaat dari dunia digital. Museum bisa merancang program publik yang bisa merekatkan kembali simpul-simpul sosial yang tercabik-cabik gegara perbedaan politik yang dipicu dan bersemayam di dunia digital. Museum dengan ribuan atau bahkan ratusan ribu koleksi yang dikandungnya bisa menjadi terapi untuk mengobati kecanduan Internet, kelelahan Zoom, dan gangguan kesehatan mental yang dipicu derasnya informasi, gambar, video pendek, yang mengalir di timeline media sosial. Museum mengakumulasi kearifan, kebijaksanaan, dan pengetahuan sepanjang peradaban manusia dalam durasi jutaan tahun lamanya. Apakah tak ada di antara kearifan-kearifan tersebut yang bisa membuat kita berhenti sesaat, menaruh telepon pintar kita, dan menoleh kembali wajah-wajah tetangga dan keluarga jauh? Saya yakin, pasti ada!

Sebuah contoh sederhana, museum dapat membuat board games atau activity sheet yang bisa dimainkan seluruh keluarga. Atau semacam card games yang merangsang dialog dan empati. Semuanya tentu saja berbasis koleksi dan kekhasan yang dikandung museum. Museum bisa memberikan coloring sheet atau tutorial yang bisa merangsang aktivitas keluarga atau komunitas. Museum bisa menghadirkan variasi podcast yang mengizinkan mata untuk istirahat sejenak dari penajahan visual. Singkatnya lagi, museum harus bisa mengantisipasi dunia pasca pandemi dan pasca digital.

Efek Mo Salah



AFP/David Klein via mediaindonesia.com

Syahdan pada Juni 2017 klub sepakbola Liverpool mendatangkan pemain asal Mesir Mohamad Salah. Bersama rekan-rekannya Salah mengantarkan trofi juara Liga Inggris (setelah puasa gelar selama tiga puluh tahun!), Liga Champion, UEFA Supercup, dan FIFA Club World Cup. Hingga musim ini dia tercatat sebagai mesin gol nan buas dan mencatat rekor sebagai pemain Afrika paling banyak menceploskan gol sepanjang masa di Liga Inggris. Tiap gol dirayakan dengan sujud dan para penggemar fanatik yang memenuhi stadion menggemuruhkan lagu untuknya dan menyanyikan se bait lirik, “...If he scores another few, then I’ll be Muslim, too” jika dia mencetak gol beberapa, aku akan jadi muslim, juga.

Tapi pengaruh Salah telah melampaui stadion dan layar kaca. Beberapa periset dari Stanford University menyebut efek kedatangan Salah telah menurunkan jumlah angka kejahatan-kebencian. Riset ini memeriksa laporan dari polisi Merseyside yang wilayah kerjanya mencakup Kota Liverpool tempat

klub bermarkas dan menemukan angka kejahatan-kebencian telah menurun 18.9 persen setelah Salah datang. Tak cuma itu, dengan memeriksa lima belas juta cuitan penggemar sepakbola di Inggris, para periset menemukan jumlah cuitan anti-Muslim fans Liverpool telah berkurang separuhnya (Alrababa’h, Marble, Mousa, dan Siegel, 2019)!

Sebelum kedatangan Mo Salah di Kota Liverpool, saya hakkul yakin pemerintah kota, Lembaga Swadaya Masyarakat, museum, dan institusi pendidikan lainnya pastilah telah mengambil langkah maju dan aneka kampanye dalam menangkal isu rasialisme, kebencian terhadap imigran, antisemit, dan islamophobia, selama berpuluh-puluh tahun. Saya juga berasumsi bahwa ikhtiar-ikhtiar tersebut mungkin saja telah menunjukkan hasil, meski belum menggembirakan. Tapi yang jelas, tindakan mendatangkan Salah ternyata menjadi game changer ikhtiar-ikhtiar tersebut.

Apa yang relevan dari cerita ini menurut saya adalah soal keteguhan dan inovasi terus-menerus.

Museum harus selalu introspeksi, meredefinisi, berinovasi, dan mengadaptasi strategi untuk mencapai tujuannya. Museum perlu membuka banyak pintu, menyediakan banyak venue—tempat perjumpaan.

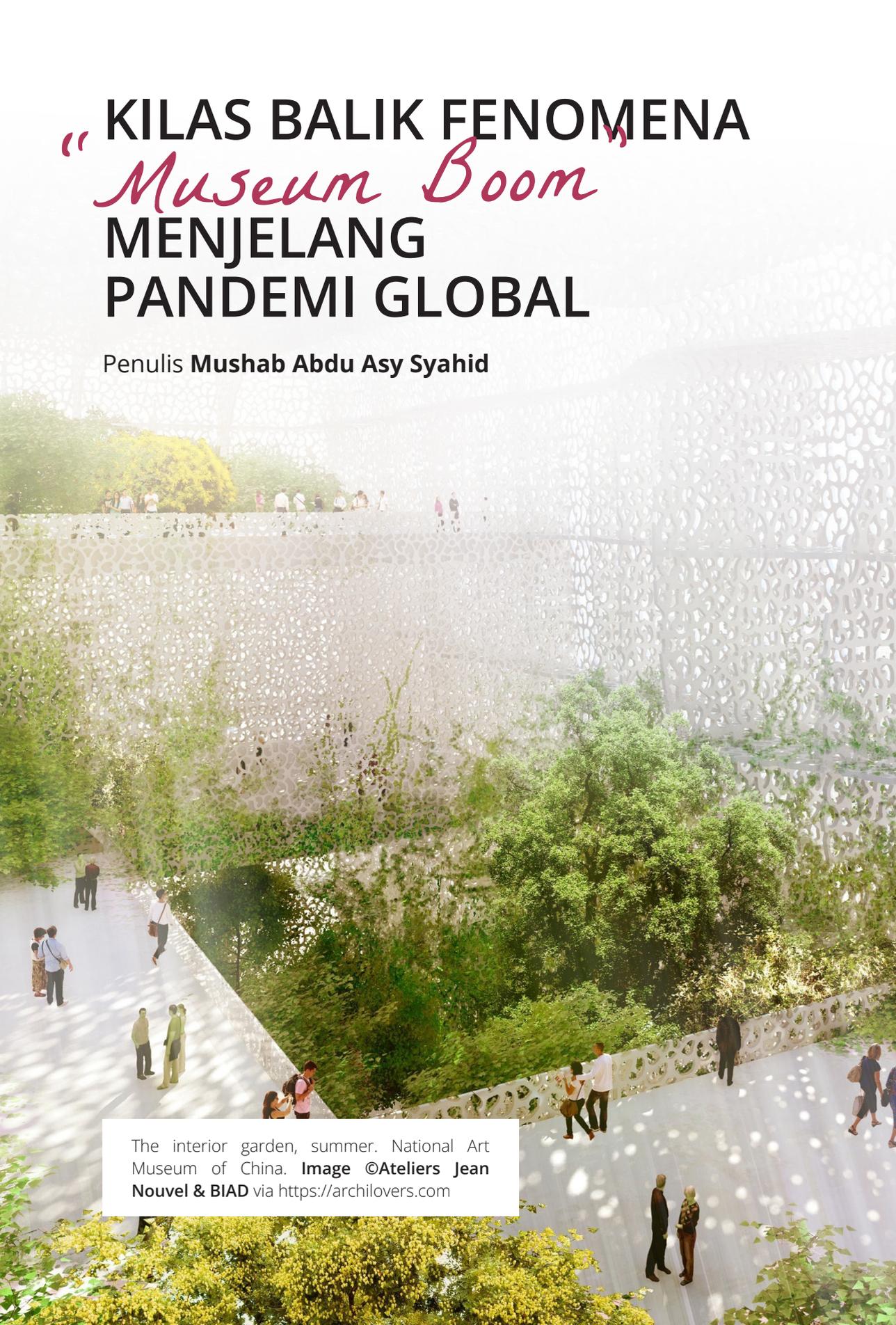
Museum perlu menemukan dan menciptakan kemungkinan serta peluang-peluang baru. Karena tak ada jaminan mana strategi yang ampuh nan jitu. Museum meredefinisi dirinya itu mungkin perlu. Tapi yang pasti museum perlu menciptakan banyak pintu. 1001 pintu dan terus menerus seperti itu.

Referensi

- (n.d.). Retrieved from International Council of Museum Website: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
- Adams, G. K. (2021, Maret 2). Museum Association. Retrieved from www.museumsassociation.org: <https://www.museumsassociation.org/museums-journal/news/2021/03/ideological-rift-persists-as-icom-restarts-museum-definition-consultation/>
- Alrababa'h, A., Marble, W., Mousa, S., & Siegel, A. A. (2019, May 31). Can Exposure to Celebrities Reduce Prejudice? The Effect of Mohamed Salah on Islamophobic Behaviors and Attitudes. <https://doi.org/10.31235/osf.io/eq8ca>
- ICOM. (2019, Juli 25). Retrieved from International Council of Museum Website: <https://icom.museum/en/news/icom-announces-the-alternative-museum-definition-that-will-be-subject-to-a-vote/>
- Kumar, M., & Mondal, A. (2018). A study on Internet addiction and its relation to psychopathology and self-esteem among college students. *Industrial psychiatry journal*, 27(1), 61–66. https://doi.org/10.4103/ipj.ipj_61_17
- Marshall, A. (2020, Agustus 6). Retrieved from New York Times: <https://www.nytimes.com/2020/08/06/arts/what-is-a-museum.html>
- Noce, V. (2019, Agustus 19). Retrieved from The Art Newspaper Website: <https://www.theartnewspaper.com/news/what-exactly-is-a-museum-icom-comes-to-blows-over-new-definition>
- Noce, V. (2020, Agustus 13). Retrieved from The Art Newspaper Website: <https://www.theartnewspaper.com/news/icom-turmoil-definition-of-museums>
- Social, W. A. (2020). Digital 2020: Indonesia. Hootsuite.

“KILAS BALIK FENOMENA *Museum Boom* MENJELANG PANDEMI GLOBAL

Penulis **Mushab Abdu Asy Syahid**

The image shows a large, open-air interior garden with a white, perforated metal facade. The facade is covered in lush green trees and plants, creating a dense, natural environment. People are walking on a wide, light-colored path that winds through the garden. The lighting is bright, suggesting a sunny day. The overall atmosphere is serene and modern.

The interior garden, summer. National Art Museum of China. Image ©Ateliers Jean Nouvel & BIAD via <https://archilovers.com>



Park Geuntae dan Sesaat Menjelang Pandemi

Akhir tahun 2019 ditandai dengan kasus pertama merebaknya virus CoVid-19 pada penduduk kota Wuhan, Tiongkok. Virus ini lantas diketahui tiba di tanah air awal bulan Maret 2020 dan terus mewabah hingga kini. Saat itu juga, instruksi pembatasan sosial dan anjuran berdiam diri di rumah sentak menghentikan kegiatan masyarakat di ruang publik. Hal itu berdampak pula pada turunnya jumlah kunjungan museum di Indonesia.

Sekarang, kita mungkin lupa bagaimana kehidupan berlangsung sebelum pandemi melanda negeri

Di mana situasi dunia permuseuman justru perlahan sedang menggeliat. Saya teringat kembali dengan seorang kolega saya, Dr. Park Geuntae. Ia adalah warga berkebangsaan Korea yang bekerja di Tiongkok. Saya mengenal Park sejak ia mengisi rangkaian kegiatan bertema “Museum Architecture: Museum and Urban Strategy” di kampus Universitas Indonesia selama dua pekan, kira-kira pertengahan tahun 2019 silam. Sebelum menjabat sebagai *associate professor* di fakultas seni dan teknologi Guangdong University of Technology, Tiongkok, ia juga pernah bekerja menjadi kurator di National Museum of Modern and Contemporary Art di Korea Selatan.



Gambar 2 Mengunjungi ruang koleksi non-publik di Museum Bank Mandiri.
Sumber: Galuh Annisa Putri



Gambar 3 Poster publikasi kegiatan bersama Dr. Park Geuntae: seorang akademisi, kurator dan pemerhati museum di Korea dan Tiongkok selama di Universitas Indonesia, Depok

Wawasan yang saya garis bawahi dari kuliah Park ialah bahwa baru-baru ini, Tiongkok berhasil membangun ribuan institusi museum hanya dalam kurun waktu 17 tahun! Barangkali fenomena yang disebut sebagai “Museum Boom” ini merupakan pencapaian paling progresif di seluruh dunia. Naasnya, tidak lama berselang dari hiruk-pikuk pembangunan itu, tiba-tiba *pandemic hits home*, dan membalikkan 180 derajat nasib museum di negara tirai bambu tersebut. Sungguh ironis, masa keemasan bagi museum, hadir sesaat menjelang pandemi global.

Senada dengan Park, menurut Nicholas Serota selaku mantan direktur museum Tate

Modern, institusi museum di dunia sedang berada di puncaknya sepanjang abad 21 ini. Museum mengalami proses perubahan progresif dalam mendefinisikan ulang eksistensi dan perannya terhadap masyarakat. Perubahan-perubahan itu tercermin salah satunya pada wujud arsitektur dan interior museum kontemporer yang makin canggih, meninggalkan kesan kuno, beku, dan tradisional.

Apa yang akan terjadi apabila wabah pandemi tidak mengerem pembangunan museum di Tiongkok dan tanah air?

Adakah ia menjadi dampak baik atau buruk?

Yang jelas, saya masih ingat betul kegiatan perkuliahan dan kunjungan museum bersama Park waktu itu sukses mengundang animo peserta mulai dari guru, dosen, mahasiswa, pelajar, arsitek, pemerhati museum, perusahaan konservasi, dinas kebudayaan dan pariwisata, hingga pengelola museum publik dan swasta di Jakarta. Hal ini di luar ekspektasi saya pribadi, karena kampus sebenarnya tengah masuk masa libur.

Program "Museum Architecture" di Departemen Arsitektur Universitas Indonesia dihadiri oleh beragam peserta yang berafiliasi dengan Arsitektur FTUI, Arkeologi FIB-UI, Arsitektur Universitas Pelita Harapan, Arsitektur Universitas Trisakti, Universitas Budi Luhur, Pusat Dokumentasi Arsitektur

(PDA), Dinas Pariwisata dan Kebudayaan DKI Jakarta, Unit Pengelola Museum Kesenjangan (UPMK) DKI Jakarta, PT. Quadratura Indonesia, Art:1 New Museum Jakarta, Museum Maritim Indonesia IPC Tanjung Priok, hingga sekolah menengah atas. Rupanya, program ini menjadi wadah yang memfasilitasi interaksi kalangan akademisi dengan profesi arsitek maupun museolog.

Berangkat dari kenangan itulah, saya ingin melakukan kilas balik apa yang pernah terjadi dalam tren institusi museum di Asia sesaat menjelang pandemi. Melalui ulasan singkat pengalaman saya bertukar wawasan dan sudut pandang bersama Dr. Park Geuntae selaku kurator, akademisi, dan penggiat museum, kita mencoba untuk memproyeksikan situasi dunia permuseuman dalam kacamata multidisiplin di era new normal.

Tren Arsitektur Museum Kontemporer di Dunia

Dalam kuliah perdananya, Park membuka pertemuan dengan menekankan keterhubungan berbagai disiplin ilmu bidang permuseuman, arsitektur, dan pameran yang meluas dan keluar dari batas-batas konvensional. Beberapa contoh pameran di Tiongkok dan Korea Selatan yang ia tunjukkan memberikan gambaran museum yang baik, bahwa mereka memiliki pendekatan desain atau metode rancang yang inovatif.

Arsitektur museum kontemporer mampu menghadirkan konsep area baru yang membuka pelayanan publik lebih luas, menawarkan pengalaman unik kepada pengunjung, serta menjadi *platform* arsitek untuk berkontribusi ke masyarakat luas melalui intervensi spasial. Wujud arsitektural yang unik dan gigantis, faktor lokasi, serta desain yang apik membuat gedung museum itu sendiri menjelma menjadi bagian dari "koleksi" museum yang paling menonjol dan berdaya tarik, sehingga mengundang rasa keingintahuan masyarakat untuk datang berkunjung.

Apa yang akan terjadi apabila wabah pandemi tidak mengerem pembangunan museum di Tiongkok dan tanah air?

Adapun **Denise Scott Brown** berpendapat,

perubahan pada museum kontemporer lebih disebabkan oleh fasilitas-fasilitas non-museum seperti tempat makan (*eatery*), tempat belanja (*shop*), dan tempat belajar (*education*) yang marak mengisi bangunan museum.

Hal ini dapat diamati dari hadirnya restoran, kantin atau kafe, toko souvenir dan barang antik, auditorium, dan ruang kelas untuk kuliah dan konferensi, dan dan ruang komputer digital di museum. Fasilitas ini melengkapi sekaligus memperpendek jarak pengunjung untuk mempelajari benda-benda koleksi secara langsung. Dengan cara ini, museum hendak menawarkan pengunjung beragam cara memahami koleksi seni dan sejarah.

Mengutip dari *Manual of Museum Planning: Sustainable Space, Facilities and Operations* (Barry Lord, et al, 2012), Park juga menjelaskan bahwa aspek zonasi museum kontemporer dapat dibagi ke dalam empat kategori; antara lain koleksi publik, koleksi non-publik, non-koleksi publik, dan non-koleksi non-publik. Koleksi publik bisa berupa galeri 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 rumah ibadah. Untuk ruang koleksi non-publik biasanya berwujud gudang koleksi maupun laboratorium konservasi untuk meneliti dan memelihara benda koleksi. Adapun ruang non-koleksi non-publik difungsikan untuk kantor dan area staf.

Beragam fasilitas baru menjadikan museum sebagai pusat bisnis dan profesi yang mendukung generasi milenial dengan profesi di bidang kesenian. Beberapa tipe museum yang dikembangkan pihak swasta juga berfokus menampilkan koleksi seni individu atau kolektif. Strategi ini juga bisa meraup kesuksesan seperti pada Museum MACAN (Modern and Contemporary Art in Nusantara) di DKI Jakarta. Hal ini semoga bisa diterapkan pada museum nasional maupun lokal yang bertujuan menginspirasi pengunjung dari kisah-kisah patriotisme nenek moyang dan pejuang kemerdekaan, serta menunjukkan kekayaan sejarah, budaya, dan citra bangsa di dunia internasional.

Bangunan museum berkembang majemuk di berbagai negara dan menjadi kebanggaan nasional dan lokal.

Park mencontohkan beberapa museum terbaik dan inovatif dapat ditemukan pada Smithsonian Institute (Washington, AS), Tate Modern (London, Inggris), Baltic Museum (Gateshead, Inggris), Saadiyat Island (Abu Dhabi, UEA), West Kowloon (Hongkong, Tiongkok), 21st Century Museum of Contemporary Art (Kanazawa, Jepang), Tainan Art Museum (Tainan, Taiwan), dan National Museum of Modern and Contemporary Art (Seoul, Korea Selatan).

Banyak museum kontemporer mampu mendorong hadirnya regenerasi urban, city branding, dan penguatan identitas kota demi menyelamatkan kondisi ekonomi kota yang terpuruk. Guggenheim Museum (Bilbao, Spanyol) menjadi contoh betapa “Bilbao Effect” mampu meningkatkan nilai properti dan taraf hidup masyarakat sekitar kawasan.

Meskipun demikian, implikasi ini dapat dipandang positif sekaligus perlu diantisipasi sebagai efek samping, mengingat proses gentrifikasi tidak selalu menguntungkan masyarakat lokal yang berjuang memenuhi kehidupan sehari-hari di tempat tinggal yang semakin mahal, seiring membludaknya pengunjung di Guggenheim.

Selain pembangunan museum baru, aspek perancangan juga berperan signifikan dalam manajemen pelestarian dan pemugaran modern heritage yang diadaptasi menjadi museum. Misalnya, pada Museum Bank Indonesia di Kota Tua Jakarta yang melibatkan tim arsitek pelestari dari Pusat Dokumentasi Arsitektur (PDA), atau Museum Bank Mandiri yang rajin menginventarisasi dan merawat aset bangunan pusaka di kota dan daerah.

“*Museum Boom*” di Asia dan Indonesia

Dalam kuliah umum terakhir bertajuk “How to Observe Chinese Museum Boom: History, Background and Some Examples”, Park memaparkan merembaknya tren gedung-gedung museum dengan beraneka tema di Tiongkok sejak tahun 2000-2017, tidak lama menjelang pandemi CoVid-19 mewabah di Wuhan. Bollo dan Zhang (2018) yang bekerja di Biro Statistik Nasional Tiongkok menyebutkan bahwa peningkatan jumlah institusi museum di Tiongkok terjadi secara fantastis dalam kurun waktu yang relatif singkat. Sejak tahun 2000, jumlah museum baru di Tiongkok telah mencapai total 2.721 buah, dengan rata-rata 160 museum dibangun setiap tahunnya!

Tema-tema museum baru terlepas dari tradisi lama yang berkuat pada disiplin ilmu arkeologi atau sejarah semata, tetapi juga menyentuh ranah interdisiplin seperti seni musik, seni rupa dan kriya, arsitektur dan tata perkotaan, sains dan teknologi, hingga tema-tema spesifik seperti materialitas gelas dan seni kontemporer. Sebagian museum menjadi representatif di wilayahnya.

Beberapa contoh yang Park sebutkan antara lain di Guangdong Museum (Guangzhou), Times Museum (Guangzhou), Guangdong Science Centre (Guangzhou), Pearl River Piano Sound Museum (Guangzhou), Glass Museum (Shanghai), dan Museum of Contemporary Art and Exhibition Planning (Shenzen). Pesatnya pertumbuhan museum-museum ini juga dipengaruhi oleh tingkat kolaborasi internasional di dalam merancang ruang dan konten galeri. Pameran dan koleksi hanyalah salah dua dari fungsi museum, selebihnya institusi ini telah menjadi ruang klaster kebudayaan baru di pusat kota yang merambah fungsi perpustakaan, ruang pertunjukan, dan lain-lain.

Masifnya pembangunan museum di Tiongkok yang didorong semangat kesejahteraan ekonomi dan sosial di bidang kebudayaan tidak lepas dari celah kritik. Meningkatnya kuantitas tidak lantas menjamin perbaikan kualitas.

Merebaknya museum baru menuntut kebutuhan barang koleksi dan konten museum yang tidak bisa serta-merta dihasilkan hanya dengan mekanisme overproduksi secara serampangan.

“Kebudayaan”, “sejarah”, dan “koleksi” dalam museum tidak bisa begitu saja diproduksi, didistribusi, dan dibeli dengan uang atau tiket masuk.

Setelah rangkaian kuliah tamu selesai, saya mengajak Park beserta rekan dosen, Moh. Nanda Widyarta, dan peserta kelas mengunjungi beberapa museum populer yang kita miliki di DKI Jakarta, antara lain Museum Fatahillah, Museum Bank Indonesia, Museum Bank Mandiri, Galeri Temporer Museum Bahari Jakarta Utara, sampai menjangkau Museum Multatuli di daerah Rangkasbitung—Lebak, Provinsi Banten. Sepanjang perjalanan dan kunjungan itulah kami saling bertukar pikiran dan membandingkan kondisi permuseuman antara Korea Selatan, Tiongkok, dan Indonesia.



Gambar 4 Potret Park, saya, dan Nanda Widyarta di salah satu selasar Museum Bank Indonesia bersama peserta kelas "Museum Architecture: Museum and Urban Strategy"

Museum Fatahillah memang memiliki ruang terbuka yang luas dan versatil di halaman depan. Yang tidak diketahui masyarakat umum kecuali pengunjung adalah taman terbuka berbentuk *courtyard* yang apik dan asri terdapat juga di sisi dalam gedung ini. Model *courtyard* sejenis juga ditemukan pada gedung Museum Bank Mandiri. Koleksi indah pada museum ini memuat sejarah sosial, budaya, dan politik di Jakarta sejak jaman pra-aksara. Park sendiri mencatat beberapa hal teknis terkait isu keamanan, keselamatan, dan cara memperlakukan barang koleksi di museum.

Kemampuan museum di pusat kota juga mendorong lahirnya cabang-cabang museum baru yang berkualitas di daerah dan mendukung pembangunan di daerah (*peri-urban development*). Salah satunya adalah Museum Multatuli di Rangkasbitung. Institusi ini mengambil kekuatan tema sebagai "museum anti-kolonial" pertama di Indonesia. Museum ini baru diresmikan pada tahun 2018. Namanya diambil dari penulis pena sebuah *novel Max Havelaar* yang mengisahkan perjuangan tokoh heroik pergerakan nasional di tanah air.



Gambar 5 Foto bersama mengakhiri tur museum di ruang depan Museum Bank Mandiri di Kota Tua Jakarta.



Gambar 6 Ubadillah Muchtar (kiri), Park Geuntae (tengah), dan Nanda Widyarta (kanan) di dalam Museum Multatuli tengah mengamati panel tokoh-tokoh pergerakan nasional seperti Sukarno, Kartini, dan Praoedya Ananta Toer yang terinspirasi oleh karangan Eduard Douwes Dekker.

Cerita Max Havelaar tidak lain diadaptasi dari kisah nyata sosok penulisnya sendiri, si Multatuli alias Eduard Douwes Dekker (1820-1887), selama menjalani tugasnya sebagai pejabat asisten-residen di Lebak tahun 1856, di bawah pemerintahan kolonial Hindia-Belanda. Meskipun dirinya adalah seorang Belanda, tetapi ia tidak menutup mata terhadap ketidakadilan yang terjadi akibat kekejaman kolonialisme dan tindakan pemerasan terhadap rakyat Rongkasbitung melalui praktik tanam paksa. Karena idealisme itu, Douwes Dekker tidak lama dicopot dari jabatannya.

Museum ini dikepalai oleh Ubaidillah Muchtar, seorang pegiat literasi passionate yang mengagumi dan menghayati karya Max Havelaar. Sebelum menjadi kepala museum, ia selalu mengajak para siswanya di Sekolah Menengah Pertama (SMP) untuk membaca karya Douwes Dekker tersebut.

Selain menuturkan koleksi peta-peta lama, lukisan, foto-foto, dan benda peninggalan bertema perjuangan nasional, museum yang ia kepalai juga menjadi ruang memorabilia yang menampilkan sejarah perkembangan pemerintahan daerah kabupaten Lebak, sehingga museum ini menjadi kebanggaan daerah. Tidak jarang pengunjung dari luar Pulau Jawa berbondong-bondong datang ke sini untuk menyaksikan langsung latar asli di mana seorang Max Havelaar pernah tinggal.

Institusi museum kontemporer seperti Museum Multatuli tidak hanya mewadahi koleksi warisan budaya benda, tetapi ruang-ruangnya juga dihidupkan dengan kegiatan-kegiatan seperti ritus, tradisi lisan, permainan tradisional, adat-istiadat, dan objek-objek pemajuan kebudayaan lainnya.

Museum Multatuli setiap tahunnya menyelenggarakan Festival Seni Multatuli yang terdiri dari kegiatan *workshop*, simposium, hingga pertunjukan musik dan teater demi menyemarakkan lingkungan binaan sekitar museum. Salah satu *event* yang utama adalah “Simposium Membaca Ulang Max Havelaar” yang mengundang para pembicara interdisiplin seantero Nusantara untuk mendiskusikan nilai-nilai karya sastra Max Havelaar secara kontekstual menurut berbagai disiplin ilmu. Kegiatan ini membuat kehadiran museum menjadi semakin relevan, menginspirasi, dan berdampak nyata bagi masyarakat sekitar.

Banyaknya mahasiswa yang berminat di bidang permuseuman terlihat dari partisipasi para peserta yang membersamai Park sepanjang hari, memunculkan kembali rasa optimis saya terhadap nasib dan masa depan institusi museum di Indonesia. Kami pun akhirnya pulang. Perjalanan jauh yang memakan waktu membuat kami lapar. Setelah saya ditraktir makan besar (*mukbang*) kuliner a la Korea di sebuah restoran Korea di Margo City Depok, keesokan harinya Dr. Park Geuntae pulang kembali ke Tiongkok, sambil membawa kenangannya tentang museum-museum di Indonesia. Tidak ada yang tahu pasti jika beberapa bulan setelah pertemuan kami itu, tidak hanya *museum boom* yang terjadi, tetapi juga *pandemic boom* yang menyergap dunia sampai hari ini.



daftarkan dirimu di:
<http://bit.ly/pesertasimposiumFSM2019>
(link tersedia di bio)

daftarkan dirimu di:
<http://bit.ly/pesertasimposiumFSM2019>
(link tersedia di bio)

Gambar 7 Poster publikasi Simposium “Membaca Ulang Max Havelaar” dalam rangkaian acara Festival Seni Multatuli 2019 yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Indonesiana, dan Pemerintah Daerah Kabupaten Lebak di Museum Multatuli, Rangkasbitung.

Sumber: Endin Saparudin

Daftar Pustaka

- Bollo, S. & Zhang, Y. 2017. Policy and impact of public museums in China: Exploring new trends and challenges, *Museums and Public Policy*, Vol. 68, Issue 3-4, hlm. 26-37. National Bureau of Statistic of China.
- Brown, D.S. Wawancara bersama Roemer van Toorn. Diakses melalui: <https://www.roemervantoon.nl/Resources/Denise%20Scott%20Brown%20Interview.pdf>
- Geuntae, P. 2019. “Museum Architecture: Museum and Urban Strategy.” Rangkaian kuliah umum dan kelas terbuka Program UI-RESOLV, International Office Universitas Indonesia dan Departemen Arsitektur FTUI, Depok.
- Lord, B., Lord, G.D., & Martin, L. 2012. *Manual of Museum Planning: Sustainable Space, Facilities and Operations*. Plymouth: AltaMira Press.
- Serota, N. 1996. *Experience or Interpretation: The Dilemma of Museums of Modern Art*. London: Thames and Hudson.

Harapan Museum *di 2021*

Penulis Archangela Yudi Aprianingrum



**« The Future of Museum
Recover and Reimagine**

INTERNATIONAL MUSEUM DAY

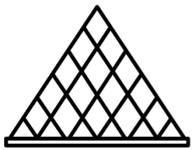
“The Future Of Museums: Recover and Reimagine”

Merupakan tema Hari Museum Internasional 18 Mei 2021. Sejak tahun 1977, ICOM memperingati Hari Museum Internasional yang merupakan representasi suatu peringatan khusus bagi komunitas museum secara internasional. Tujuan diadakannya peringatan Hari Museum Internasional adalah untuk meningkatkan kesadaran bahwa museum memegang peranan penting dalam pertukaran budaya, pengembangan budaya dan pemahaman bersama, kerja sama, serta perdamaian di antara umat manusia.

Hari Museum Internasional sudah diperingati lebih dari 40 tahun yang lalu. Tema tahun ini disesuaikan dengan kondisi masyarakat dan museum yang banyak terpengaruh akibat pandemi. Teknologi digital menjadi salah satu pilihan yang dapat diambil untuk tetap menjalin interaksi dan keterkaitan dengan masyarakat, serta mengkolaborasikan antara dunia budaya dan pendidikan yang saling menguntungkan. Keduanya dapat saling menstimulasi dan saling mendukung.

Tahun 2020 sangat berbeda dengan tahun-tahun sebelumnya. Kondisi pandemi menyebabkan perubahan di seluruh sisi kehidupan, mulai dari cara hidup, berkomunikasi, hingga pengorganisasian yang lebih besar. Permasalahan ini tidak hanya dihadapi oleh masyarakat atau kalangan tertentu, tetapi juga berdampak kepada museum. Museum sebagai tempat bertemunya publik untuk saling berinteraksi menjadi sangat terbatas aksesnya. Tidak hanya pada kunjungan, tetapi berbagai kegiatan museum pun banyak dibatalkan, ditunda, maupun diubah konsepnya. Tidak sedikit museum yang terpaksa tutup pada saat gelombang pandemi mencapai puncaknya. Penerapan protokol kesehatan juga mempengaruhi bentuk-bentuk kegiatan yang dapat dilakukan di museum.

MUSEUMS



90% Temporarily closed at the height of the pandemic

13% Facing permanent closure

Museum closures:

39% Arab World **12%** Latin America + Caribbean
27% Asia **10%** North America
24% Africa **8%** Europe

Able to provide Digital Content

26% Museums in Europe
7% Museums in the Arab states
5% Museums in Africa

SOURCE: UNESCO (2020a) based on ICOM (2020)

Gambar 1 Dampak Pandemi terhadap Museum

Sumber: Cultural and Creative Industries In the Face of COVID-19, An Economic Impact Outlook, 2021

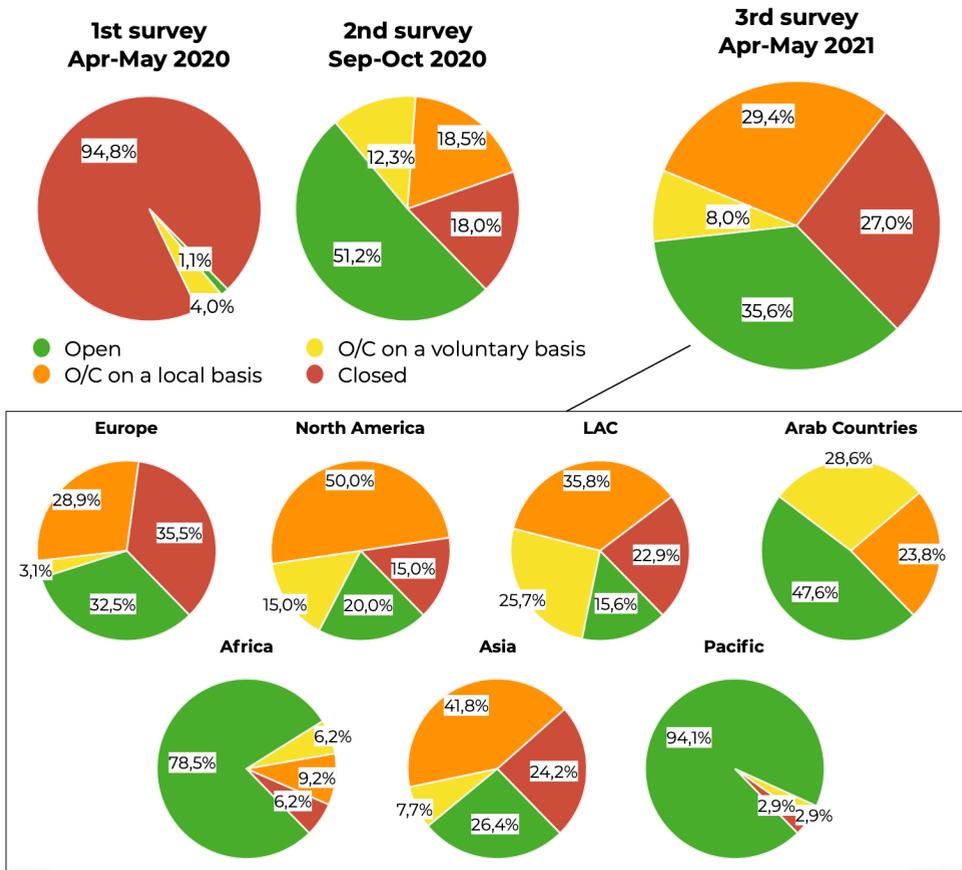
Berdasarkan data ICOM dalam Cultural and Creative Industries In the Face of COVID-19, An Economic Impact Outlook, dipaparkan bahwa 90 persen museum di dunia tutup sementara pada puncak pandemi dan 13 persen terancam tutup secara permanen (UNESCO, 2021: 16).

Banyak museum di antaranya melakukan pengurangan pegawai dan penghentian kerjasama dengan tenaga lepas dan sukarelawan.

Sebagian besar museum menggantungkan hidupnya pada pengunjung. Biaya operasional museum sangat bergantung pada tiket kunjungan museum maupun jasa-jasa lainnya yang disediakan museum. Akan tetapi, di sisi lain pengeluaran yang dibutuhkan untuk mengelola koleksi dan museum tetap sama dengan yang harus dikeluarkan dalam kondisi normal. Kondisi ini tidak memungkinkan bagi museum untuk tetap berjalan, sehingga terjadi perubahan untuk dapat menyesuaikan diri.

Memasuki tahun 2021, mulai banyak sektor yang bangkit, tentunya dengan berbagai penyesuaian. Pada kesempatan Hari Museum Internasional ini, museum-museum di dunia juga

diajak untuk memulihkan kembali kondisi museum yang terdampak pandemi. Pada bulan April dan Mei 2021, ICOM mengadakan survey yang ketiga kali, dan diketahui hanya 35,6 persen museum yang masih beroperasi. Berdasarkan data tersebut, museum yang tetap beroperasi di Pasifik dan Afrika menunjukkan angka persentase tertinggi. Museum di Eropa dan Amerika Utara baru akan memulai untuk membuka pintu kembali, namun muncul situasi yang berbeda-beda sehingga masih belum semua dapat beroperasi. Hal yang sama juga terjadi di Amerika Selatan dan Karibia, serta Asia yang menunjukkan hanya seperempat bahkan kurang dari itu jumlah museum yang masih beroperasi (ICOM, 2021: 6).



Gambar 2 Status Museum berdasarkan Hasil Survei Ketiga ICOM

Sumber: Report Museums, Museum Professional, and Covid-19: third survey, 2021

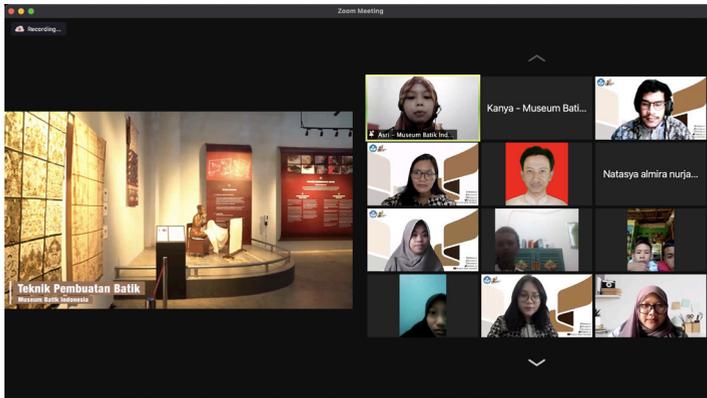
Pemulihan dalam hal ini bukan mengembalikan kondisi seperti sediakala, tetapi bersamaan dengan proses adaptasi. Adaptasi dalam melayani pengunjung, menjalankan program, dan mengelola koleksi. Pekerjaan tersebut tentunya tidak mudah untuk dilakukan, diperlukan kreativitas dan inovasi untuk melakukan adaptasi dan menciptakan program yang dapat disajikan pada masyarakat di saat pandemi.

Adaptasi yang perlu dilakukan oleh museum bisa disebut juga sebagai sebuah model bisnis baru. Museum perlu menghadirkan pendekatan baru dalam memberikan pengalaman budaya: cara kerja, hubungan kerja sama, dan keterampilan yang baru.

Berdasarkan publikasi yang beredar, museum-museum di Indonesia telah banyak melakukan program baru, mengalihkan program konvensional ke dalam bentuk digital. Beberapa program yang banyak dilakukan museum antara lain:

1. Kunjungan museum secara daring

Kunjungan museum yang sedia kala dilakukan secara konvensional datang langsung di lokasi secara luring telah banyak dialihkan pada kunjungan secara daring. Kekurangan dan kelebihan program ini tentu ada, tetapi kegiatan ini dianggap paling memungkinkan untuk dilakukan karena masyarakat dapat mengakses dari rumah, bahkan masyarakat yang tinggal jauh dari kota museum itu berada tetap dapat menyaksikan.



Gambar 3 Kunjungan Daring Museum Batik Indonesia



Gambar 4 Kunjungan Daring Museum Batik Indonesia dan Rumah Batik di Lasem

2. Pembuatan film atau video yang dipublikasikan secara daring

Setelah pandemi, tidak sedikit museum yang mulai mengaktifkan sosial media dan mengedukasi masyarakat melalui kanal-kanal yang dapat menampilkan video museum baik secara live maupun tapping.



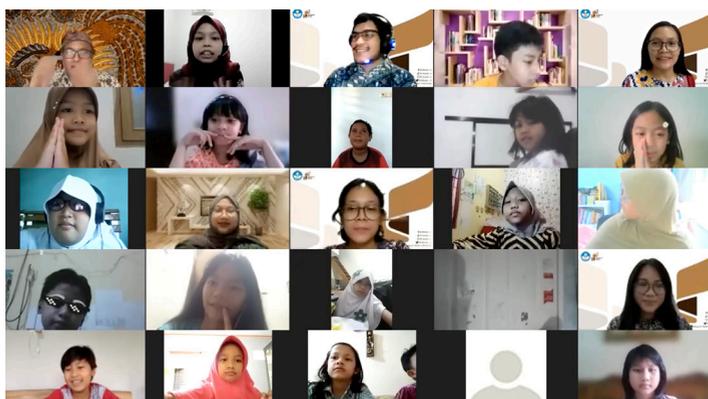
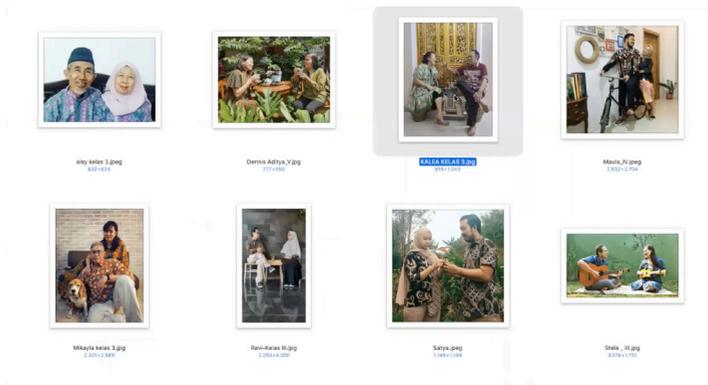
Gambar 5 Proses Pembuatan Video Museum Batik Indonesia

3. Pameran virtual

Pameran virtual juga merupakan salah satu pilihan yang banyak digunakan oleh museum untuk menghadirkan pameran baik pameran tetap maupun temporer yang dapat diakses secara digital dengan berbagai variasi dari yang sederhana hingga berbasis virtual reality.

4. Webinar/ kuliah daring

Salah satu program paling populer yang banyak dilakukan berbagai instansi dan lembaga adalah webinar, seminar daring, kuliah umum daring, workshop, atau format-format kegiatan berupa penyampaian informasi dari narasumber kepada audiens yang dilakukan dalam bentuk daring.



Gambar 6 Workshop Daring Fotografi dan Batik

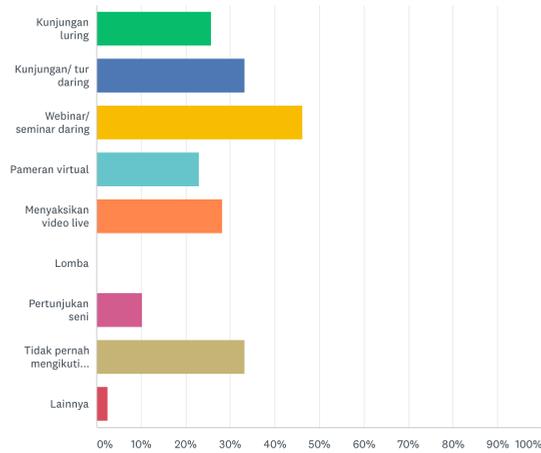
5. Lomba

Museum juga masih banyak menyelenggarakan perlombaan yang dilakukan secara daring, seperti lomba foto, menggambar, membuat karya ilmiah, hingga cerdas cermat, baik secara daring, luring, maupun penggabungan keduanya.

Masih banyak bentuk kegiatan bersifat daring yang dilakukan oleh museum. Melalui kegiatan-kegiatan tersebut, museum dapat menjangkau lebih luas masyarakat. Lintas wilayah yang berlokasi jauh bahkan di belahan bumi yang berbeda pun dapat dijangkau. Akan tetapi, kualitas hasil dari penyelenggaraan kegiatan tersebut perlu dikaji kembali. Kajian inilah yang penting untuk dilakukan oleh museum untuk dapat menciptakan kreasi program baru yang semakin bermanfaat bagi masyarakat dengan segala keterbatasan yang ada saat ini.

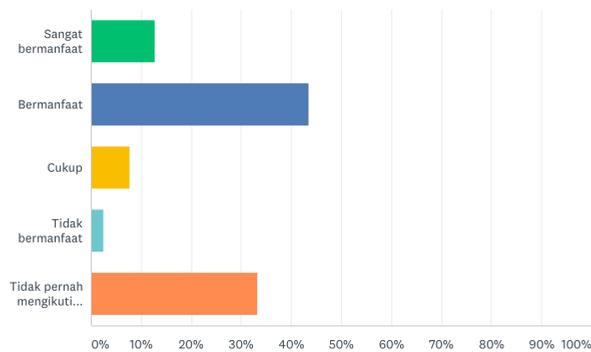
Berdasarkan survei sederhana yang dilakukan oleh penulis pada Juni 2021, diketahui bahwa sebagian besar masyarakat yang mengikuti kegiatan museum dilakukan secara daring memilih webinar dan kunjungan daring. Kedua program ini cukup populer dilaksanakan oleh museum-museum, baik di Indonesia maupun di mancanegara.

Berikut ini hasil survei mengenai kegiatan yang sering diikuti masyarakat:



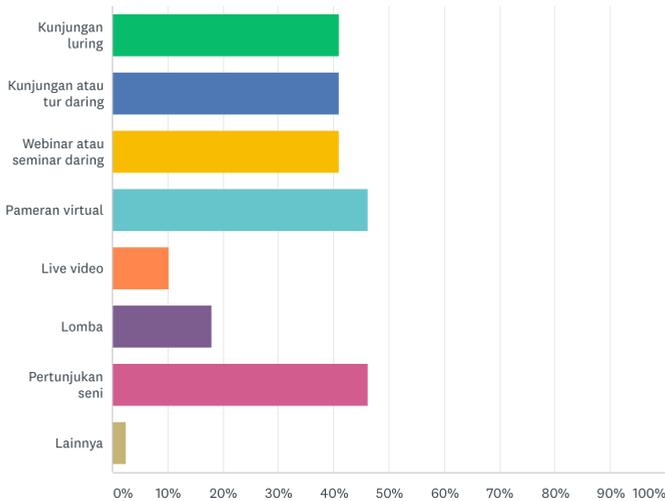
Gambar 7 Hasil survei minat masyarakat terhadap kegiatan museum

Selanjutnya, juga dijangin informasi mengenai manfaat kegiatan museum dan diketahui bahwa masyarakat cukup merasakan manfaatnya walaupun sebagian besar kegiatan dilakukan secara daring.



Gambar 7 Hasil survei manfaat kegiatan museum

Survei berikutnya mengenai harapan masyarakat tentang kegiatan apa saja yang diinginkan terhadap museum di kemudian hari selama pandemi berlangsung. Sebagian besar menginginkan kunjungan luring dan daring, webinar, pameran virtual, dan pertunjukan seni.



Gambar 8 Harapan masyarakat terhadap program museum

Berdasarkan data survei dapat diketahui bahwa dalam kondisi pandemi, masyarakat masih memiliki kebutuhan dalam bidang edukasi dan rekreasi yang bisa disediakan oleh museum. Museum telah mengemas ulang program-program yang biasa dilakukan ke dalam bentuk daring. Upaya ini cukup efektif dan memudahkan masyarakat untuk mengakses museum walaupun kunjungan luring dibatasi. Masyarakat juga masih mengharapkan adanya program-program kreatif interaktif yang dapat diikuti dari jarak jauh.

Dengan demikian, untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, museum perlu melakukan reimaginer, memikirkan kembali, serta menciptakan solusi baru untuk dapat berhubungan dan berkolaborasi dengan masyarakat. Museum merupakan jembatan bagi masyarakat untuk melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan kebudayaannya. Untuk dapat menciptakan kreasi baru dalam program dan cara komunikasi museum, diperlukan inovasi untuk merespons permasalahan yang sedang ada di masyarakat. Museum perlu membuka diri untuk memahami kondisi, kebutuhan,

serta permasalahan di masyarakat, sehingga dapat menentukan posisi di mana museum dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut.

Pembatasan sosial menjadikan masyarakat tidak dapat melakukan kegiatan rekreasi dan berkumpul. Hal tersebut merupakan salah satu permasalahan yang perlu direspon oleh museum. Museum perlu mencari inovasi bagaimana tetap membuka akses bagi masyarakat dengan cara yang berbeda, salah satunya melalui media daring. Berbagai media daring harus dimanfaatkan bersamaan, seperti laman, media sosial, media konferensi daring, dan media komunikasi daring lainnya.

Kehadiran secara daring ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan akses. Cara ini juga membuka komunikasi seluas-luasnya tanpa batas ruang dan waktu, dari seluruh penjuru dunia dalam waktu 7 hari 24 jam.

Salam museum di hatiku.

Daftar Pustaka

International Council of Museums (ICOM). Report Museums, Museum Professional, and Covid-19: third survey. France, 2021.

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). Cultural and Creative Industries In the Face of COVID-19, An Economic Impact Outlook. France, 2021.

Games Museum: *Cara Seru* Menikmati Kunjungan di Museum

Penulis Erwin DJ, S.S





Museum biasanya dianggap sebagai tepat untuk menyimpan dan memamerkan beragam benda seni, artefak dan koleksi budaya yang menarik.

Namun, di era Short Attention Span atau kondisi di mana seseorang sulit berkonsentrasi dalam jangka waktu lama, semakin jelas bahwa museum tidak bisa hanya menjadi sesuatu yang menarik untuk dilihat. Namun, museum harus secara aktif melibatkan pengunjungnya. Untuk menjawab tantangan era Short Attention Span ini, banyak institusi termasuk museum harus beralih ke permainan atau games interaktif dalam berbagai macam bentuk. Hal ini bertujuan untuk melibatkan dan memberi pengetahuan kepada pengunjung Museum.

Game atau Permainan adalah instrumen yang luar biasa dalam proses pembelajaran. Hal ini telah terbukti efektif terutama pada target audiens yang berusia muda, seperti dalam proses transfer pengetahuan. Kesulitan dalam menghafal tabel perkalian, menentukan arah mata angin serta pengetahuan-pengetahuan lainnya akan cepat teratasi jika dilakukan lewat permainan. Hal yang luar biasa adalah game tidak hanya efektif untuk anak-anak, tetapi juga untuk kalangan remaja dan dewasa.

Selain perspektif pembelajaran, game juga menumbuhkan koneksi yang luar biasa antara materi belajar dengan para pemain. Kenyataan inilah yang kemudian mendorong museum untuk menerapkannya dalam aktivitas kunjungan.

Menjalin Interaksi Pengunjung dengan Koleksi Museum

Di museum, game merupakan cara yang bagus untuk memungkinkan para pengunjung untuk mengeksplorasi beragam ide dan konten dengan cara yang sangat interaktif. Lewat game, pengunjung juga didorong untuk berpartisipasi dalam menginterpretasikan area ruang pameran yang seringkali cukup kompleks. Perlu diketahui bersama bahwa permainan dalam museum telah lama menjadi bagian dari pendekatan interpretatif bagi museum-museum di luar negeri. Bahkan, mereka banyak melakukan pengembangan jenis permainan untuk digunakan dalam pameran dan galeri.

Salah satu contoh game sederhana yang dimainkan di National Museum, Delhi, India adalah Kotak Misteri. Permainan ini dilakukan oleh lebih dari dua orang. Saat pengunjung berjalan bersama teman, keluarga atau anak, mereka akan dibekali dengan kotak yang berisi pertanyaan-pertanyaan. Mereka akan berhenti sejenak pada salah satu koleksi yang menarik perhatian mereka. Kotak Misteri berisi pertanyaan itu dilemparkan secara bergiliran oleh masing-masing pengunjung lalu mereka wajib memberikan jawaban atas pertanyaan yang dikaitkan dengan koleksi yang sedang mereka amati. Para pengunjung akan memberikan jawaban secara bergiliran. Permainan ini terlihat sederhana, tapi mampu memberikan pengalaman mengamati sebuah koleksi serta saling memberi pengetahuan baru antar pengunjung.



Gambar 1 Permainan di National Museum, Delhi

Mayoritas permainan yang dikembangkan dalam museum memang cenderung dibuat sangat singkat, hanya berlangsung beberapa menit, agar pengunjung juga bisa menikmati koleksi museum yang jumlahnya sangat banyak. Namun, keberadaan permainan ini sangat memungkinkan bagi pengunjung untuk mengamati sebuah koleksi dengan lebih

detail. Permainan di museum juga akan membuat pengunjung mendapatkan pengalaman mengamati koleksi dan berinteraksi dengan koleksi secara mendalam. Pengalaman ini tentu saja akan sangat menyenangkan dan bisa menjadi bahan diskusi pengunjung saat mereka meninggalkan museum.

Kreativitas dalam Menyusun Permainan

Saat museum ingin menjadi kreatif dalam mengedukasi pengunjungnya, maka hampir semua konsep, materi, gagasan atau ide dapat diwujudkan dalam bentuk permainan. Pengalaman pengunjung museum tidak boleh hanya berhenti secara pasif di ruang pameran museum.

Seringkali, pengunjung mengalami retensi yang lebih baik ketika mereka dapat berinteraksi secara fisik atau digital dengan koleksi museum.

Salah satu upaya untuk mewujudkan interaksi yang menyenangkan itu adalah dengan permainan dengan berbagai cara.

Museum bisa saja menerapkan game analog, game aksi langsung, game berbasis aplikasi/

seluler, modul interaktif atau bahkan kuis. Namun, yang terpenting untuk dipertimbangkan adalah keseruan dan pengalaman yang menyenangkan saat memainkan game tersebut. Selain itu, aspek kemudahan dan keamanan harus diperhatikan dalam pembuatan materi games agar membuat pengunjung tetap nyaman selama berinteraksi dengan koleksi serta menjamin keamanan koleksi.

Permainan yang dikembangkan harus memiliki tujuan edukasi namun dikemas dalam tampilannya yang menyenangkan. Permainan museum yang baik adalah yang mengajarkan berbagai hal dengan cara yang menghibur dan tanpa sadar membuat pengunjung melakukan proses belajar.

Tampilan permainan juga harus menarik dengan penggunaan visual yang menyenangkan, sehingga pengunjung yang akan memainkan game tersebut akan tertarik menyelesaikan tantangan dari awal hingga akhir.

Game dalam Jelajah Museum Benteng Vredeburg

Konsep game ini telah berhasil diterapkan dalam kegiatan Jelajah Museum yang dilakukan oleh Komunitas Malam Museum bekerjasama dengan Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Para peserta kegiatan dapat berinteraksi dengan bermacam-macam narasi sejarah yang divisualisasikan lewat minirama yang terdapat di museum. Pada Jelajah

Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta, peserta akan diminta mengamati setiap detail dari koleksi serta menarasikan sesuai dengan hasil pengamatan mereka. Berbagai pertanyaan serta kuis yang dikemas dalam modul game akan mengantar para peserta pada proses interaksi yang mendalam dengan koleksi museum.



Gambar 2

Peserta Jelajah Malam Museum sedang mengerjakan games.

Beragam pertanyaan ringan juga diselipkan dalam materi game agar transfer pengetahuan tentang koleksi museum tersampaikan dengan baik kepada peserta. Selain itu, game dalam modul ini juga mengeksplorasi semua tempat di Museum, sehingga para peserta akan mendapatkan pengalaman mengunjungi semua ruang pameran museum. Eksplorasi yang luas ini secara langsung akan membuat peserta menghafal berbagai ruang pameran museum. Durasi juga dimainkan dalam game ini, sehingga peserta juga semakin terpacu untuk menyelesaikan setiap tantangan dalam modul.



Gambar 3 Dokumentasi Komunitas Malam Museum

Modul yang dibuat oleh Tim Komunitas Malam Museum terdiri dari 3 jenis modul yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk menghindari penumpukan peserta dalam suatu ruangan. Selain itu, modul game ini dirancang runtut sesuai alur pengunjung yang telah ada di Museum Benteng Vredenburg, sehingga bisa dimainkan kapan saja dan oleh siapa saja yang berkunjung ke Museum Benteng Vredenburg.



Bergeriliya

Siapa yang tidak pernah mendengar nama Jenderal Soedirman?, beliau ini adalah Panglima TNI yang pertama dan melakukan perjuangan yang luar biasa semasa hidupnya. Keluar masuk hutan dengan berjalan kaki bersama pasukannya untuk menggempur tentara Belanda yang mencoba merebut kembali wilayah Indonesia.

Pak Dirman ini semangat juangnya sangat tinggi, meskipun beliau sakit parah, beliau tetap berjuang. Ada kutipan perkataan beliau yang sangat heroik yaitu: "Yang Sakit Soedirman, Panglima Besar Tidak Pernah Sakit".

Temukan Beliau pada Minirama di Ruang Diorama II

Tantangan :
Cermati Minirama tersebut lalu Reka Adegan sesuai Imajinasimu, tulislah dengan kalimat semenarik mungkin.

Gambar 4 Contoh Game Komunitas Malam Museum

Tema juga dimainkan dalam penyusunan modul agar membuat pemahaman peserta tentang sebuah narasi sejarah lebih terarah. Sebagai contoh, tema Jalan Panjang Menuju Kemerdekaan yang berisi tentang proses perjuangan para pahlawan dalam merebut dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Tema lain, Tokoh Pahlawan, juga hadir dalam isi modul game. Hal ini akan membantu peserta untuk memahami dengan mudah dan terarah berbagai koleksi museum yang jumlahnya sangat banyak.

Pada akhir modul game, disiapkan sebuah kolom Feed Back yang meminta peserta untuk memberikan pendapat mereka terkait game yang telah mereka kerjakan. Saran dan masukan ini akan sangat berguna dalam menyusun modul game dengan tema dan tantangan berikutnya.



Mereka yang Berjuang

Pengenalan pendidikan Barat pada skala dan lingkungan terbatas oleh Pemerintah Kolonial kepada penduduk bumiputera mulai menunjukkan hasilnya pada paruh kedua Abad 20. Kebijakan politik etis ini mendorong golongan priyayi untuk bersekolah. Pada Abad 20 inilah generasi baru Indonesia lahir untuk menyongsong kemerdekaan Indonesia. Perjuangan demi perjuangan dilakukan dengan cara mendidik anak bangsa menjadi cerdas hingga menciptakan identitas kebangsaan yakni Bangsa Indonesia.

Mereka-mereka yang melakukan perlawanan ini ada yang berbentuk protes maupun lewat jalur organisasi politik dan pendidikan. Munculnya berbagai organisasi pemuda seperti Budi Utomo, Jong Java, Jong Sumateranen Bond, Jong Celebes, Jong Islamieten Bond dan lain sebagainya. Inilah menjadi cikal bakal perlawanan rakyat Indonesia dalam merebut kemerdekaan dari tangan penjajah.

Gunakan mata yang tajam layaknya sejarawan dan detektif untuk menemukan sosok dia pada minirama:

Tantangan :
Siapa Dia?

Jawaban:

Apa yang ia lakukan untuk melawan penjajahan?

Jawaban:



Gambar 5 Contoh Game Komunitas Malam Museum



MISI SELESAI!

Kamu berhasil menyelesaikan penjelajahamu untuk menemukan Indonesia. Bagian manakah yang paling menantang buatmu?

Isilah Kolom dibawah ini:

Kembalikan Panduan Menjelajah ini kepada Panitia untuk dinilai. Jika jawabanmu benar dan menarik serta sesuai ketentuan dari petunjuk Panduan Menjelajah ini, akan ada hadiah yang akan kamu dapatkan.

Terima kasih atas perjuangannya,
Sampai Jumpa Lagi di Museum Benteng Vredenburg bersama Komunitas Malam Museum

Gambar 6 Kolom Feed Back dari Game Komunitas Malam Museum

Penutup



Gambar 7 Kegiatan Jelajah Malam di Museum Komunitas Malam Museum

Menghadirkan sarana game atau permainan adalah cara yang bagus bagi museum dalam rangka memberikan pemahaman tentang koleksi yang dihadirkan di ruang pameran. Game juga mendorong pengunjung untuk terlibat dengan memberikan pengetahuan baru berupa interpretasi atas koleksi museum yang mereka amati. Keterlibatan pengunjung adalah salah satu kunci keberhasilan museum sebagai ruang pengetahuan yang berorientasi pada publik, bukan lagi pada objek.

Menghadirkan game atau permainan tidak berarti harus menghadirkan teknologi canggih ke dalam museum. Game yang sederhana dan bisa dimainkan oleh siapa saja dan kapan saja adalah kunci.

Kehadiran Game akan membuat museum jauh lebih menarik. Hal ini dapat membantu pengunjung menjelajahi ide atau ruang, melibatkan mereka dengan berbagai cara serta menciptakan cerita dan berbagi pengalaman. Mari bermain game di museum!

Referensi

Habibah Insaf (2019). The Great Museum Mystery : 5 Games to Get The Most Out of Museum Visit. Dalam <https://medium.com>

Lauren Styx (2020). How can Games in Museums Enhance Visitor Experience. Dalam <https://www.museumnext.com>.

Tim Komunitas Malam Museum (2018). Modul Games Jelajah Malam di Museum Komunitas Malam Museum.

MEDIA SOSIAL UNTUK *Pemasaran Museum*

Penulis **Setyo Wahyuni**





Dampak pandemi COVID-19 benar-benar menghantam sendi kehidupan manusia, tak terkecuali museum.

Banyak museum yang harus tutup atau seandainya buka pun harus menerapkan protokol kesehatan yang ketat. Hal ini tentu saja menjadikan museum menjadi terpuruk karena jumlah kunjungan menyusut drastis. Akhirnya, banyak opsi ditempuh supaya kunjungan ke museum tetap banyak, di antaranya memanfaatkan media sosial untuk mempublikasikan sekaligus memasarkan museum. Tentu saja target yang dibidik adalah orang-orang yang aktif menggunakan internet karena adanya pembatasan kegiatan sosial menyebabkan kunjungan lebih banyak dilakukan secara daring (dalam jaringan) daripada kunjungan secara fisik atau luring (luar jaringan). Untuk itulah diperlukan strategi pemasaran museum yang tepat dengan mengoptimalkan pemasaran digital, di antaranya memanfaatkan media sosial.

Kita sekarang tengah mengalami era Revolusi Industri 4.0. Revolusi Industri keempat ini ditandai dengan ketersediaan teknologi digital yang makin luas. Era ini sebagian besar didorong oleh konvergensi inovasi, digital, dan fisik sehingga tercipta kombinasi dari sistem fisik-cyber, Internet of Things (IoT) dan internet of system. (www.kompas.com)

Banyak teknologi yang beralih ke bentuk digital sebagai bentuk adaptasi dari era ini, termasuk juga dalam pengelolaan museum. Pengelolaan museum sekarang ini mulai melakukan transformasi dari manual ke digital. Database koleksi sekarang mulai dikelola dalam bentuk aplikasi. Banyak website museum yang dikembangkan menjadi lebih atraktif. Bahkan, banyak pameran museum dilakukan secara daring. Perkembangan secara digital ini semakin diakselerasi dengan adanya pandemi COVID-19. Kebijakan-kebijakan yang diterapkan pemerintah dalam mencegah penyebaran virus COVID-19, di antaranya pembatasan kegiatan sosial masyarakat dengan gerakan menjaga jarak, menjauhi kerumunan, dan membatasi mobilitas, menyebabkan orang tidak lagi bebas untuk melaksanakan interaksi secara fisik. Akibatnya, penggunaan media-media digital lebih dipilih dalam berinteraksi. Penggunaan media sosial pun semakin meningkat secara masif.

Apabila kita perhatikan situasi sekarang, siapa sih yang tidak memiliki akun media sosial? Hampir setiap orang punya. Mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, bahkan sampai orang tua pun memiliki akun media sosial. Masyarakat sudah menyadari bahwa memiliki akun media sosial tidak lagi sebagai suatu gengsi, tapi sebuah kebutuhan. Banyaknya pengguna tentu saja menjadikan media sosial sebagai sarana yang sangat potensial untuk memasarkan museum. Pemasaran digital dengan memakai media sosial memiliki tiga pilar penting yaitu pengalaman pengguna (user journey), platform media sosial yang dipilih, dan materi konten yang kreatif. (Kuntjoro-Jakti dan Bulandini, 2020)

Pilar pertama pemasaran museum melalui media sosial adalah pengalaman pengguna atau audiens museum. Berikut fakta-fakta penduduk Indonesia berdasarkan <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia> yang dapat kita gunakan sebagai acuan dalam mengenali potensi audiens yang kita tuju:

1. Indonesia memiliki populasi 274,9 juta pada Januari 2021.
2. Penduduk Indonesia meningkat dengan 2,9 juta (+ 1,1%) antara Januari 2020 dan Januari 2021.
3. 49,7% penduduk Indonesia adalah perempuan, sedangkan 50,3% penduduknya adalah laki - laki [catatan: PBB tidak mempublikasikan data untuk jenis kelamin selain 'perempuan' dan 'laki-laki'] .
4. 57,0% penduduk Indonesia tinggal di pusat perkotaan, sedangkan 43,0% tinggal di pedesaan.
5. Ada 170,0 juta pengguna media sosial di Indonesia pada Januari 2021.
6. Jumlah pengguna media sosial di Indonesia meningkat dengan 10 juta (+ 6,3%) antara 2020 dan 2021.
7. Jumlah pengguna media sosial di Indonesia setara dengan 61,8% dari total populasi pada Januari 2021.

Data di atas dapat kita gunakan juga untuk melakukan segmentasi pasar sebagai bagian dari strategi pemasaran. Segmentasi pasar dapat didasarkan empat hal yaitu geografis, demografis, psikologis, dan kebiasaan (Kotler,1998).

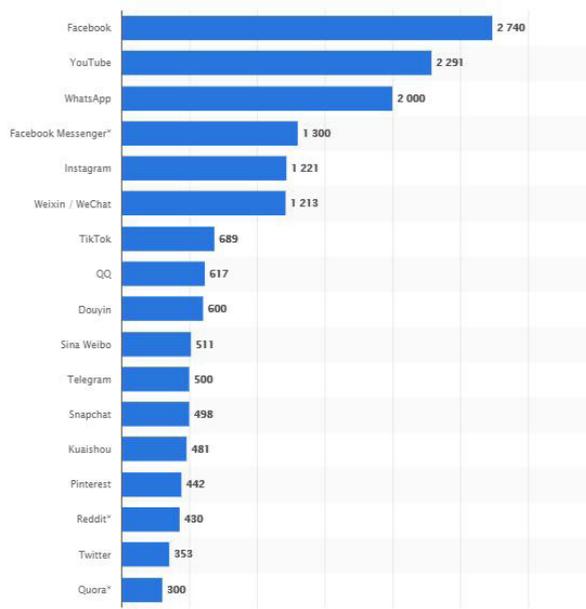
Setelah museum mengidentifikasi dan membuat segmentasi pasar ini, maka langkah selanjutnya adalah menentukan audiens target yang bisa kita kenali karakteristiknya melalui empat hal berikut :

1. Jam akses dan berapa lama mengakses media sosial
2. Publikasi apa yang disukai.
3. Reaksi terhadap publikasi yang diunggah
4. Konten jenis apa yang memiliki nilai engagement dan share yang tinggi.

Karakter audiens target inilah yang digunakan sebagai acuan dalam membuat program-program publik dengan harapan program tersebut mampu secara maksimal menggali pengalaman audiens target.

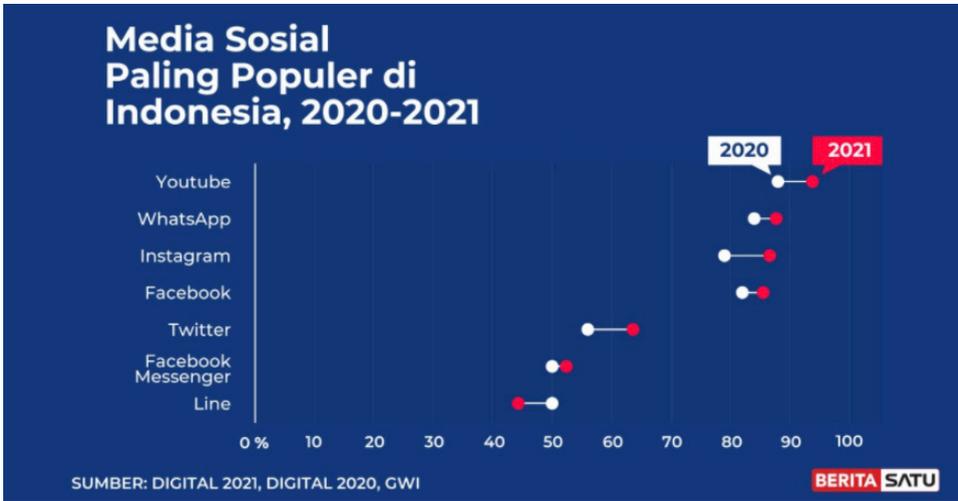
Pilar pemasaran museum melalui media sosial yang kedua adalah platform media sosial yang dipilih. Dalam hal ini perlu kita bahas mengenai definisi media sosial dan karakteristik platformnya. Media sosial adalah sebuah media daring yang digunakan satu sama lain dan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berinteraksi, berbagi, serta menciptakan isi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (Wikipedia). Banyak sekali platform-platform media sosial yang ada di dunia.

Berikut adalah platform media sosial paling populer di seluruh dunia pada Januari 2021, diberi peringkat berdasarkan jumlah pengguna aktif:



Gambar 1 Sumber: statista.com

Data di atas adalah data yang dihimpun dari pengguna di seluruh dunia. Selanjutnya mari kita lihat data pengguna platform media sosial di Indonesia:



Tampilan data-data di atas dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan museum dalam pemilihan platform media sosial yang tepat untuk mempublikasikan program-program publiknya. Karakteristik platform media sosial harus sesuai dengan karakteristik audiens agar penyalamaannya bisa efektif.

Berikut karakteristik dari beberapa platform media sosial yang digunakan dalam pemasaran (marketing):



Pilar pemasaran museum melalui media sosial yang terakhir adalah materi konten yang kreatif. Pembuatan konten yang menarik menurut Kuntjoro-Jakti dan Bulandini (2020) perlu menyiapkan beberapa hal yaitu :

1. Panduan Media Sosial
2. Panduan ini untuk membantu pembuatan konten visual dan teks, juga kalender konten meliputi narasi, warna, typeface/font, fotografi (mood board), konten: pilar, visual, copytext.
3. Kalender Konten
4. Kalender Konten sangat penting untuk mengatur rencana editorial topik per bulan dan jadwal tayang.
5. Anggaran
6. Meski platform media sosial terlihat gratis, pada kenyataannya tidak ada yang gratis saat mengelolanya.
7. Menentukan KPI (Key Performance Indikator) dan Analisis Performa Media Sosial
8. KPI (Key Performance Indikator) dan Performa Media Sosial penting untuk evaluasi dalam rangka melihat respons audiens berupa:

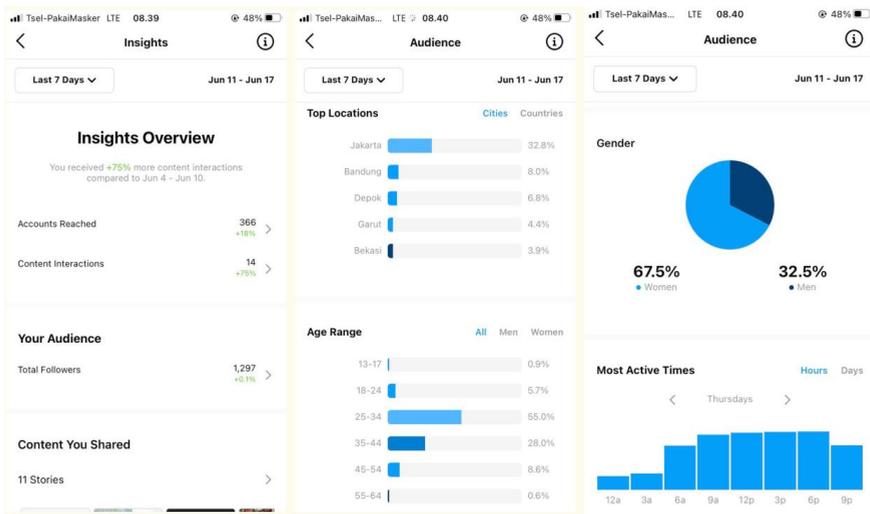
Engagement/Keterlibatan (Likes, Comment, Share, Retweet/repost, Clicks, Reactions, Mentions, Follows)

Ini akan membuka kesempatan bagi museum untuk menjalin komunikasi yang efektif secara personal dengan audiensnya. Berikut contoh postingan dari salah satu museum sejarah di Jakarta.



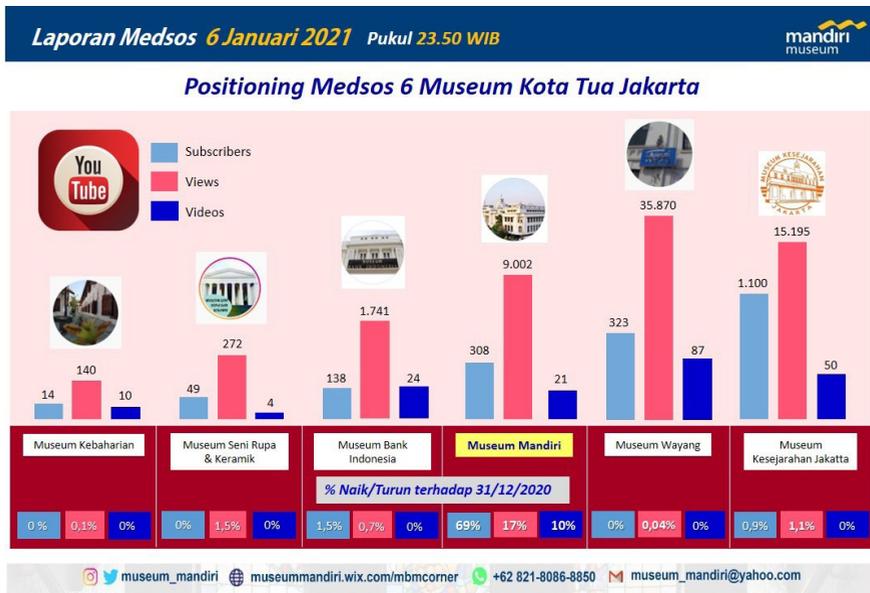
Awareness (Impresi, Reach/daya jangkau, Traffic, Views)

Berikut contoh Insight Overview dari media social:



Referral dan konversi

Berikut contoh laporan media sosial dari salah satu museum yang dapat digunakan untuk perbandingan dengan media sosial dari museum lain dalam satu area:



Berikut ini adalah beberapa tips dari Yulianti Fajar Wulandari (2020) yang bisa digunakan ketika kita menggunakan media sosial untuk pemasaran museum:

1. Gunakan hashtag atau keyword
2. Perhatikan prime time setiap media sosial
3. Tipe konten edukasi dan soft marketing lebih disukai
4. Promosi/Ads (Influencer, dll)
5. Manfaatkan testimoni pengunjung atau khalayak untuk share yang tinggi
6. Sering berinteraksi secara online, terutama di golden time, yakni 1 jam pertama saat konten dipublikasikan

Selain itu menurut Reza Zefanya Mulia (2020), museum juga harus memperhatikan empat hal dalam menggunakan media sosial untuk pemasaran:

1. Fokus ke customers, followers, dan tren yang sedang berlangsung
2. Kolaborasi dan ambil inspirasi dari media sosial bidang yang sama dan berbeda
3. Fitur dan algoritma media sosial sangat cepat berubah. Selalu baca tips digital marketing di sekitar
4. Jadi platform yang menyediakan pengetahuan, tapi tetap berbicara seperti teman sebaya

Pemasaran museum merupakan usaha yang harus terus-menerus dilakukan oleh museum untuk menarik audiensnya. Kunci utamanya adalah museum selalu beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi termasuk dengan adanya pandemi COVID-19 ini. Ulasan mengenai penggunaan media sosial ini diharapkan mampu membantu museum dalam mengoptimalkan media sosial yang dimiliki untuk menarik audiens sebanyak-banyaknya.

Daftar Pustaka

- Kuntjoro-Jakti, Resita & Bulandini, Ayumurti. (2020). Pembuatan Konten Marketing Digital dan Perencanaan Promosi Kegiatan di Media Sosial. Paparan disajikan dalam Pelatihan Museum Dan Transformasi Digital, Jakarta, 16—17 Desember.
- Kotler, Neil and Philip. (1998). *Museum Strategy and Marketing*. San Francisco: Jossey-Bass Inc., Publisher. p 125 – 130
- Mulia, Reza Zefanya. (2020). Media Sosial Museum dan Pemasaran Digital. Paparan disajikan dalam Pelatihan Museum Dan Transformasi Digital, Jakarta, 16—17 Desember.
- Putri, Vanya K. M. & Nailufar, Nibras N. (2021). Apa Itu Revolusi Industri 4.0?. Diakses pada 2 Mei 2021, dari <https://www.kompas.com/skola/read/2021/02/02/193045869/apa-itu-revolusi-industri-40?page=all>.
- Wikipedia. (2021). Media Sosial. Diakses pada 2 Mei 2021, dari https://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial
- Wulandari, Yulianti Fajar. (2020). Transformasi Digital Kehumasan Museum. Paparan disajikan dalam Pelatihan Museum Dan Transformasi Digital, Jakarta, 16—17 Desember.

Museum Sumpah Pemuda, Tempat Kos Pendiri Bangsa Indonesia

Nama Penulis: Bakhti Ari Budiansyah

Jabatan: Edukator

Instansi: Museum Sumpah Pemuda



“Kira-kira pukul 12.00 malam, Amir Syarifudin melepaskan penat dengan menggesek biola, biasanya ciptaan Schubert. Ini tanda bagi saya untuk membalas. Saya pun mengambil biola dan memainkan lagu yang sama. Terdengarlah teriakan dari kamar Yamin, bahwa kami harus diam, karena ia sedang sibuk bekerja. Namun, Amir Syarifudin bertambah asyik menggesek biolanya, sehingga Yamin berteriak-teriak. Lalu, kami bersama tertawa terbahak-bahak dan IC sunyi lagi.”

Itulah pengalaman dr. Abu Hanifah, salah satu penghuni kost Kramat Raya No. 106. Sejak tahun 1925, jumlah mahasiswa yang menempuh pendidikan di STOVIA (School Tot Opleiding Van Inlandsche Artsen) dan RHS (Recth Hooge School) semakin bertambah, sehingga mahasiswa senior dari perguruan tinggi tersebut mencari indekos. Salah satu tempat yang menjadi indekos adalah rumah milik Sie Kong Liong di jalan Kramat Raya No. 106, Jakarta.



Gambar 1 Dr. Abu Hanifah 2



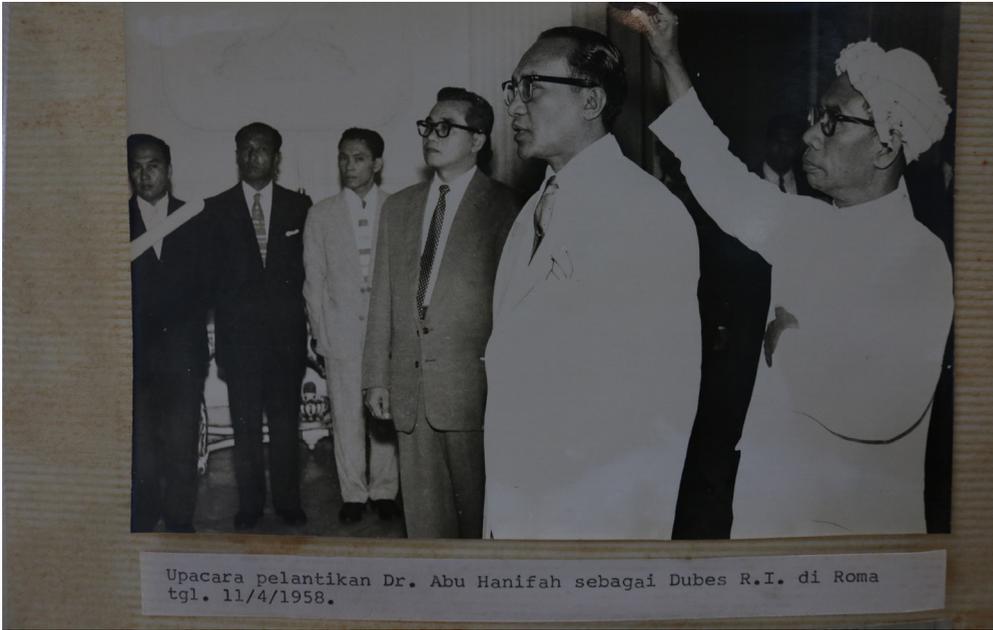
Gambar 2 Dr. Soeharto 2

Pada awalnya, penghuni indekos tersebut adalah anggota Jong Java yang tergabung dalam organisasi kesenian Langen Siswo. Salah satu pengajar seninya adalah Dr. Poerbatjaraka. Lambat laun, banyak mahasiswa dari Sumatera mulai indekos di rumah milik Sie Kong Liong. Adanya interaksi penghuni yang berbeda suku menyebabkan pertukaran kebudayaan. Hal itu menarik minat mahasiswa lain untuk berlatih kesenian di rumah indekos tersebut.

Pihak pengelola menyediakan menu makan bagi penghuni indekos dengan membayar setiap bulannya. Hal itu dikemukakan oleh dr.Suharto, "Biaya sewa kamar F 12, 50 perbulan, termasuk makan. Sarapan berupa menu khas Betawi terdiri dari ketan, ikan goreng kembung, tauge mentah, dan sambal. Makan siang berupa nasi atau lontong, serta gado-gado. Makan malam berupa nasi dan bakmi kuah kol tomat."

Sejak tahun 1926, banyak mahasiswa yang berkunjung ke indekos jalan Kramat 106 untuk berdiskusi, berlatih kesenian, dan bermain bridge atau bilyard. Bahkan, salah satu penghuninya pernah menjadi juara dalam sebuah kejuaraan billiard. Hal ini diungkap oleh dr. Suharto, "Sewaktu tinggal di IC Kramat 106, saya pernah jadi juara billiard klas III, karena di sana tiap hari dapat berlatih biliar."

Tokoh pendiri bangsa yang pernah indekos di Kramat 106, di antaranya dr.Abu Hanifah, dr. A.K Gani, Amir Syarifudin, dr. Suharto, M.Yamin, M. Tamzil, Assaat Dt. Muda, dan R. Surjadi. Setiap selepas magrib, terjadi diskusi antara penghuni indekos dan mahasiswa yang berkunjung ke Kramat 106. Diskusi tersebut membahas masalah politik, pelajaran, hingga masalah asmara.



Gambar 3 Dr. Abu Hanifah 1

Salah seorang mahasiswa, yang juga peserta Kongres Pemuda II, Ki M.A Machfoeld, mengisahkan pengalamannya saat berdiskusi dengan penghuni Kramat 106. "Sementara ini enaknye gini aje dulu Sup," kata A.K Gani putera Minang, tetapi sayang pada Palembang, laksana berkelakar kepada Jusupadi Danuhadiningrat, putera "jeron benteng" Yogyakarta. "Kalo situ dahar gudeg ame nasi, jangan lupa plus empek-empeknye,"

"...en liefst... tambah rending," celetuk Yamin, putera Minang.

"Yang paling baik, gudeg met empek-empek, met rendang, met sago, met oncom, met lain-lainnya lagi," sambut anak Bandung.

Demikianlah, pada suatu kesempatan uyon-uyon Langen Siswo di IC Kramat 106 Jakarta menjelang tahun 1928.

Pada tanggal 28 Oktober 1928, rumah indekos Kramat 106 menjadi saksi bisu berkumpulnya ratusan pemuda dalam Kongres Pemuda II yang menghasilkan Sumpah Pemuda. Kisah itu diungkapkan oleh Ki M.A Machfoeld,

"Betapa hening, syahdu, dan indah suasana dalam Gedung IC Kramat 106 Jakarta. Banyak pasang mata tampak berkedip-kedip basah. Banyak pasang bibir tampak berkemat-kamit syukur kepada Tuhan YME. Tampak pula kini di mata batin kami banyak tokoh antara lain Mr. Muhammad Nazif, menggoncang tangan pemimpin Kongres Pemuda II nan sukses itu, Sugondo Joyopuspito putera Tuban, keturunan Adipati Ronggo Lawe, Senopati agung negara Majapahit. Alhamdulillah wa syukurillah...batu pertama Negara Kesatuan Republik Indonesia nan merdeka terwujudlah sudah."

Sejak 1974 hingga sekarang rumah indekos Kramat 106 berganti menjadi Museum Sumpah Pemuda. Banyak masyarakat yang berkunjung untuk mengetahui sejarah Sumpah Pemuda sambil menikmati suasana ibukota Jakarta.



Gambar 4 Dr. Soeharto 3



Gambar 5 Museum Sumpah Pemuda

Nguda Ngekoh ke Museum? (Kenapa Ogah ke Museum):

Menjawab Keengganan Orang Bali Berkunjung ke Museum Bali

Nama Penulis: **I Kadek Surya Jayadi**
Made Rai Kusuma Wardani Adi Putri

Ketika datang ke kota Denpasar, ibu kota Provinsi Bali, ada banyak pilihan tempat yang bisa anda kunjungi. Titik nol adalah salah satunya. Di kawasan ini ada sejumlah pilihan tempat yang bisa anda nikmati. Salah satunya adalah Museum Bali, yang posisinya berada di seberang alun-alun Kota Denpasar.

Tidak hanya posisi, jumlah kunjungan di kedua lokasi juga berseberangan. Alun-alun kota Denpasar senantiasa ramai dikunjungi warga, saban pagi dan sore, terutama di hari libur. Nasib berbeda dialami Museum Bali yang sepi pengunjung, dari pagi hingga sore. Hanya segelintir yang datang berkunjung.

Dari segelintir itu pun tak semuanya datang untuk melihat koleksi museum. Ada yang datang untuk mengabadikan momen cinta mereka lewat jepretan foto prewedding, dan menjadikan Museum Bali sebagai latarnya. Jadi, yang datang ke museum ini untuk melihat koleksi hanya secuil dan kebanyakan wisatawan asing. Sangat jarang ada warga lokal yang berkunjung, kecuali untuk kepentingan tertentu, seperti riset.

Kondisi ini tentunya menimbulkan pertanyaan sederhana, yang berusaha dijawab dalam artikel ini, mengapa orang Bali (khususnya warga seputaran Denpasar) enggan untuk datang berkunjung ke museum ini? Untuk itu kami berdua pun mencoba untuk datang ke sana guna mencari jawaban.

Kami berkunjung pada hari Senin, 21 Juni 2021, pukul 12.00 wita. Kami masuk museum melewati gapura candi bentar. Di sana kami tetap mematuhi protokol kesehatan dengan memeriksa suhu tubuh dan mencuci tangan. Lantas kami mengisi buku kunjungan dan membayar tiket museum. Tenang, tidak mahal kok, harganya terjangkau untuk kantong rakyat.



Gambar 1 Tampak Depan Museum Bali

Setelah itu kami dipersilakan untuk menjelajahi isi museum tanpa ditemani oleh petugas. Lha, kok nggak ditemani, sih? Tenang, sebab setiap koleksi yang ada di Museum Bali sudah dilengkapi dengan QR-code. Kami tinggal memindai kode tersebut dan akan tampil sejumlah informasi mengenai koleksi museum. Sudah canggih, kan? Jadi, kami pun bisa bebas berimajinasi mengenai setiap koleksi, tanpa diganggu ocehan petugas museum.



Gambar 2 Tampak Depan Museum Bali

Sumber: <https://disbud.baliprov.go.id/museum-bali/>



Gambar 3 Koleksi Benda Kesenian Bali

Oh ya, di sini ada banyak koleksi yang dikategorikan ke dalam beberapa gedung/bangunan/paviliun. Bangunan tersebut meliputi beberapa paviliun. Paviliun Tabanan, yaitu gedung yang mencerminkan gaya bangunan dari Bali Selatan. Di dalam gedung ini dipamerkan beberapa koleksi etnografi dan benda-benda kesenian Bali seperti kostum tari, topeng, wayang kulit, keris juga beberapa patung kuno. Paviliun Karangasem, yaitu gedung yang menggambarkan seni bangunan tradisional dari bagian Bali Timur. Gedung ini memuat beberapa pameran lukisan, seni rupa, benda yang berhubungan dengan arkeologi, dan beberapa benda yang berasal dari zaman prasejarah. Paviliun Buleleng, yaitu gedung yang mencerminkan gaya bangunan tradisional Bali

Utara. Koleksi gedung ini adalah kostum adat Bali dan pelengkapya, beberapa koleksi patung tanah liat yang berdesain sederhana dan primitif, alat-alat dari batu, alat rumah tangga, alat pertanian, alat yang digunakan nelayan, dan lainnya. Paviliun terakhir terletak di pintu masuk utama, di mana terdapat kulkul atau kentongan yang tinggi dan berbagai koleksi dari zaman prasejarah lainnya. Di lantai dasar juga terdapat koleksi dari benda-benda zaman prasejarah rakyat Bali: Bali masa kuno, Bali zaman pertengahan, dan Bali zaman baru. Sementara itu, lantai atas dari paviliun ini berisi koleksi seni rupa tradisional Bali dan juga benda-benda perlambang puncak kejayaan budaya Bali yang berasal dari berbagai aspek kehidupan manusia.



Gambar 4 Koleksi Museum Bali

Kami berusaha menikmati setiap koleksi tersebut. Ada di antara koleksi tersebut yang menarik, meski ada pula yang bagi kami biasa saja. Biasa saja karena masih sering kami jumpai dalam keseharian kami.

Kami pun tidak hanya terpaku pada koleksi museumnya saja. Kami menikmati suasana di seputaran museum yang dirancang dan ditata sedemikian rupa. Sejumlah bangunan berarsitektur Bali berpadu dengan keasrian tamannya, serta meriam peninggalan Belanda yang terdapat di beberapa sudut halamannya.

Sambil menikmati suasana, satu di antara kami menyeletuk, "Seandainya di halaman sini disediakan space minum kopi, teh, atau apalah yang sesuai dengan gaya tongkrongan anak muda kekinian, tentunya museum ini akan lebih menarik untuk dikunjungi!". Ada benarnya celetukan tersebut, barangkali itu bisa menjadi masukan untuk pengelolaan museum.



Gambar 5 Bangunan Museum Bali



Gambar 6 Bangunan Museum Bali

Sekalipun tanpa seruput kopi, kami sangat menikmati teduhnya suasana Museum Bali saat itu. Terasa sejuk meski siang itu matahari bersinar begitu terik. Saat itu kami belum juga menemukan jawaban atas pertanyaan, mengapa museum yang sekece ini tidak mendapat antusias kunjungan dari warganya? Apa sebabnya? Koleksinya cukup menarik. Pengelolaannya sudah mengikuti perkembangan teknologi. Harganya ramah di kantong. Suasana nyaman. Mengapa tidak banyak yang mau berkunjung? Kami pun memutuskan pulang setelah bosan menikmati kesunyian di museum, tanpa mendapat jawaban apapun.

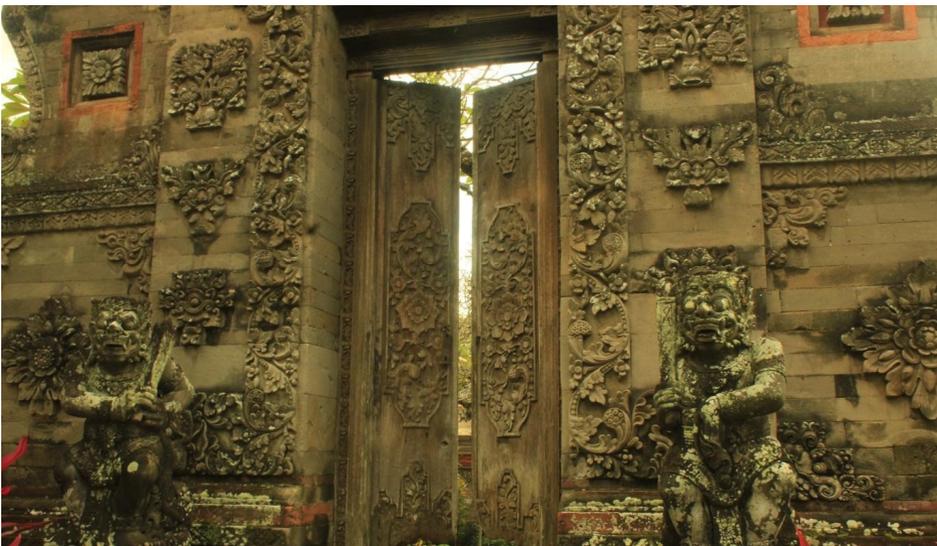
Mengapa sepi? Haruskah ramai?

Tiba-tiba dua pertanyaan kontradiktif itu muncul dari salah satu di antara kami. Apakah selama museum ini didirikan pernah ada lonjakan pengunjung yang membuat petugas kewalahan meladeni? Ibarat petugas kesehatan yang kewalahan melayani pasien terjangkit Covid-19. Atau, jangan-jangan memang museum ini ditakdirkan untuk menyepi di tengah hiruk pikuk perkotaan?

Museum ini dalam sejarahnya memang tidak digagas untuk menarik massa, tapi simpati. Jadi, gagasan pendirian museum ini dilonarkan tahun 1909 oleh seorang asisten residen bernama W.F.J.Kroon. Dia mengusulkan agar di Bali didirikan sebuah museum yang menampilkan keragaman kebudayaan Bali. Nah, tiga tahun sebelum gagasan ini disampaikan, Belanda melakukan kejahatan militer

dalam tragedi yang dikenal sebagai Perang Puputan.

Puputan ini pun menjadi preseden buruk bagi Belanda. Terlebih saat itu, di awal abad ke-20 Belanda sedang getol-getolnya mengkampanyekan gagasan politik etis. Bayangkan saja, di saat sudah gembar-gembor kampanye soal kebijakan etis, tiba-tiba ada perang bengis Puputan. Demi memperbaiki image buruk tersebut, Belanda berupaya untuk membuat semacam pembenaran atas kejahatan yang dilakukannya dengan dalil menyelamatkan kebudayaan Bali. Oleh sebab itu, digagaslah museum, sebagai salah satu wujud apresiasi Belanda atas budaya Bali. Ini adalah upaya menarik simpati, mengubah citra bengis menjadi citra humanis, dengan tujuan mempertahankan kekuasaan Belanda di Bali.



Gambar 7 Arsitektur Khas Bali

Belanda itu penuh tipu muslihat, hingga kebudayaan pun dijadikan siasat untuk kepentingannya. Makanya, penulis macam Frances Gouda dan Tod Jones, mengingatkan kita dalam buku mereka jika apresiasi budaya di era kolonial sarat dengan kepentingan kekuasaan. Bagi yang penasaran, baca saja buku Duchth Culture Overseas: Colonial Practice in the Netherland Indies 1900-1942 dan Culture, Power, and Authoritarianism in the Indonesia State: Culture Policy across the Twentieth Century to the Reform Era. Jadi, pendirian museum itu sendiri pun tidak terlepas dari bias kepentingan kolonial.

Namun, di balik kepentingan itu, ada satu hal yang perlu kita tiru dari Belanda, yakni totalitasnya dalam memberikan apresiasi kebudayaan. Itu

tampak dari proses pembangunan museum ini. Belanda menunjuk Kurt Grundler, seorang arsitek berkebangsaan Jerman, sebagai perancangnya. Sekalipun arsitek yang ditunjuk adalah orang barat, tetapi perancangan museum ini turut melibatkan undagi/arsitek tradisional. Dua undagi yang terlibat adalah Gusti Rai dan I Gusti Ketut Kandel. Di sini tampak adanya pertukaran pengetahuan di bidang arsitektur antara arsitek barat dengan arsitek Bali. Napas barat di dalam perancangan museum ini sangat minimal, dan arsitek Balinya yang mendominasi. Di titik ini Belanda tampaknya memberikan ruang yang sebesar-besarnya pada khazanah arsitektur tradisional Bali, yang tentunya diselubungi oleh kepentingan.



Gambar 8 Arsitektur Khas Bali



Gambar 9 Patung di Museum Bali



Gambar 10 Koleksi Meriam di Museum Bali

Totalitasnya juga tampak dalam memilih orang-orang yang ditugaskan sebagai kurator. Belanda menunjuk ahli-ahli, seperti W.F. Stutterheim, Rudolf Goris, dan Walter Spies, sebagai tim kurator. Mereka itu adalah sosok-sosok luar biasa, yang menentukan apa-apa saja yang layak dipamerkan di Museum Bali.

Totalitas Belanda dalam pendirian museum ini dan apresiasinya pada kebudayaan Bali memang keren, kan? Pastinya menghabiskan biaya yang tidak sedikit dan meluangkan banyak tenaga. Lalu, kenapa kita tidak memberikan apresiasi sedikit pun, setidaknya berkunjung ke sana sekali seumur hidup. Lumayan kan, bisa menulis nama di daftar kunjungan. Lalu, swafoto dan unggah di instagram masing-masing dengan hastag #ayoberkunjungkemuseum. Asalkan tidak melakukan vandalisme, apalagi mencuri koleksi museum, dilarang keras!



Gambar 11 Halaman Museum Bali

Namun, ada benarnya juga keengganan orang Bali datang ke Museum Bali. Kita tidak bisa mendakwa sebagai bentuk apatis maupun ketidakcintaan terhadap budaya. Mereka enggan datang ke sana, karena memandang jika kebudayaan mereka belum layak untuk diawetkan. Mereka masih melakoni kebudayaan itu dalam keseharian mereka.

Seperti yang kami katakan pada uraian di atas, jika ada beberapa koleksi yang menurut kami biasa saja disebabkan kami masih melakukannya dalam keseharian. Contohnya, diorama upacara ngaben. Apa uniknya bagi kami orang Bali melihat diorama macam demikian? Sementara dalam keseharian, kami masih bisa menyaksikan upacara tersebut.



Gambar 12 Diorama Ngaben di Museum Bali

Satu lagi orang Bali tidak melestarikan kebudayaannya dengan cara pengawetan dan pajangan ala museum. Pelestarian dilakukan dengan tindakan nyata berupa alih regenerasi setiap saat. Orang Bali tidak memandang masuknya pengaruh luar sebagai ancaman terhadap kemurnian dan kelestarian kebudayaannya. Bali dan kebudayaannya selalu lentur dalam menyikapi pengaruh budaya luar, yang disikapi dengan sikap toleran berupa akulturasi budaya dan sebagainya.

Jadi, ada semacam pembenaran atas emohnya orang Bali mau berkunjung ke Museum Bali. Museum Bali dalam pengelolaannya perlu mempertimbangkan suara sumbang ini. Terkesan sinis barangkali, tapi tentunya didasarkan atas pengamatan dan pembacaan kritis kami.

Daftar Pustaka:

Gouda, Frances. *Dutch Culture Overseas: Colonial Practice in the Netherland Indies 1900-1942*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1995.

Jones, Tod. *Culture, Power, and Authoritarianism in the Indonesia State: Culture Policy across the Twentieth Century to the Reform Era*. Leiden: Brill, 2013.

Margana, Sri. "Kolonialisme, Kebudayaan, dan Kebalian", dalam *Bali dalam Proses Pembentukan Karakter Bangsa* (I Nyoman Darma Putra & I Gde Pitana, ed.), Denpasar: Pustaka Larasan, 2011.

_____. "Sana Budaya: dari Orientalisme hingga Nasionalisme", dalam *Katalog Pameran, Sobudoyo: Sejarah dan Identitas Keistimewaan*, Yogyakarta: Museum Sonobudoyo, 2018.

<https://www.baligoldentour.com/bali-museum.php>

Menapaki Memori Masa Kecil dalam

Pameran Temporer “Kembara Gembira: Ayo Dolan! Ayo Cerita!”
di Museum Sonobudoyo Yogyakarta

Nama Penulis: **Fatony Royhan Darmawan**



Sumber: Facebook Museum Sonobudoyo

Berbekal gagasan dasar ingin mengangkat kekayaan permainan tradisional anak yang hidup di masyarakat, Museum Sonobudoyo Yogyakarta menghadirkan pameran temporer Abhinaya Karya pada tanggal 2-30 Juni 2021. Pameran bertajuk “Kembara Gembira: Ayo Dolan! Ayo Cerita!” adalah ruang nostalgia untuk menyelami kembali dunia anak-anak yang penuh suka cita.

Pameran ini sekaligus menjadi sarana untuk mengenalkan kembali tentang berbagai jenis permainan tradisional. Beberapa alat permainan tradisional, naskah piwulungan yang berisi nasihat-nasihat, serta beberapa hasil karya anak-anak di masa lalu dan masa kini adalah koleksi yang ditampilkan dalam pameran kali ini.

Petualangan Menyusuri Labirin

Tema Kembara Gembira berarti petualangan penuh kegembiraan. Tema itu dirupakan lewat tata ruang pameran yang disusun menyerupai labirin. Bentuk labirin tidak lumrah dijumpai di pameran atau museum pada umumnya. Labirin sendiri adalah representasi dari lika-liku petualangan dunia anak-anak. Ruang-ruang berlabirin ini terkadang mungkin menjebak dan sedikit membingungkan, tetapi tetap akan menyenangkan. Pengunjung akan terus dibuat penasaran untuk menelusuri setiap koleksi yang ada dibaliknya.

Tulisan ini adalah catatan perjalanan yang dibuat berdasarkan atas kunjungan penulis ke pameran tersebut. Total ada 10 ruangan dalam pameran itu, yang mana setiap ruang memiliki tema berbeda-beda, tetapi masih berhubungan dengan dunia anak-anak. Seraya menjejaki tiap jengkal ruangan di dalam labirin, pengunjung akan diajak untuk menyelami memori kolektif betapa menyenangkannya dunia anak-anak dahulu.

Di ruangan pertama yang berada di sebelah kiri pintu masuk, pengunjung akan langsung disambut koleksi gangsing bambu. Di samping koleksi gangsing bambu, turut dipajang juga kapal otok-otok. Selain itu, ada beberapa koleksi terakota berwujud binatang. Terakota kerap kali dijumpai pada situs-situs arkeologi masa sejarah, baik situs upacara, tempat tinggal, pelabuhan, desa, maupun kota. Beberapa miniatur terakota berbentuk binatang diyakini berfungsi sebagai mainan. Terakota yang dipamerkan adalah milik Mandala Majapahit UGM.



Gambar 1 Pengunjung tengah melihat koleksi gangsing bambu tradisional

Memasuki lorong pameran berikutnya, pengunjung akan dimanjakan dengan suguhan koleksi audiovisual tembang-tembang dolanan seperti Cublak-cublak Suweng, Lir-Ilir, Gundul-gundul Pacul, dan Padang Bulan. Tembang-tembang itu dapat diperdengarkan langsung pada pengunjung melalui seperangkat headset yang sudah disediakan.

Dalam setiap tembang dolanan terselip makna dan nasihat yang baik untuk anak-anak. Misalnya, Cublak-cublak Suweng berisi nasihat untuk selalu menyimpan dengan baik sesuatu yang berharga, dalam tembang ini dilambangkan dengan suweng atau anting-anting. Gundul-gundul Pacul berisi pesan agar kita tidak boleh teledor dan harus berhati-hati



Gambar 2 Audiovisual-min

Permainan tradisional sendiri dibedakan menjadi dua jenis, yakni permainan tradisional yang menggunakan peralatan dan yang dimainkan dengan diiringi tembang dolanan. H.Overbeck (tahun 1938) dalam bukunya berjudul *Javaansche Meisjesspelen en Kinderliedjes* mencatatkan setidaknya ada 690 tembang dolanan yang tersebar di Jawa.

Di ruang berikutnya, pengunjung akan menjumpai alat adu kemiri lawas terbuat dari

kayu lengkap dengan bilah bambunya. Adu kemiri sudah dikenal sejak zaman Mataram Islam (1613-1645) sebagai permainan tradisional. Cara bermain adu kemiri cukup sederhana, yakni kedua biji kemiri disusun secara vertikal lalu dijepit dengan sebilah bambu dan dipukul dengan kayu atau batu. Pemenangnya adalah biji kemiri yang tidak pecah.



Gambar 3 Alat permainan untuk adu kemiri di Pameran Temporer Kembara Gembira-min

Di sisi lain ruangan, pengunjung disuguhkan permainan ular tangga. Ular tangga yang menempel di salah satu dinding sekat labirin dapat dimainkan langsung oleh pengunjung pameran. Tersedia total 9 pion magnet dan 2 buah dadu busa yang bisa digunakan untuk bermain secara bergantian.



Gambar 4 Permainan Ular Tangga yang bisa langsung dimainkan oleh Pengunjung Pameran Temporer Kembara Gembira-min

Semakin jauh menyusuri labirin, semakin dibuat terjebak di dalam memori masa kecil yang bahagia. Di ruang berikutnya, sebuah dakon lawas terlihat gagah bertengger di atas meja koleksi. Dakon itu memutar kembali kenangan bermain dengan teman sebaya lengkap dengan batu kerikil atau biji-bijian untuk mengisi lubang tersebut. Dakon yang dipamerkan terbuat dari logam berwarna perak, masing-masing ujungnya membentuk dua kepala manusia berjenggot tengah memakai penutup rambut dari daun dan mengenakan anting.



Gambar 5 Permainan Tradisional Dakon di Pameran Temporer Kembara Gembira-min

Dakon adalah permainan yang cara bermainnya dengan mengumpulkan biji-bijian. Pemenangnya ditentukan dari jumlah biji terbanyak yang terdapat pada lubang besar milik masing-masing pemain. Ada dua jenis lubang dalam papan dakon, yakni lumbung cilik untuk cekungan kecil dan lumbung gedhe untuk cekungan besar.

Di sisi ruangan lain, pengunjung dapat menjumpai bumbung wadah jangkrik yang terbuat dari kayu berwarna coklat muda di dalam sebuah pelindung kaca. Bumbung wadah jangkrik ini menjadi salah satu komponen penting dalam permainan adu jangkrik. Adu jangkrik adalah permainan rakyat yang tidak hanya dimainkan oleh anak-anak, tetapi juga orang dewasa. Di Jawa, permainan ini mulai populer sejak pemerintahan Sri Sultan Hamengku Buwono VII. Dalam permainan ini biasanya dikenal tiga komponen, yakni bumbung wadah jangkrik, tempat mengangin-anginkan jangkrik, serta tempat untuk mengadu jangkrik.

Menariknya, salah satu ruang pameran temporer secara khusus menampilkan koleksi-koleksi alat upacara yang berhubungan dengan kelahiran anak di Jawa. Misalnya, ada kendil yang acap kali dipakai dalam upacara Mendhem Ari-ari. Kendil dipakai sebagai tempat meletakkan ari-ari. Di samping itu ada juga beberapa koleksi kain jarik dan keris. Ada pula bokor yang terbuat dari logam kuningan. Bokor sendiri dipakai dalam upacara Tedak Siten. Bokor biasanya diisi air yang dicampur dengan bunga.



Gambar 6 Berbagai alat upacara kelahiran anak di masyarakat Jawa

Kemudian, ada koleksi kurungan ayam. Kurungan ayam sendiri dipakai di upacara Tedak Siten. Di salah satu prosesi upacara, anak akan dimasukkan ke dalam kurungan ayam. Saat anak berada di dalam kurungan, ia diminta memilih satu dari sejumlah mainan yang sudah diletakkan di dalamnya. Mainan yang dipilih akan menjadi simbol profesi atau pekerjaan yang kelak akan ditekuni saat menginjak usia dewasa.

Masyarakat Jawa memang menempatkan

kelahiran sebagai fase krusial dalam kehidupan manusia. Tatkala sang bayi masih berada di dalam kandungan, berbagai upacara dan tradisi dilangsungkan agar kelak bayi dapat lahir selamat.

Melalui pelbagai upacara tradisi, keselamatan ibu yang mengandung juga turut didoakan. Upacara itu diantaranya Mitoni, Mendhem Ari-ari, dan Tedak Siten. Upacara Tedak Siten berasal dari kata tedak yang berarti turun dan siten dari kata siti yang berarti tanah. Upacara Tedak Siten atau

turun tanah digelar saat bayi berusia lebih kurang 8 bulan. Upacara bertujuan agar kelak anak dapat tumbuh dengan mandiri.

Mitoni adalah salah satu upacara selamatan yang dilaksanakan tatkala kandungan ibu menginjak usia 7 bulan. Upacara ini diperuntukkan bagi ibu yang baru pertama kali mengandung. Upacara Mendhem Ari-ari adalah bentuk penghormatan terhadap ari-ari atau plasenta yang dipercaya masyarakat Jawa sebagai saudara muda bagi bayi. Sebelum dikubur, ari-ari dicuci bersih dan diletakkan di atas daun talas, lalu dimasukkan ke dalam kendhil dan didoakan.

Di ruangan selanjutnya, ada koleksi wayang kulit tokoh Pergiwa dan Gatotkaca. Wayang ini sebagai representasi upacara Tetesan. Upacara Tetesan biasanya memang dimeriahkan pertunjukan wayang

dalam berbagai lakon. Upacara Tetesan adalah upacara bagi anak perempuan ketika telah mencapai usia delapan tahun. Tetesan sendiri merupakan tradisi khitan bagi anak perempuan yang kini sudah jarang dijumpai.

Turut dipamerkan juga beberapa koleksi serat piwulungan bagi anak anak, seperti Serat Sasanasunu, Serat Wulangreh, Serat Warna-warni, dan Serat Wulang Sunu. Pengunjung juga akan mendapati permainan engklek dan yoyo yang bisa dimainkan langsung di tempatnya.

Di sisi ruangan lain, ada koleksi alat mengangin-anginkan jangkrik. Alat ini berguna untuk mengangin-anginkan jangkrik setelah ditangkap. Tujuannya, agar jangkrik dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitar sebelum diadu.



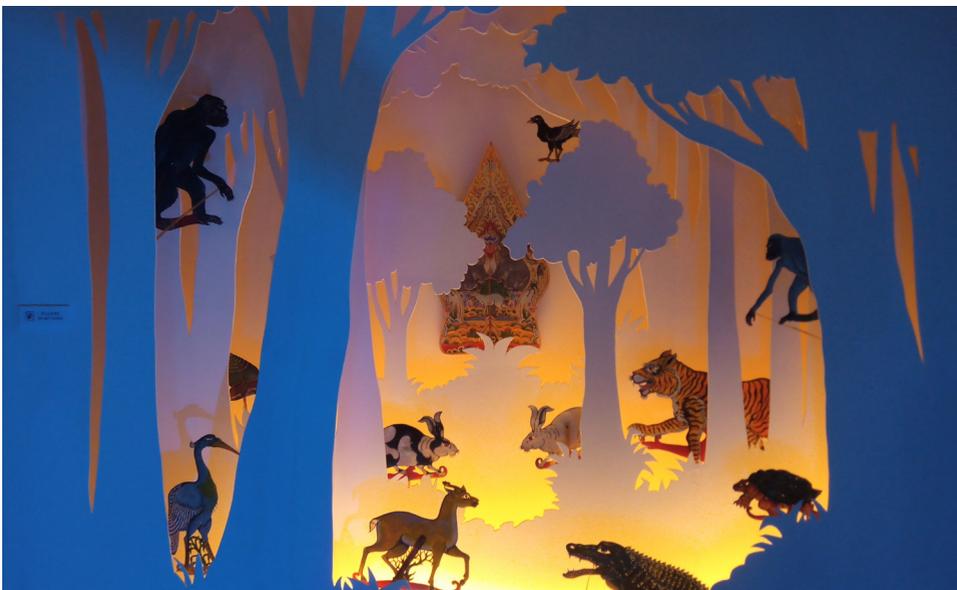
Gambar 7 Tempat Mengangin-anginkan jangkrik-min

Beranjak jauh di dalam labirin, pengunjung tidak sekadar diajak bernostalgia saja tetapi juga diberikan informasi tentang karya-karya yang dihasilkan oleh anak-anak di Daerah Istimewa Yogyakarta. Di salah satu lorong labirin ada ruangan yang memamerkan hasil karya siswa-siswi sekolah dasar dan sekolah menengah pertama yang pernah dilombakan di Museum Sonobudoyo. Ada beberapa karya yang dipajang di dinding seperti talenan lukis, batik, payung hias, topeng Panji, piring lukis, dan tas tote lukis. Beberapa karya identik dengan tokoh punakawan seperti Gareng dan Petruk, serta beberapa motif batik.



Gambar 8 Berbagai koleksi topeng panji bersanding dengan payung lukis hasil karya siswa sekolah dasar dan menengah yang pernah dilombakan di Museum Sonobudoyo

Menariknya, mendekati akhir dari petualangan menyusir labirin, pengunjung akan sampai pada ruangan eksklusif yang menampilkan koleksi wayang kancil. Koleksi wayang kancil dipadukan dengan suasana pepohonan di dalam hutan, daun kering, serta permainan lampu sehingga terlihat lebih hidup dan elegan. Wayang kancil sendiri pertama kali dibuat oleh seorang Tionghoa bernama Bah Bo Liem. Wayang kancil hadir sebagai suatu bentuk seni pertunjukan wayang yang baru dengan tokoh-tokoh binatang. Cerita yang dimainkan biasanya menyiratkan pesan moral penting bagi anak-anak.



Gambar 9 Display Wayang Kancil berpadu dengan permainan lampu.

Ruangan Interaktif

Puncak pengembaraan berakhir di ruangan interaktif yang menyajikan video cara pembuatan permainan tradisional. Di ruangan ini tersedia berbagai alat dan bahan yang bisa digunakan oleh pengunjung untuk membuat mainan. Jadi, sembari menyaksikan video di layar, pengunjung bisa langsung ikut praktik.

Di samping itu, tersedia dinding kegembiraan sebagai hulu untuk meluapkan kegembiraan pengunjung dalam bentuk tulisan. Di dinding tersebut pengunjung dapat menuliskan apa saja bagian yang paling berkesan setelah berpetualang mengelilingi labirin di pameran Kembara Gembira. Dinding ini juga menjadi spot favorit, terbukti dari banyaknya pesan yang tertempel.



Gambar 10 Ruangan terakhir yang bisa digunakan untuk praktik membuat permainan tradisional sembari menyaksikan video interaktif-min

Demikianlah, kilas balik menapaki memori masa kecil di pameran temporer Kembara Gembira Museum Sonobudoyo. Dalam panggung museum, permainan tradisional tidak sekadar benda-benda koleksi semata. Dibaliknya, terukir ingatan kolektif berupa kecakapan dan kreativitas anak-anak. Kreativitas itu berhasil menyumbang keragaman jenis permainan tradisional, memperkaya cerita historis, sekaligus menjadi penjaga ingatan supaya tidak ambruk digempur arus perkembangan zaman.

Jelajah Virtual:

Pelayanan Museum di Masa Pandemi

Nama Penulis: Kartum Setiawan

Jabatan: Ketua

Nama Komunitas: Komunitas Jelajah Budaya



Pandemi Covid-19 yang melanda sejak Maret 2020 memaksa sebagian masyarakat harus tinggal di rumah. Sejak WHO mengumumkan Covid-19 sebagai pandemi dan merupakan virus yang penyebarannya sangat cepat dan mematikan, negara-negara di dunia disibukkan dengan penetapan berbagai kebijakan sebagai upaya untuk memutus mata rantai penyebaran virus ini. Indonesia sendiri melalui Kepres RI No. 7 Tahun 2020 membentuk Gugus Tugas Percepatan Penangan Covid-19. Selanjutnya, pemerintah menetapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang diberlakukan di setiap daerah, terutama wilayah yang terkonfirmasi kasus Covid-19. Kebijakan tersebut menyebabkan adanya perubahan-perubahan besar, seperti bidang ekonomi, kesehatan, pariwisata, pendidikan dan kebudayaan.

Berbagai aktivitas yang melibatkan banyak orang dibatasi. Pada awal pandemi, museum ditutup untuk kunjungan. Kemudian, ada kebijakan museum dapat dibuka dan menerima 25-50% pengunjung dengan menjalankan protokol kesehatan. Akibatnya, museum swasta yang sangat mengandalkan pendapatan dari tiket dan program publik mengalami dampak yang kurang baik. Akhirnya beberapa museum swasta/pribadi menutup operasional guna melakukan penghematan.

Museum merupakan lembaga yang berfungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Sesuai dengan salah satu tugasnya, museum menjalankan berbagai program publik. Melalui program publik yang diselenggarakan oleh museum, maupun bekerjasama dengan berbagai komunitas dan masyarakat umum, keberadaan museum dinantikan kehadirannya.

Selama pandemi melanda Indonesia, para pengelola museum harus tetap dapat beradaptasi dengan keadaan dan terus berkreaitivitas untuk mengkomunikasikan program publik ke masyarakat.

Dengan majunya dunia teknologi saat ini, berbagai aktivitas dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Melalui pemanfaatan teknologi digital, wisata sejarah di museum dapat dilakukan secara virtual. Program publik museum secara virtual atau jelajah virtual merupakan konsep baru di tengah pandemi. Teknologi digital telah membantu museum melakukan inovasi dalam pelayanan terhadap masyarakat. Sebenarnya layanan teknologi digital bukan hal baru bagi museum. Beberapa museum sudah menerapkan teknologi ini, tetapi keberadaannya semakin dikembangkan selama masa pandemi.

Melalui gawai pintar seperti handphone dan laptop yang terhubung melalui jaringan internet, pengunjung museum dapat belajar dan berwisata edukatif dari rumah. Jelajah virtual merupakan salah satu program publik unggulan yang diselenggarakan oleh Komunitas Jelajah Budaya (KJB) bekerjasama dengan museum di Jakarta. Pada tanggal 27 September 2020 Museum Perumusan Naskah Proklamasi bekerjasama dengan Komunitas Jelajah Budaya melaksanakan kegiatan jelajah virtual dengan tema "Tapak Tilas Lokasi Bersejarah Sekitar Proklamasi". Sebanyak sembilan video diputar. Acara tersebut diikuti peserta sebanyak 344 orang dari seluruh Indonesia.



Gambar 1 Proses produksi Jelajah Virtual Tapak Tilas Sejarah Sekitar Proklamasi

Sumber: Komunitas Jelajah Budaya

Dalam jelajah virtual ditayangkan video secara berurutan sesuai dengan peristiwa sejarah sebelum dan sesudah proklamasi kemerdekaan. Secara berurutan video yang ditayangkan adalah Lapangan Udara Kemayoran (PRJ Kemayoran), Gedung Gunseikan (Kantor Pusat Pertamina), Gedung Joang 45, Bangunan Cikini 71, Gedung Mikrobiologi FKUI, Rumah Bersejarah Rengasdengklok Karawang, Museum Perumusan Naskah Proklamasi, Pegangsaan Timur 56 (Tugu Proklamator), dan Gedung Antara.

Kegiatan virtual di Museum Perumusan Naskah Proklamasi selanjutnya dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2020 dengan tema "Jelajah Museum di DKI Jakarta: Tiga Tonggak Sejarah Bangsa". Pada jelajah virtual kali ini menampilkan tiga museum yang memuat sejarah seputar pergerakan hingga berdirinya bangsa Indonesia. Video pertama yang ditayangkan adalah Museum Kebangkitan Nasional, kemudian Museum Sumpah Pemuda, dan diakhiri Museum Perumusan Naskah Proklamasi. Kegiatan ini juga merupakan rangkaian Hari Ulang Tahun Museum Indonesia yang diperingati setiap tanggal 12 Oktober. Sesuai dengan tema tahun 2020, "Museum dan Solidaritas", kegiatan jelajah virtual mengangkat peran pemuda dalam solidaritas pada tahun 1908, 1928 dan 1945.

Selain itu, kegiatan jelajah virtual berkolaborasi dengan Museum Kepresidenan RI Balai Kirti Bogor. Sesuai dengan visi dan misinya, Balai Kirti menyajikan karya-karya dari Presiden RI mulai dari Presiden Ir. Soekarno hingga Presiden Susilo Bambang Yudhoyono. Jelajah virtual dengan tema Karya Monumental Presiden RI menampilkan karya dari masing-masing Presiden di Indonesia. Kegiatan yang dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober 2020 itu menampilkan enam video tentang keberhasilan presiden dalam menjalankan pemerintahannya, seperti upaya peningkatan kesejahteraan masyarakat, pembangunan fasilitas publik, hingga kebijakan sosial dan budaya. Video yang disajikan menjadi tontonan menarik dan informatif.

Peserta dalam kegiatan ini sangat antusias, 450 orang mengikuti via zoom dan lebih dari 500 orang menonton melalui Youtube. Selain kegiatan jelajah virtual karya monumental Presiden RI, ada juga pameran virtual yang secara spesifik mengangkat peran dari masing-masing Presiden RI.



Gambar 2

Flyer publikasi Jelajah Virtual Presiden RI & Karya Monumental

Sumber: Komunitas Jelajah Budaya

Pandemi yang belum berakhir ini menjadikan kegiatan virtual sebagai alternatif museum untuk terhubung dengan pengunjungnya. Pada awal tahun 2021, jelajah virtual dengan tema perbankan diadakan melalui bekerjasama dengan Museum Bank Mandiri dan Museum Bank Indonesia. Melalui kegiatan ini peserta dapat mengetahui sejarah perkembangan uang dan perbankan di Indonesia dari masa ke masa.

Selain menampilkan gambar secara visual pada setiap tayangan, acara dilengkapi dengan host dan narasumber yang semakin menambahkan informasi mengenai peristiwa sejarah tersebut.

Program publik jelajah virtual menjadi kesempatan masyarakat untuk berkunjung ke museum secara daring. Kesempatan ini sangat baik, apalagi bagi masyarakat yang memiliki keterbatasan waktu atau biaya untuk dapat berkunjung secara langsung, program publik jelajah virtual adalah jawabannya.

Selain program jelajah virtual, masih banyak kegiatan museum yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi, seperti Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR). Hal ini memudahkan pengunjung museum mendapatkan informasi dan berinteraksi.



Gambar 3

Proses produksi Jelajah Virtual Tapak Tilas Sejarah Sekitar Proklamasi

Sumber: Komunitas Jelajah Budaya



Gambar 4

Proses produksi Jelajah Virtual
Tapak Tilas Sejarah Sekitar
Proklamasi

Sumber: Komunitas Jelajah
Budaya

Seminar daring atau webinar dengan memanfaatkan aplikasi seperti zoom meeting, google meet, atau aplikasi sejenisnya merupakan kegiatan yang dapat diikuti oleh siapa saja dan di mana saja. Sebelum adanya pemanfaatan teknologi, peserta harus hadir secara langsung ke ruangan seminar. Dengan menggunakan teknologi digital peserta dapat mengikuti seminar secara daring. Hal ini tentu mendorong dampak baik, yaitu jumlah peserta lebih banyak dan jangkauan yang lebih luas. Selain itu, sesi tanya jawab dengan seluruh peserta bisa lebih leluasa dilakukan.

Museum dengan SDM yang dimiliki dapat pula membuat podcast. Untuk podcast, biasanya museum membuat ruang studio. Melalui podcast, museum dapat memberikan informasi secara rutin dengan tema yang dapat disesuaikan dengan visi dan misi museum.

Museum juga bisa mengadakan pameran virtual yang dapat dilihat pengunjung tanpa harus datang ke museum. Pameran virtual yang diselenggarakan oleh museum merupakan bentuk adaptasi museum dalam memanfaatkan teknologi di masa pandemi. Selain itu, beberapa museum seperti Museum Nasional Indonesia mengadakan pertunjukan daring dalam bentuk pagelaran tari. Melalui pertunjukan tari ini, pengunjung di rumah dapat melihat dan belajar menari dari tempat tinggal masing-masing.

Sebelum pandemi melanda dunia, beberapa museum telah memanfaatkan teknologi sebagai media baru untuk menginformasikan keberadaan museum secara virtual melalui teknologi tiga dimensi (3D) atau teknologi Google Art and Culture. Platform online Google Art and Culture dapat diakses publik untuk dapat melihat gambar dan video dengan resolusi tinggi, mulai dari koleksi hingga bangunan museum. Selain aplikasi yang telah disebutkan diatas, saat ini museum juga gencar membuat video yang ditayangkan melalui kanal Youtube. Dengan membuat konten melalui Youtube pengunjung museum dapat menentukan dan menonton tayangan yang diinginkan.

Salah satu dampak positif dari wabah ini adalah masyarakat menjadi paham teknologi yang sebelumnya dirasa awam. Selain itu, melalui aplikasi yang dibuat oleh museum, masyarakat jadi semakin mudah mengakses program publik.

Pemanfaatan teknologi bagi museum dan aktivitas lainnya tentu saja memiliki kelemahan, selain kemudahan dan keunggulan yang telah disebutkan di atas. Adapun kelemahan yang selama ini terjadi di Indonesia adalah jaringan internet. Apabila

jaringan internet lemah, tampilan dilayar terputus-putus. Suara menjadi tersendat dan tidak jelas. Hal ini disebabkan oleh kepulauan Indonesia yang belum memiliki jaringan internet yang sama. Pada beberapa pulau bahkan, tidak memiliki jaringan komunikasi yang memadai. Akibatnya, tidak semua masyarakat dapat menikmati teknologi digital melalui jaringan internet.

Keberhasilan program publik dengan memanfaatkan teknologi dipengaruhi juga oleh kualitas sumber daya manusia di museum tersebut. Teknologi modern tidak akan memberikan pengaruh yang signifikan apabila SDM museum sebagai operator atau pengguna belum memiliki pengetahuan serta keterampilan yang baik dalam penggunaan dan pengelolaannya. Padahal, hal itu menjadi faktor utama dalam keberhasilan program publik museum.

Kegiatan jelajah virtual di tengah pandemi Covid 19 menjadi pilihan untuk berlibur sekaligus belajar sejarah di museum dengan cara menyenangkan. Kegiatan ini juga mendukung pendidikan sekolah yang masih dilakukan secara daring. Melalui program jelajah virtual peserta didik mendapatkan informasi pelajaran sekolah dengan cara yang menyenangkan, karena seakan-akan sedang mengikuti study tour. Informasi sejarah disampaikan lengkap dengan melihat koleksi museum. Selain itu, peserta dapat bertanya langsung kepada edukator museum jika ada hal yang perlu penjelasan lebih detail.

Sementara bagi masyarakat umum, program jelajah virtual dapat menambah wawasan pengetahuan dan meningkatkan imun di dalam tubuhnya, karena kegiatan ini dilakukan secara menyenangkan. Hal ini tentu akan menghindarkan stress yang merupakan salah satu unsur penyebab menurunnya imun di dalam tubuh. Program jelajah virtual memberikan persepsi baru bagi masyarakat. Berdasarkan hal tersebut, paradigma permuseuman di Indonesia berubah. Pada awalnya kegiatan museum hanya berpusat pada koleksi, tapi dengan paradigma baru, aktivitas permuseuman dipusatkan pada masyarakat. Peran museum bukan hanya sekedar menjadi tempat penyimpanan benda langka dan mahal, melainkan sebagai sebuah lembaga kebudayaan yang melayani masyarakat.

Jejak Perjuangan di Tengah Kota Pahlawan

Nama Penulis: **Elisa D.S.** Pekerjaan: **Penulis, Mentor Cerita Anak, Editor**

Surabaya yang menjadi ibu kota Provinsi Jawa Timur, menyimpan banyak sekali jejak perjuangan para pahlawan. Salah satunya, berada di tengah-tengah kota yang terkenal dengan kuliner rujak cingurnya tersebut, tepatnya di Jalan Pahlawan, Kelurahan Alun-Alun Contong, Kecamatan Bubutan, Kota Surabaya. Di lokasi yang sangat strategis itu, terdapat sebuah cagar budaya yang menggambarkan perjuangan arek-arek Suroboyo saat berjuang melawan Sekutu dan Belanda yang hendak menjajah kembali tanah air kita. Cagar budaya tersebut dikenal dengan nama Monumen Tugu Pahlawan. Kawasan untuk berwisata sejarah ini terdiri atas dua bagian, yakni Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh November.

Tugu Pahlawan yang menjadi kebanggaan warga Jatim ini memiliki lahan 1,3 hektare. Meskipun sangat luas, pengunjung dijamin tak akan bosan berkeliling. Sejauh mata memandang, terdapat taman-taman cantik dengan aneka tanaman hias yang tertata apik dan asri. Agar lebih nyaman dan puas dalam berwisata sejarah di kawasan Monumen Tugu Pahlawan, penulis menyarankan untuk menyusuri area cagar budaya tersebut berlawanan arah dengan jarum jam.

Di kiri dan kanan pintu masuk, pengunjung bisa mengamati relief-relief atau pahatan timbul. Deretan relief yang mengagapit jalan berundak-undak menuju lapangan berumput

tersebut menceritakan seputar perjuangan arek-arek Suroboyo dalam melawan penjajah. Jika diamati secara lebih teliti, terdapat satu gambar timbul yang unik dan cukup mewakili suara hati warga Surabaya pada saat itu. Pahatannya berupa sosok lelaki yang memakai udheng atau ikat kepala khas Jawa. Tokoh itu sedang melantunkan sebuah parikan atau pantun singkat berisi dua baris dalam Bahasa Jawa, yang berbunyi Pagupon omahe doro, melok Nipon tambah soro. Artinya, pagupon rumah burung dara, ikut Nipon (Jepang) jadi sengsara. Pantun singkat tersebut memberikan semangat agar warga Surabaya jangan pernah mau dijajah, karena penjajahan selalu memberikan kesengsaraan bagi seluruh rakyat.

Gambar 1

Relief dengan seorang tokoh yang melantunkan parikan atau pantun singkat berbahasa Jawa

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Di pintu masuk, pengunjung disambut dengan patung Bung Karno dan Bung Hatta yang sedang membaca naskah proklamasi di antara pilar-pilar. Beberapa pilar tersebut seolah-olah menggambarkan reruntuhan sebuah bangunan bekas pertempuran. Pada pilar-pilar itu, ada tulisan-tulisan yang mengobarkan semangat perjuangan arek-arek Suroboyo dalam melawan penjajah, seperti Merdeka ataoe Mati! dan Once & Forever The Indonesia Republic. Area ini biasanya menjadi tempat berswafoto para pengunjung.

Setelah melewati pintu masuk, sejauh mata memandang adalah pemandangan indah berupa lapangan berumput dengan taman-taman bunga di sekelilingnya. Selain keasrian aneka bunga hias dan tanaman hijau yang menyegarkan mata, di area taman terdapat tank, koleksi senjata hasil rampasan dari Sekutu seperti meriam PSU 40 mm buatan Swedia dan mortir 22 mm, serta beberapa patung tokoh-tokoh kota Surabaya pada bulan November 1945.

Patung-patung tokoh yang dimaksud adalah Bung Tomo (tokoh Barisan Pemberontakan Rakyat Indonesia), Gubernur Soerjo (Gubernur Jawa Timur pada tahun 1945), R. Sudirman (Kepala Karesidenan Surabaya), Doel Arnowo (Ketua Komite Nasional Indonesia untuk Surabaya, yang kemudian menjadi Walikota Surabaya pada tahun 1950), Mayjend Sungkono (Komandan BKR Surabaya), dan R. Muhammad (mantan perwira PETA).

Monumen Tugu Pahlawan berada tepat di ujung lapangan berumput. Bangunannya menjulang dengan cat berwarna putih. Monumen yang menjadi kebanggaan penduduk Jawa Timur khususnya warga Surabaya ini, merupakan bangunan tugu yang unik karena bentuknya seperti lingga atau paku terbalik.

Tugu Pahlawan dibangun dengan tinggi 41,15 meter, berbentuk lengkungan sebanyak 10 buah, dan terbagi atas 11 ruas. Angka-angka yang menunjukkan tinggi, lengkungan serta ruas Tugu Pahlawan tersebut melambangkan tanggal bersejarah, yakni tanggal 10 November tahun 1945 yang ditetapkan sebagai Hari Pahlawan.

Di sisi belakang Tugu Pahlawan, terdapat makam pejuang yang gugur saat pertempuran. Namun, tak diketahui dengan pasti, siapa yang telah dimakamkan di area itu. Demi menghormati dan mengenangnya, dibuatlah pusara makam pahlawan

tak dikenal tersebut.

Setelah puas berkulat di area Monumen Tugu Pahlawan, pengunjung bisa langsung menuju Museum Sepuluh November. Museum yang terdiri atas dua lantai ini diresmikan oleh Presiden keempat RI K.H. Abdurrahman Wahid pada tanggal 19 Februari 2000.



Gambar 2

Monumen Tugu Pahlawan yang berbentuk seperti lingga dan Museum Sepuluh November dengan puncak bangunan menyerupai kubah masjid

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Museum Sepuluh November sengaja dibangun pada kedalaman tujuh meter di bawah permukaan tanah, dengan tujuan agar tidak mengganggu keberadaan Tugu Pahlawan. Bangunan museum ini berbentuk tiga buah piramida. Di bagian atas, terdapat kolam ikan berupa parit yang mengelilingi area atap piramida.

Lantai pertama museum digunakan untuk pameran sepuluh gugus patung yang melambangkan semangat juang arek-arek Suroboyo, sosiodrama pidato Bung Tomo, serta ruangan pemutaran film pertempuran 10 November 1945. Lantai kedua berfungsi sebagai tempat reproduksi foto-foto dokumenter, ruang pameran senjata, dan koleksi peninggalan Bung Tomo.

Selain itu, ada delapan diorama statis dan diorama elektronik yang melengkapi koleksi Museum Sepuluh November. Salah satunya adalah diorama statis peristiwa perobekan bendera Belanda di Hotel Yamato pada tanggal 19 September 1945. Pengunjung juga bisa menyaksikan film dokumenter seputar sejarah pertempuran 10 November.

Untuk menyusuri wisata sejarah di museum ini, wisatawan hanya dikenakan biaya Rp. 5.000,00 per orang. Sangat terjangkau, bukan?

Keluar dari museum, pengunjung bisa mengamati secara langsung salah satu koleksi benda antik milik cagar budaya ini, yakni mobil Bung Tomo yang bermerek Opel Kapitan. Kendaraan roda empat berwarna hitam buatan Jerman pada tahun 1956 itu masih terlihat kokoh dan mengilap karena dirawat dengan baik. Mobil antik ini menjadi salah satu latar belakang favorit para pengunjung untuk berswafoto.

Saat menjelajahi area yang terletak di seberang kantor Gubernur Jawa Timur ini, pengunjung bisa menjumpai petugas-petugas yang berkeliling sambil membawa

peralatan untuk membersihkan sampah yang tercecer. Tak heran jika lingkungan cagar budaya tersebut sangat bersih. Sebagai informasi tambahan, Monumen Tugu Pahlawan dikelola oleh UPTD (Unit Pelaksana Teknis Daerah) Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh November.

Jika hari libur tiba, biasanya sejak pagi hari tempat ini sudah diramaikan dengan keberadaan pengunjung. Mereka sengaja datang untuk bermain bola, bulu tangkis, menambah pengetahuan sejarah dengan menjelajahi museum atau bahkan sekadar berfoto-foto di taman bunga bersama kawan dan keluarga.



Gambar 3
Mobil Bung Tomo
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4
Salah satu sudut taman bunga yang asri, bersih, dan terawat dengan baik
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kawasan Monumen Tugu Pahlawan juga menyediakan mushola dan toilet di area parkir yang cukup terjaga kebersihannya. Jika sudah puas berkeliling, pengunjung bisa menikmati beragam kuliner dengan harga terjangkau yang dijual di sekitar Tugu Pahlawan. Selain itu, aneka mainan dan baju-baju turut menghiasi lapak para pedagang kaki lima.

Menurut pengamatan penulis, ada tiga aspek yang menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan baik lokal maupun asing, yakni kondisi monumen dan museum yang cukup baik, koleksi benda peninggalan bersejarah yang terawat serta lingkungan yang nyaman, rapi, dan bersih.

Nah, tunggu apa lagi? Ayo, ajak keluarga dan teman-teman untuk beramai-ramai mengunjungi Monumen Tugu Pahlawan serta menelusuri jejak sejarah di Museum Sepuluh November sekarang juga.

Mempelajari Surat Emas di Museum Pos Indonesia

Nama Penulis **Tri Wahyu Handayani**

Pekerjaan: **Dosen Teknik Arsitektur**

Instansi: **Universitas Winaya Mukti, Bandung.**

Mendengar kata Museum, yang ada dalam benak kita adalah tempat menyimpan barang-barang kuno, suram, berdebu, dan berbau apak. Padahal banyak manfaat dari museum yang bisa kita dapatkan. Hakikatnya, museum berfungsi untuk memahami berbagai konsep humaniora, perilaku pada suatu masa, serta berbagai informasi penting yang dijelaskan melalui lini masa sejarah. Sejarah kebudayaan manusia bisa kita kenali melalui benda-benda di museum yang berperan sebagai milestones dari suatu rangkaian cerita. Museum juga dapat diperlakukan sebagai sumber informasi atau buku teks

yang kaya akan data, terutama kehidupan masa lalu.

Tak banyak yang tahu tentang Museum Pos Indonesia yang berlokasi di kota Bandung. Museum ini mungkin tidak sesohor Museum Geologi yang terletak di jalan Diponegoro, Bandung. Padahal, museum yang beralamat di jalan Cilaki no 73 ini terletak tak jauh dari Museum Geologi. Museum itu bisa dicapai sekitar empat menit dengan berjalan.

Bila mendengar kata pos, apa yang terbayang? Pastinya Pak Pos yang siap mengantarkan surat-surat dari rumah ke rumah

sesuai alamat yang tertera. Bahkan, zaman dahulu ada bus surat yang terletak di tepi jalan besar, tempat kita memasukkan surat-surat yang sudah ditemeli perangko. Pada jam-jam tertentu, ada petugas yang mengambil setumpuk surat tersebut dan dikumpulkan dalam kantong-kantong besar. Selanjutnya, surat-surat disortir di kantor pos untuk diantar ke alamat tujuan.

Namun, kisah perjalanan surat seperti itu rupanya sudah tinggal kenangan. Saat ini makin jarang orang berkirim surat.

Sejarah Pos di Indonesia

Sejarah pos di Indonesia dimulai sejak zaman kerajaan Majapahit, Sriwijaya, dan Tarumanegara. Pada saat itu surat ditulis pada batu, kayu, kulit bamboo, serta pelepah daun lontar. Surat pribadi belum lazim kala itu. Jadi, lebih banyak dokumen pemerintahan atau niaga.

Kedatangan Belanda turut memengaruhi surat-menyurat di Indonesia. Awalnya, surat-surat ditujukan bagi raja-raja di pulau Jawa. Surat-surat berasal dari pemerintah Hindia Belanda. Menurut data, tanggal 26 Agustus 1746 dibangunlah kantor pos resmi pertama di Jakarta oleh Gubernur Jenderal G.W. Baron van Imhoff. Tujuannya, untuk memfasilitasi dan menjamin keamanan surat-surat yang dikirim khusus, terutama yang berada di luar pulau Jawa.

Selain membangun kantor pos resmi, tentunya perlu juga dibangun jalan raya untuk kelancaran perjalanan petugas pos tersebut. Para petugas melewati jalan raya pos dengan berkendara kuda dan berhenti di pos-pos pemberhentian yang dilengkapi istal untuk mengganti dengan kuda baru.

Jalan raya pos yang terkenal di Indonesia, terutama di pulau Jawa, adalah jalan raya pos Anyer-Panarukan disebut sebagai De Grote Postweg, sepanjang 1000 km. Jalan raya pos ini dibangun di masa pemerintahan Gubernur-Jenderal Herman Willem Daendels hanya dalam waktu satu tahun dari tahun 1809-1810. Banyak kisah tentang pembangunan jalan raya ini. Adanya kerja rodi, pelibatan pemerintah daerah di bawah bupati untuk memobilisasi warganya turut membangun jalan raya pos, dan banyak kisah duka lain Indonesia di masa penjajahan.



Gambar 1

Peta Jalan Raya Pos dari Anyer ke Panarukan sepanjang 1000 km

Sumber: Gunawan Kartapranata

Selain itu jalan raya pos sepanjang pulau Jawa ini juga untuk memperlancar komunikasi antar daerah yang dikuasai Daendels dan mempertahankan dari serangan Inggris. Itu sebabnya pada tiap-tiap 4,5 kilometer didirikan pos sebagai tempat pemberhentian dan penghubung pengiriman surat-surat.

Memerhatikan jalur jalan raya Pos dari Barat ke Timur pulau Jawa, tidak seluruh penggal jalan menyusuri jalur pantai Utara. Rute dimulai dari Bogor, menuju Cianjur, Bandung, Sumedang, hingga Cirebon, kemudian lanjut menyusuri kembali pantai Utara.

Kota Bandung dalam perkembangannya sempat direncanakan sebagai ibukota pemerintahan Hindia Belanda dengan ditetapkan sebagai Gemeente

(pemerintah kota) berdampingan dengan kabupaten Bandung. Di masa itulah mulai dibangun berbagai bangunan dan kantor pemerintahan, misalnya kantor Jawatan Kereta Api Negara, Departement van Gouvernementsbedrijven (GB) yang membawahi Dinas Pekerjaan Umum, Posten Telegrafdienst (Pos-Telepon-Telegraf), dan Perpustakaan. Kantor GB ini menempati Gedung Sate, sebuah gedung yang dibangun sejak 1920 dirancang oleh arsitek J.Gerber bersama timnya dengan biaya sebesar 6 juta Gulden.



Gambar 2

Foto udara Gedung Sate

Sumber: Collectie Tropen Museum

Gedung Sate yang dibangun selama empat tahun ini berdiri di atas lahan seluas 27.990,859 m², luas bangunan 10.877,734 m² terdiri dari Basement 3.039,264 m², Lantai I 4.062,553 m², teras lantai I 212,976 m², Lantai II 3.023,796 m², teras lantai II 212.976 m², menara 121 m² dan teras menara 205,169 m². Ada dugaan, gedung ini desainnya sebetulnya simetris, gedung utama di bagian tengah dan sayap Barat-Timur, tetapi dalam kenyataannya hanya gedung utama dan sayap Timur saja yang selesai dibangun.

Ketika Jepang masuk ke Indonesia, berakhir pulalah penguasaan Belanda atas telekomunikasi di Indonesia di tahun 1942. Wilayah Indonesia pun diduduki pemerintah militer Dai Nippon hingga Indonesia merdeka di tahun 1945. Beberapa bulan setelah Indonesia merdeka, yakni sejak 27 Desember 1945, Jawatan PTT diambil alih oleh Republik Indonesia dan diperingati sebagai Hari Bakti Postel.



Gambar 3

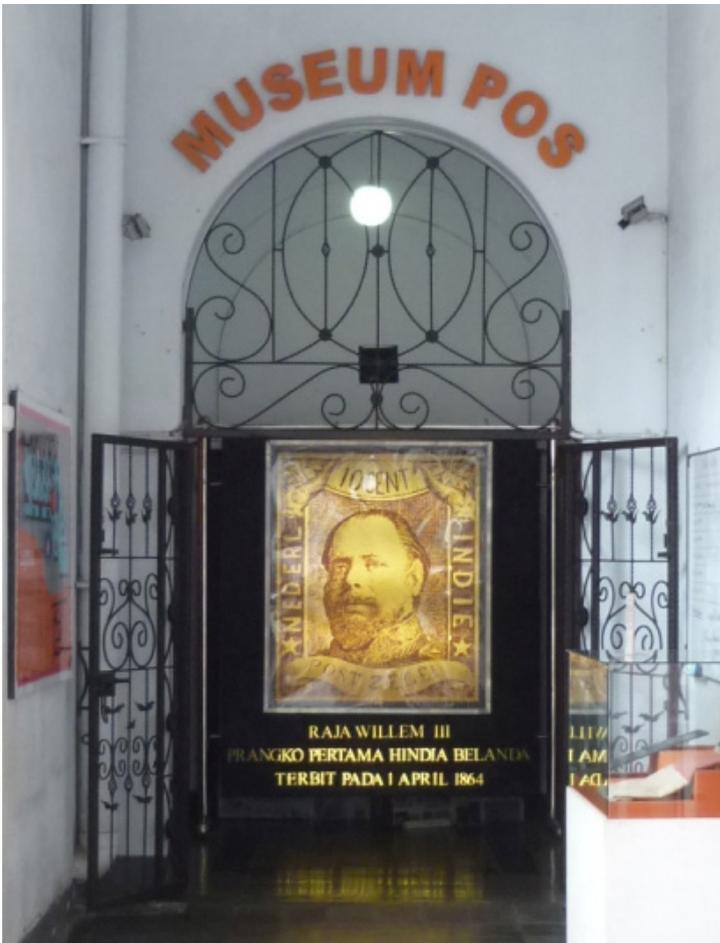
Sayap Timur Gedung Sate

Sumber: indonesiakaya.com

Sejak awal sisi Timur Gedung Sate diperuntukkan sebagai kantor pusat PT Pos Indonesia, demikian pula dengan Museum Pos Indonesia yang berlokasi di tempat yang sama.

Bagi yang akan mengunjungi Museum Pos Indonesia dapat masuk melalui area tengah sayap Timur Gedung Sate, naik tangga kemudian belok ke kiri. Di ujung lorong bangunan terpampang jelas dalam tulisan warna jingga, warna PT Pos, bertuliskan Museum Pos Indonesia.

Memasuki bangunan museum, terlihat replika perangko pertama Hindia Belanda memenuhi seluruh dinding. Poster besar tersebut berisi informasi tentang perangko pertama Hindia Belanda, terbit 1 April 1864 dengan gambar Raja Willem III.



Gambar 4

Pintu masuk Museum Pos Indonesia

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pengunjung mengisi buku tamu terlebih dahulu, menuliskan data asal dan jumlah pengunjung, kemudian turun ke bawah ke lantai basemen. Museum Pos Indonesia memang terletak di basemen dan tidak luas, hanya di bagian ujung Gedung Sate saja, kira-kira 100 m².

Begitu masuk, ada ruang ke kiri dan ruangan yang lurus. Saya memilih ruangan yang lurus, di kanan saya melewati area toilet.



Gambar 5

Legenda

Sumber:
<https://myeatandtravelstory.wordpress.com/>

Benda-benda koleksi Museum Pos Indonesia terbagi menjadi 3 jenis: koleksi peralatan, koleksi sejarah, dan koleksi filateli.

Koleksi Peralatan

Peralatan pos yang menjadi koleksi di Museum Pos Indonesia antara lain bis surat, timbangan surat, timbangan paket, mesin stensil, mesin hitung, dan banyak lagi macamnya. Dipamerkan juga mesin penjual perangko yang dulu sempat digunakan di Kantor Pos Besar Bandung, kantong pos udara, seragam petugas pos, kotak pos (bis surat), dan gerobak angkut.



Gambar 6

Mesin Stensil

Sumber: Dokumentasi pribadi

Koleksi Sejarah

Kemudian saya tiba di ruangan seluas, kira-kira 30 m², di ujung dari keseluruhan Museum Pos Indonesia. Pada keempat dindingnya dipajang aneka poster bertuliskan Golden Letter (Surat Emas). Media tulisnya bermacam-macam, terbuat dari kulit binatang, daun lontar, kertas, ataupun bilah bambu. Surat-surat emas tersebut dipamerkan sesuai tema dan tujuan, tersusun apik dalam bingkai dan dilapis kaca. Agak sulit untuk mendokumentasikan dengan memfotonya karena ada pantulan dari pengunjung.

Menarik untuk dibaca bingkai demi bingkai isi surat dan naskah yang menceritakan tentang masalah ekonomi, perdagangan, hingga masalah politik dan kekuasaan. Surat emas tersebut sebagian besar merupakan replika dari bentuk aslinya yang disimpan di museum di Inggris, karena memang dulunya sebagian besar surat tersebut dikirimkan untuk Sir Thomas Stamford Raffles.



Gambar 7

Ruangan Golden Letters

Sumber: Dokumentasi pribadi

Saya sempat membaca beberapa poster tersebut. Misalnya, ada poster surat dari Maluku. Dalam suratnya tertulis permohonan bantuan dari Sultan Ternate Abu Hayat ke Raja Portugal, tahun 1521 dan 1522. Tujuannya, minta bantuan memerangi penjajahan Hindia Belanda. Suratnya ditulis dalam aksara Arab.

Dalam ilmu geopolitik, saya mempelajari, dulu dan sekarang sama saja dalam hal meminta bantuan ke negara lain untuk kepentingan dalam negeri.

Pameran surat emas ini mempunyai dua tujuan, yaitu memperingati lebih dari empat ratus tahun hubungan Inggris-Indonesia, dan sebagai penghormatan terhadap keragaman, kekayaan budaya tulis, dan sarana komunikasi tradisional di Indonesia

Selain itu, juga terdapat maket gedung kantor pos Dili Timor Leste, foto-foto pimpinan perusahaan dari masa ke masa, ruang mini Mas Soeharto, dan banyak pernak-pernik lain tentang dunia pos. Memang Museum Pos Indonesia jadi terasa sesak dan sepertinya agak sulit untuk menambah koleksi maupun menampilkan suatu

pameran yang lebih interaktif.

Sedikit cerita tentang Mas Soeharto, beliau adalah Kepala PTT yang diculik oleh tentara Belanda pada masa Agresi Militer Belanda II tanggal 19 Desember 1948 di Yogyakarta. Mas Soeharto sejak malam itu hingga kini, jejak maupun jenazahnya tidak pernah ditemukan. Sebagai penghargaan maka dibuatlah ruang mini untuk mengenang jasa-jasa Mas Soeharto.

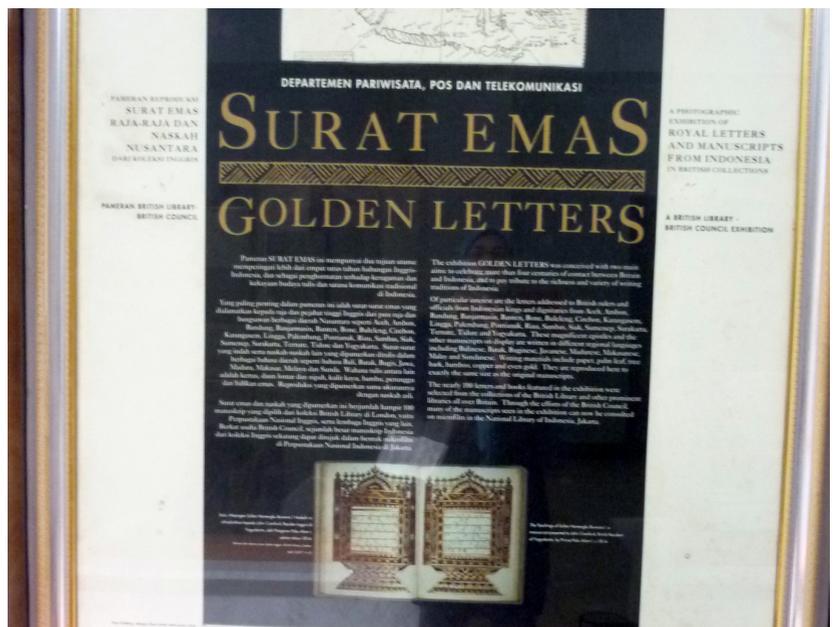
Koleksi Filateli

Saya kemudian meninggalkan ruangan poster kembali ke ruangan sebelumnya dan sampai ke sebuah ruang berbentuk lorong, berisi lemari-lemari serta poster-poster. Salah satu poster yang menarik adalah perjalanan logo PT. Pos dari waktu ke waktu.

Selanjutnya, saya tiba di ruang koleksi filateli. Banyak informasi yang bisa kita gali di sini. Misalnya, ada perangko pertama di dunia, aneka seri perangko dari berbagai negara, koleksi-koleksi perangko lainnya, berdasarkan asal negara, tema, maupun peristiwa.

Berbagai perangko menjadi koleksi Museum Pos Indonesia, baik perangko dalam maupun luar negeri. Koleksi filateli ini disusun dengan sangat rapi dalam bentuk album, ada juga yang disimpan dalam vitrin berdiri.

Ada yang perlu kita cermati bila akan mengambil foto di ruang filateli ini. Dilarang berfoto dengan menggunakan blitz, karena sinar blitz dapat memudahkan perangko. Jadi, sebaiknya pengunjung mengatur fitur bukaan pencahayaan di kamera atau ponsel pintar masing-masing.



Gambar 8

Surat Emas

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 9
Koleksi Perangko
Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah puas melihat berbagai koleksi perangko, saya melanjutkan pengamatan ke ruang terakhir, yaitu area diorama. Di area ini ada beberapa patung-patung yang memperagakan aktivitas kunci di Perusahaan Pos. Tentu saja, Pak Pos yang mengantarkan surat sampai ke pelosok-pelosok desa. Mereka biasanya bersepeda, bukan? Maka, ada beberapa sepeda juga yang diperagakan.



Gambar 10
Sepeda Pak Pos
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 11
Diorama Petugas Pos
Sumber: Dokumentasi pribadi

Kita sekarang berada di era Revolusi Industri 4.0. Semakin maju perkembangan teknologi, keberadaan surat melalui pos sudah mulai tergeser oleh alat komunikasi lain. Secara umum, orang sudah jarang berkirim surat melalui pos karena kemudahan teknologi internet dan smartphone. Namun, masih ada beberapa fungsi pos yang tak bisa digantikan oleh teknologi lain, antara lain ekspedisi paket dan pengiriman uang.

Mengunjungi museum berarti memahami jejak masa lalu yang ditorehkan oleh leluhur kita. Kita pun bisa membuktikan bahwa manusia selalu berusaha mengikuti perkembangan zaman dari waktu ke waktu. Museum Pos Indonesia adalah salah satu bukti sejarah bahwa manusia selalu membutuhkan sarana dan alat untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya.

Sumber:

Kunto, Haryoto; 1986, Semerbak Bunga di Bandung Raya; Granesia; Bandung

Sumalyo, Yulianto; 1988; Arsitektur Kolonial Belanda di Indonesia; Gadjah Mada University Press; Yogyakarta

<https://gunyam.com/2020/08/07/the-museum-tour-museum-pos-indonesia/>

<https://tirto.id/sejarah-pt-pos-indonesia-dari-zaman-voc-hingga-jadi-bumn-dfSA>

https://www.wikiwand.com/id/Jalan_Raya_Pos

Mengenal Kerajaan Kutai Kartanegara Melalui Museum Mulawarman

Nama Penulis **Siska., S.S**



Gambar 1 Lingkungan Museum Mulawarman

Sumber: Kukar Trip Photography, 2020

Mendengar nama Kerajaan Kutai, akan mengingatkan kita pada Prasasti Yupa yang menjadi penanda berakhirnya zaman prasejarah di Indonesia. Melalui prasasti yupa inilah diketahui kemahsyuran dan besarnya Kerajaan Kutai Martapura pada masa pemerintahan Raja Mulawarman. Pada abad ke-13 masehi, berdiri sebuah kerajaan di Jaitan layar dengan nama Kutai Kartanegara. Jadi, di Kalimantan Timur pernah berdiri dua kerajaan dengan nama Kutai, yakni Kutai Martapura yang berdiri pada abad kelima masehi dan Kutai Kartanegara Ing Martadipura yang berdiri pada abad ke 13.

Gambar 2

Singgasana kesultanan yang berada di ruang opisinal. Singgasana dibuat oleh Ir. Vander Lube pada tahun 1935 dengan gaya Eropa.

Sumber: Dokumentasi pribadi



Jejak Kerajaan Kutai Kartanegara masih bisa dilihat sampai sekarang. Difungsikannya Istana Kerajaan Kutai Kertanegara sebagai museum membuat Kerajaan ini lebih dikenal oleh masyarakat. Museum Mulawarman merupakan museum milik pemerintah Provinsi Kalimantan Timur. Secara administrasi berada di Jln. P. Diponegoro, Kelurahan Panji, Kecamatan Tenggarong, Kabupaten Kutai Kartanegara Provinsi Kalimantan Timur. Terletak di wilayah strategis dengan beberapa tempat wisata di sekitarnya menjadikan Museum Mulawarman diminati oleh wisatawan. Daya tarik lainnya yaitu, Museum Mulawarman memiliki nilai sejarah tinggi khususnya peradaban di Kalimantan Timur.

Museum Mulawarman merupakan bekas Kesultanan Kutai Kartanegara, yaitu salah satu kerajaan bercorak Islam yang berdiri pada tahun 1300 atau akhir abad ke-13 Masehi dan runtuh tahun 1960 atau abad ke-20 Masehi. Istana ini mulai dibangun pada tahun 1932 pada pemerintahan Sultan A.M Parikesit, dirancang oleh arsitek Belanda bernama Henri Louis Joseph Marie Estorgie berkolaborasi dengan Hollandsche Beton Maatschappij atau yang lebih dikenal dengan nama HBM. Pembangunan Istana Kerajaan Kutai Kertanegara merupakan bentuk jalinan kerjasama antara Kerajaan Kutai Kartanegara dengan Belanda.

Gambar 3

Museum Mulawarman tampak depan

Sumber: Museum Mulawarman, 2020



Bangunan dengan jenis arsitektur art deco ini mengadopsi arsitektur tradisional suku Dayak yang ada di Kutai, didominasi oleh bahan beton mulai dari ruang bawah tanah, lantai, dinding, penyekat, hingga atap. Istana dibangun dengan menghadap Sungai Mahakam. Di antara istana dan sungai dibuat taman bunga. Saat ini, sebagian wilayah taman bunga tersebut dijadikan jalan poros Kel. Panji yang menghubungkan antara Kel. Melayu dengan Kel. Mangkurawang. Selain itu, pihak pengelola museum juga menambahkan patung naga mekes pada sudut kanan taman yang dalam mitos masyarakat Kutai merupakan lambang perjalanan dan penjagaan alam semesta. Pada sudut kiri dibuat patung perjalanan Aji Imbut menggunakan perahu ketika menemukan daerah Tangga Arung yang saat ini dikenal sebagai kota Tenggarong, tempat Museum Mulawarman berada. Pada bagian tengah taman atau depan pintu masuk museum terdapat duplikat patung Lembuswana yang merupakan hewan mitologi simbol Kerajaan Kutai kartanegara.

Ada pula totem yang terbuat dari kayu ulin memiliki tinggi ± 13 meter dan diameter 60 cm. Totem ini menggambarkan perjalanan hidup masyarakat Dayak dari lahir, dewasa, hingga meninggal. Ornamen yang terdapat pada bagian bawah berbentuk guci simbol alam baka, ornament ular sawah yang melilit hingga puncak totem sebagai simbol kejantanan, serta burung enggang pada puncak totem sebagai simbol dunia atas.

Majalah Pandji Poestaka pernah menjelaskan tentang bangunan istana Kutai Kartanegara. Istana terbagi menjadi dua bagian besar, yaitu bagian opisinil pada bagian depan dan bagian belakang yang merupakan tempat "diam". Saat ini, bagian opisinil dijadikan ruang pameran tetap dengan memamerkan benda-benda peninggalan Kerajaan Kutai Kartanegara. Misalnya, singgasana Kesultanan yang dibuat oleh Ir. Vander Lube pada tahun 1935 dengan gaya Eropa, patung Lembuswana yang dibuat di Birma pada tahun 1850, kalung uncal yang merupakan aksesoris kebesaran kesultanan dan digunakan pada saat penobatan menjadi Raja atau acara sakral lainnya, ketopong Sultan yang terbuat dari emas, penguinan berhiaskan berlian, kalung juwita, dan benda-benda kerajaan lainnya. Di Bagian opisinil ini, pengunjung juga dapat melihat kursi-kursi menteri yang digunakan oleh para petinggi kerajaan pada masa kerajaan. Henri Estourgie membangun bagian opisinil ini dengan menaikkannya dua meter dari atas tanah, sehingga di bawahnya masih ada ruangan berupa basemen tempat parkir yang bisa memuat delapan mobil dan kotak keamanan.



Gambar 4

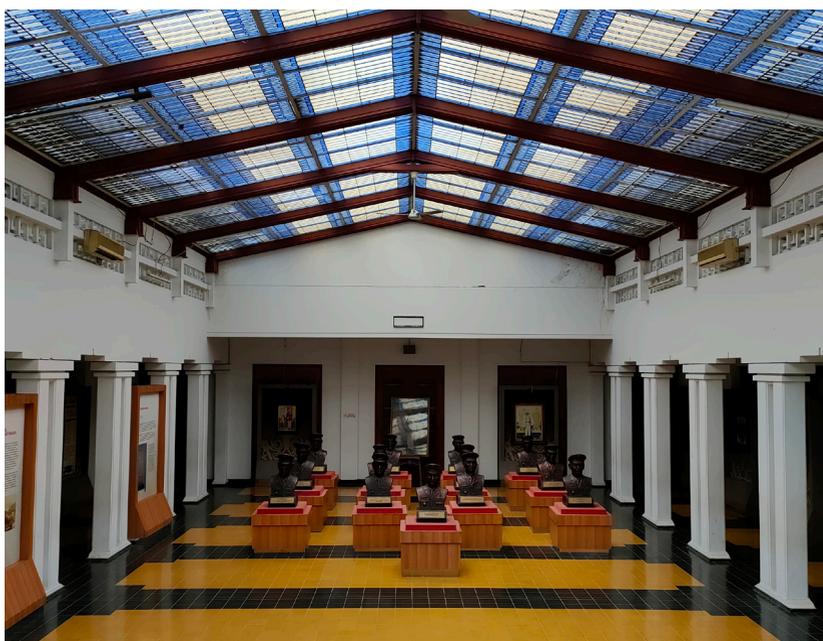
Basemen atau ruang bawah tanah yang dijadikan ruang pameran koleksi keramik

Sumber: Dokumentasi pribadi

Ruang basement ini tentunya juga terbuka untuk para pengunjung, Untuk mengakses basement atau ruang bawah tanah, pengunjung melewati ruang pameran yang berada di sebelah kiri bagian opisinal. Ruang ini dulunya merupakan tempat tidur para pelayan kerajaan. Saat ini, tempat ini dijadikan ruang pameran tempat tidur sultan serta baju kebesaran Sultan Kutai Kartanegara yang berlapis emas. Setelahnya, pengunjung akan menuruni tangga kayu yang membawanya ke basement. Basement saat ini dijadikan sebagai ruang pameran yang memajang koleksi keramik dari berbagai negara. Keramik-keramik ini merupakan hasil barter atau kerjasama antara Kerajaan Kutai Kartanegara dengan pemerintahan luar. Ruang pameran ini memperlihatkan keramik dari Dinasti Ching, Ming, Song, Vietnam, Persia, Jepang, Eropa, dan gerabah yang merupakan produk pribumi. Selain itu, di ruang pameran ini juga terdapat diorama yang menyuguhkan aktivitas-aktivitas penduduk tradisional Kalimantan Timur. Contohnya, aktivitas membuat sapan jomok, gula aren, bening aban, dan aktivitas lainnya.

Istana bagian belakang yang pada masa Kerajaan digunakan sebagai tempat tinggal keluarga sultan atau disebut tempat "diam", saat ini dijadikan ruang pameran tetap. Pada saat memasuki bagian ini, pengunjung akan melihat serambi besar pada bagian tengah yang dikelilingi kamar-kamar milik anggota keluarga sultan. Serambi ini beratap kaca patri sehingga meskipun tertutup oleh kamar di sekelilingnya tetap memiliki pencahayaan yang cukup baik. Di depan serambi dipamerkan koleksi seperangkat gamelan dari D.I Yogyakarta. Gamelan ini merupakan pemberian dari Kesultanan Yogyakarta kepada Kerajaan Kutai Kartanegara pada tahun 1855. Kamar-kamar milik anggota keluarga sultan dijadikan sebagai ruang pameran yang memamerkan benda-benda tradisional dan peninggalan kerajaan-kerajaan lain yang pernah ada di Kalimantan timur. Misalnya, peninggalan dari kerajaan Sendawar, Kesultanan Paser, replika prasasti yupa, dan kebudayaan Suku Dayak.

Diantara kamar-kamar yang dijadikan ruang pameran tersebut, terdapat satu kamar yang tetap dipertahankan fungsinya, yaitu kamar Sultan A.M Parikesit. Kamar tersebut masih digunakan sebagai tempat istirahat sultan pada saat pelaksanaan erau, serta dijadikan tempat istirahat bagi tamu penting yang berkunjung di Museum Mulawarman.



Gambar 5

Serambi yang terdapat pada bagian belakang

Sumber: Dokumentasi pribadi

Di area Museum Mulawarman juga terdapat kompleks makam raja dan kerabat Kesultanan Kutai Kartanegara. Kompleks makam ini ramai dikunjungi oleh masyarakat yang datang dari luar daerah dengan tujuan berziarah hingga kepentingan spiritual lainnya.

Ritual besar tahunan yang dilaksanakan di Museum Mulawarman membuat nuansa kedaton masih sangat terasa di sini. Ritual tersebut bernama Erau. Erau merupakan tradisi budaya yang diselenggarakan oleh sekelompok orang dengan berbagai kegiatan yang mempunyai maksud dan mengandung makna, baik bersifat sakral, ritual maupun hiburan. Erau kini telah masuk dalam kalender of event pariwisata nasional, dikaitkan dengan seni budaya keraton Kutai Kartanegara dan kini lebih bervariasi dengan berbagai penampilan seni dan budaya yang berkembang di wilayah Kutai.



Gambar 6

Pelaksanaan Erau di Museum Mulawarman

Sumber: Museum Mulawarman, 2017

Museum Mulawarman memiliki keunikan tersendiri. Sebagaimana museum-museum yang ada di Indonesia, salah satu tujuan Museum Mulawarman didirikan yaitu untuk menciptakan kelembagaan yang melakukan pelestarian warisan budaya dalam arti yang luas, artinya bukan hanya melestarikan fisik benda-benda warisan budaya, tetapi juga melestarikan makna yang terkandung di dalam benda-benda itu dalam sistem nilai dan norma (Matitaputty, 2007). Sebagai objek wisata pendidikan, Museum Mulawarman mampu mengenalkan jejak-jejak budaya Swapraja yang pernah ada di Kalimantan Timur. Dengan demikian, secara tidak langsung warisan budaya yang diciptakan pada masa lampau tidak terlupakan. Hal ini juga bisa menumbuhkan kesadaran bagi generasi muda tentang arah perkembangan budaya bangsa di masa yang akan datang.

Daftar Pustaka:

Anonim. (n.d.). Kerajaan Kutai Membuat Istana Baru. Retrieved Maret 15, 2021, from Kutai Kartanegara.com: kutaikartanegara.com

Boim. (2010, Maret). Museum Sebagai Lembaga Pelestarian Budaya. Retrieved Maret 10, 2021, from Budaya Indonesia Sekarang: <https://budaya-indonesia-sekarang.blogspot.com/2010/03/museum-sebagai-lem+baga-pelestari-budaya.html>

Matitaputty, J. (2007). PENTINGNYA MUSEUM BAGI PELESTARIAN WARISAN BUDAYA DAN PENDIDIKAN DALAM PEMBANGUNAN. *Kapata Arkeologi*, 38-46.

Sarip, Muhammad. (2018). *Dari Jaitan Layar Sampai Tepian Pandan*. Samarinda: RV Pustaka Horizon.

Siswandi, Chai. (2019, Juli 24). *Pembangunan Istana Sultan Kutai, Hadiah dari Belanda, Mahakarya Arsitek Ternama*. Retrieved Maret 15, 2021, from Kaltim Kece: kaltimkece.id

Tim Penyusun Buku Erau. (2017). *Pelaksanaan Erau Kutai Kartanegara*. UPTD Museum Negeri Mulawarman Kalimantan Timur.

Tim Penyusun Buku Panduan Museum Mulawarman

Batik Indonesia sebagai Warisan Budaya Dunia

Nama Penulis: **Asri Hayati Nufus,
Andika Devara Loeis,
Sasrita Kanya Pramavati**

Jabatan: **Staff**

Instansi: **Museum Batik Indonesia**



Batik merupakan salah satu warisan budaya takbenda Indonesia yang telah diakui oleh UNESCO. Perjalanan batik untuk masuk ke dalam daftar Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi UNESCO dimulai pada 3 September 2008 saat Pemerintah Indonesia mengajukan proposal Nomination File Batik Indonesia Reference No. 00170, 2009.

Sebagai tindak lanjut pengakuan UNESCO terhadap Batik Indonesia, didirikanlah Museum Batik Indonesia yang berlokasi di Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta Timur. Dalam kesempatan Hari Museum Internasional, diselenggarakan Bincang Batik 1 “Masa Depan Indonesia: Upaya Pelestarian melalui Museum” pada 19 Mei 2021. Dalam diskusi tersebut dibahas beberapa hal terkait pengusulan Batik dan pelestarian.

Zahir Widadi, Dekan Fakultas Teknik Universitas Pekalongan, salah satu narasumber dalam diskusi tersebut merupakan salah satu tokoh yang terlibat dalam pengusulan Batik Indonesia kepada UNESCO. Beliau menyampaikan, “Kami menyusun tiga proposal batik untuk Indonesia, yaitu nominasi Batik Indonesia, Workshop Membatik dalam kategori Best Practice, dan Pekalongan sebagai Kota Kreatif pertama di Asia Pasifik kategori Crafts and Folk Art Batik.”

Pendaftaran batik secara resmi diterima UNESCO pada 9 Januari 2009 dan dilakukan pengujian tertutup pada 1 s.d 14 Mei 2009 di Paris, Perancis. UNESCO mengukuhkan batik Indonesia ke dalam Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity di Abu Dhabi, Uni Emirat Arab pada 2 Oktober 2009. Tanggal tersebut kemudian dijadikan Pemerintah Indonesia sebagai Hari Batik Nasional.

Berdasarkan Convention for Safeguarding Intangible Cultural Heritage Humanity 2003) pada pasal 2 ayat 2 dijelaskan bahwa ada lima domain Warisan Budaya Takbenda yaitu:

1. Tradisi dan ekspresi lisan, termasuk bahasa sebagai wahana warisan budaya takbenda (Oral tradition, and expression, including language, as a vehicle of the intangible cultural heritage);
2. Seni pertunjukan (Performing arts);
3. Kebiasaan sosial, adat istiadat masyarakat, ritus dan perayaan-perayaan (Social Practice Ritual and Festive events);
4. Pengetahuan dan kebiasaan perilaku mengenai alam dan semesta (Knowledge and practice concerning nature and the universe); dan
5. Kemahiran kerajinan tradisional (Traditional craftsmanship).

Dari kelima domain yang sudah ditentukan oleh UNESCO, batik termasuk ke dalam tiga domain, yaitu tradisi dan ekspresi lisan; kebiasaan sosial, adat istiadat masyarakat, ritus dan perayaan-perayaan; serta kemahiran kerajinan tradisional.



Gambar 1

Replika Sertifikat UNESCO Batik yang terdaftar sebagai warisan budaya takbenda

Sumber: Museum Batik Indonesia

Batik termasuk ke dalam domain tradisi dan ekspresi lisan dibuktikan ketika UNESCO melakukan wawancara kepada tiga perajin batik yang mewakili daerah Pekalongan, Yogyakarta, dan Lasem. Wawancara ini dilakukan pada bulan Desember 2008, tepat dua bulan setelah Indonesia mengajukan proposal nominasi batik. Dari hasil wawancara diketahui bahwa kebanyakan dari komunitas perajin batik sudah terlibat dengan budaya membatik secara turun temurun sampai tiga atau empat generasi sejak 400 tahun yang lalu.

“Ketiga pakar batik ini mengatakan bahwa mereka tidak pernah sekolah, kuliah, belajar, ataupun kursus. Mereka belajar membatik dengan dituturkan secara lisan. Maka, UNESCO memutuskan bahwa batik termasuk ke dalam kategori tradisi lisan. Sekolah belum ada, tapi Batik Indonesia sudah ada.” Ujar Zahir Widadi.



Gambar 2

Patung Ibu sedang Mencanting

Sumber: Museum Batik Indonesia, 2020

Beliau juga menjelaskan bahwa batik termasuk dalam kategori kebiasaan sosial, adat istiadat masyarakat, ritus dan perayaan-perayaan saling berkaitan dengan dua domain lainnya. Di Indonesia, batik dipakai dalam adat istiadat, ritus, dan perayaan sosial sebagai daur hidup. Motif pada kain tersebut memiliki makna yang berbeda-beda, misalnya motif Sidomukti yang dipakai oleh mempelai perkawinan yang berarti harapan hidup mulia, berkecukupan, dan mencapai kebahagiaan lahir dan batin.

Beliau juga menekankan, “Batik yang diakui oleh UNESCO yang berbentuk ragam hias, warna, dan bentuknya kain panjang dipakai dalam upacara adat dan ritual yang memiliki makna.”

Domain ketiga adalah kerajinan tangan tradisional. Dalam hal ini, kita harus menjaga teknologi canting tulis dan cap, malam, pewarnaan alami, dan teknik membatik. Jika ada yang membuat batik tanpa proses ini, maka tidak bisa disebut batik. Hal ini juga disebutkan dalam klausul nominasi yang diberikan kepada UNESCO.

Batik sebagai kerajinan tangan tradisional mengandung tiga makna, yaitu:

- 1 . Kemahiran membuat alat dan peralatan seperti membuat canting tulis dan cap

2. Kemahiran membuat bahan baku seperti membuat malam, bahan pewarna alam, dan warna sintetis
3. Kemahiran teknik pembuatan batik seperti membuat pola batik, melekatkan malam pada kain, mewarnai kain, dan melepaskan malam.

“Batik berbeda dengan kain batik. Batik mengandung nilai dan makna. Sedangkan kain batik adalah kerajinan tangan tradisional pada benda atau keterampilan teknik pembuatan batik.” Menurut Zahir Widadi.

Informasi yang Tak Banyak Diketahui Masyarakat Luas Mengenai Batik

Batik sebagai Warisan Budaya Takbenda sudah diakui oleh UNESCO hampir 12 tahun. Namun, sampai saat ini masih banyak masyarakat umum yang menganggap segala kain bermotif adalah batik. Bahkan, tak jarang motif paisley yang berasal dari Pakistan seringkali dianggap sebagai motif batik Indonesia karena bentuknya yang mirip. Padahal, setiap pola gambar batik di atas kain tersebut memiliki nama dengan makna yang berbeda-beda. Hal-hal seperti inilah yang menjadi tugas museum untuk mengomunikasikan informasi yang aktual kepada masyarakat luas. Apalagi, kini hampir di seluruh wilayah Indonesia memiliki batik dengan karakteristiknya masing-masing.

Misalnya Batik Yogyakarta dan Batik Surakarta meskipun hampir terlihat sama, tetapi keduanya memiliki motif dan warna yang berbeda. Ciri khas batik Yogyakarta terletak pada motif batiknya yang kebanyakan berpola geometris, seperti motif Kawung dan Parang. Namun, tidak jarang pula motifnya berpola non-geometris seperti motif Semen. Warna dari batik Yogyakarta lebih banyak didominasi warna-warna gelap seperti cokelat tua (sogan), biru tua (wedel), hitam, dan putih (pethak). Perpaduan warna batik Yogyakarta ini membuatnya terlihat kontras antara warna gelap dan terang.

Berbeda lagi dengan batik dari Surakarta yang merupakan pengembangan dari motif batik klasik keraton. Hal ini disebabkan oleh perjanjian Giyanti tahun 1755 terkait pemisahan Kerajaan Mataram Islam terbagi menjadi dua, yaitu Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat dan Keraton Surakarta. Berdasarkan perjanjian tersebut, Keraton Yogyakarta berhak untuk membawa seni dan budaya Kerajaan Mataram Islam, termasuk motif-motif batik yang telah tercipta saat itu. Sehingga Keraton Surakarta membuat motif-motif dan ciri warna yang baru yang menunjukkan kekhasan Keraton Surakarta.

Batik Surakarta motifnya lebih banyak berbentuk non-geometris serta motif hiasannya lebih detail dan halus. Contohnya motif Semen, Sidaluhur, Sidamukti, dan lainnya. Warna yang digunakan pada batik Surakarta juga sedikit berbeda dengan batik Yogyakarta, meskipun masih menggunakan warna pokok, yaitu cokelat (sogan). Namun, warna cokelat yang digunakan biasanya lebih terang, dan warna putihnya lebih kekuningan.

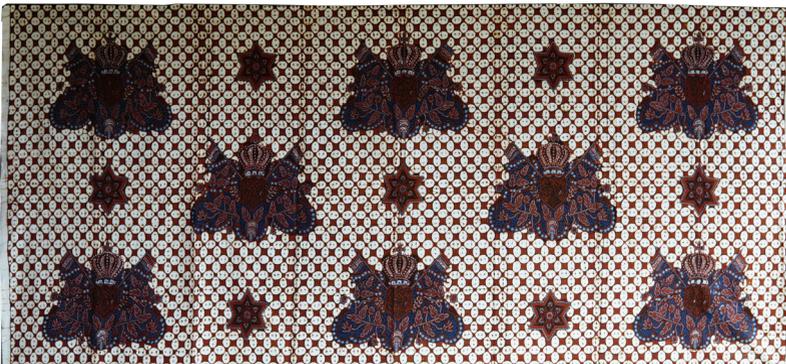
Motif batik di Indonesia sangat beragam. Misalnya batik keraton yang identik

dengan nilai filosofis dalam pembuatannya dan batik pesisir bermotif flora dan fauna yang merupakan simbol dari kehidupan sehari-hari. Informasi-informasi seperti ini perlu disebarluaskan kepada masyarakat. Sebab, tak dapat dipungkiri masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui makna dari motif batik. Ketidaktahuan ini seringkali akan menyebabkan kekeliruan dalam penggunaannya.

Kekeliruan dalam penggunaan motif batik di masyarakat tak jarang kita temui. Dimulai dari cara pemakaian kain batik yang tidak tepat, sampai penggunaan motif batik sebagai ornamen bangunan.

Gusti Kanjeng Ratu Bendara dari Keraton Yogyakarta dalam acara Bincang Batik 1 yang diselenggarakan oleh Museum Batik Indonesia mengungkapkan, "Di Yogyakarta sendiri yang merupakan wilayah asal muasal batik, kita dapat menemukan kesalahan penggunaan motif larangan di tempat publik."

Beliau mencontohkan penggunaan motif Kawung sebagai hiasan lantai di tempat publik. Dari segi nilai, motif Kawung merupakan hasil karya seni yang sudah ada sejak berabad-abad lalu dan menjadi salah satu motif larangan di Keraton Yogyakarta. Tidak hanya motif Kawung, motif Parang pun merupakan motif larangan yang hanya dipakai oleh raja dan keturunannya. Motif ini sering dijumpai sebagai ornamen bangunan yang ditempatkan secara tidak tepat, seperti di lantai. Hal seperti inilah yang perlu diedukasi secara luas kepada masyarakat.



Gambar 3
Kain Batik Motif Kawung
Manggoro
Koleksi Museum Batik
Indonesia

Bagi masyarakat Jawa, raja adalah pemilik kekuasaan tertinggi dan sebagai pusat negara. Menurut Moertono (1985, 32-35), sejak zaman kerajaan Mataram Kuno, raja dianggap sebagai manifestasi dari para dewa. Konsep ini menyamaratakan raja dengan dewa. Namun, sejak masuknya Islam ke Jawa, konsep penyetaraan ini berangsur hilang. Meski demikian, nilai bahwa kekuasaan raja kepada rakyat yang bersifat mutlak masih tetap ada.

Berdasarkan konsep tersebut, maka masyarakat Jawa sangat meluhurkan dan menghormati raja. Oleh karena itu, motif Kawung dan Parang yang erat hubungannya dengan seorang raja menjadi motif yang diagungkan. Karenanya, penggunaan kedua motif tersebut haruslah diperhatikan.

GKR Bendara menyampaikan "Motif Parang sebagai motif larangan tidak dapat diterapkan di luar keraton. Namun, pada era Hamengku Buwono VII, motif batik larangan atau motif yang hanya digunakan di lingkungan keraton mulai diproduksi secara massal di luar keraton."

Gambar 4

Kain Batik Motif Parang Barong Seling

Koleksi Museum Batik Indonesia



Beliau juga mengingatkan jangan sampai motif-motif larangan tersebut digunakan di situasi dan tempat yang salah. "Batik adalah sebuah masterpiece art yang harus dijunjung, dihargai, dan diperlakukan seperti masterpiece art." ujar beliau kemudian.

Harapannya, kita semua dapat melihat kedua motif klasik tersebut sebagai karya seni adiluhung yang dimiliki Indonesia. Sebab, jika ditelusuri sejarah dan nilainya, motif Parang yaitu Parang Barong adalah motif yang diciptakan oleh Panembahan Senopati. Motif tersebut bermakna ombak dari Laut Selatan sebagai pusat tenaga alam semesta yang melambangkan kekuasaan, kekuatan, kewibawaan dan kecekatan. Sedangkan motif Kawung yang berpola geometris berupa empat bentuk elips mengelilingi satu pusat dalam budaya Jawa dikenal sebagai Keblat Papat Lima Pancer.

Keberadaan batik yang sudah masuk ke dalam daftar Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity UNESCO, seharusnya membuat kita semua lebih memberikan perhatian untuk keberlangsungannya. Dimulai dari keterbukaan informasi mengenai batik, dapat menghantarkan berbagai pihak untuk lebih memahami tentang dunia batik. Sehingga, masyarakat luas dapat mengetahui berbagai pengetahuan tentang batik dari berbagai media.

Upaya Pelestarian Batik melalui museum

Dalam hal mengedukasi masyarakat mengenai batik, museum bertugas untuk menyampaikan informasi kepada publik. Sangat penting masyarakat untuk memahami mengenai identitas budaya yang sudah diperjuangkan selama bertahun-tahun, bahkan terdapat tiga domain yang diangkat oleh UNESCO mengenai batik Indonesia.

Batik sebagai warisan budaya dan identitas Indonesia sudah diakui oleh seluruh dunia. Namun, usaha yang sulit dilakukan adalah mempertahankan eksistensi batik itu sendiri. Menurut Elliot (2004, 196), pada tahun 1970-an perajin batik di pesisir Utara Jawa yang awalnya berjumlah hampir 700 ribu orang, saat ini berkurang menjadi 250 orang. Fenomena ini disebabkan banyak pekerja yang memilih untuk mengejar pendidikan dan karir yang lebih tinggi serta ketatnya persaingan industri tekstil impor dan batik printing. Apa yang terjadi pada tahun 2021, perlu dikaji bersama mengenai

kondisi terkini perajin batik. Tidak hanya dalam hal ekonomi, nilai filosofi batik di era modern sudah berkurang. Saat ini, banyak motif batik yang diaplikasikan pada dekorasi yang mengutamakan estetika tanpa memahami maknanya.

Penggunaan motif yang sakral seperti Kawung dan Parang memang sudah diizinkan untuk penggunaan publik, tetapi masih banyak yang tidak paham bagaimana menempatkan motif tersebut. Sangat disayangkan ketika motif batik yang sakral ditempatkan pada posisi yang tidak sesuai seperti lantai, karpet, tempat sampah, dan lainnya.



Gambar 5

Motif Parang dan Kawung yang ditempatkan di lantai

Sumber: Leihitu, 2021

Oleh karena itu, museum memiliki tanggung jawab yang besar dalam melestarikan batik untuk kedepannya. Selain museum harus melestarikan koleksi batik, tetapi juga memunculkan kesadaran dan mengedukasi masyarakat mengenai nilai-nilai batik. Lanir (2017, 314), menyebutkan bahwa museum harus beradaptasi dengan cara memahami kebutuhan, motivasi, pengalaman, dan sifat dari pengunjung untuk mengembangkan program dan pameran agar mudah untuk dipahami oleh publik.

Museum harus memilih program dan kegiatan yang mengundang partisipasi pengunjung sehingga pengunjung mendapatkan pengalaman yang baik. Namun, museum tetap dapat memberikan informasi yang ingin disampaikan. Banyak sekali kegiatan yang dapat dilakukan seperti workshop membatik, seminar tentang batik, dan pameran yang bertemakan batik. Tidak hanya itu, museum yang bertemakan batik seperti Museum Batik Indonesia penting untuk dapat menghubungkan masyarakat luas dengan perajin batik. Melihat keadaan perajin batik yang sekarang dalam keadaan kritis, museum harus meningkatkan animo pengunjung untuk langsung datang ke perajin batiknya seperti di Yogyakarta, Surakarta, Pekalongan, Lasem, dan tempat perajin batik lainnya.

Dalam keadaan pandemi Covid-19, banyak sekali kegiatan edukasi yang terhambat. Namun di sisi lain, kondisi ini menjadi kesempatan bagi museum untuk menciptakan program edukasi yang efektif dan kreatif di saat masyarakat sedang resah di rumah. Menurut Eilean Hooper-Greenhill (2000, 1), museum harus memahami lebih lanjut mengenai pemanfaatan era digital untuk lebih menarik interaksi pengunjung di dunia digital. Penggunaan teknologi bisa dimanfaatkan untuk memberikan pengalaman dan pembelajaran yang baru.

Dengan demikian, museum harus mampu beradaptasi lewat pemanfaatan teknologi sebagai pendekatan dengan masyarakat secara daring. Bentuk program edukasi mengenai batik yang dapat dilakukan oleh museum seperti webinar, podcast, VR/AR experience, Tur daring, dan program-program lain. Edukasi mengenai batik harus tetap berjalan walaupun dalam keadaan pandemi karena pandemi juga memberikan dampak yang besar terhadap eksistensi kerajinan membuat batik. Museum juga dapat memfasilitasi diskusi dengan berbagai pihak seperti arsitek, desain interior, seniman, ahli batik, dan pihak berkepentingan lainnya agar tidak terjadi kesalahan dalam pemilihan motif batik untuk penggunaan di tempat publik.

Gambar 6

Ruang Sejarah Batik Nusantara
Museum Batik Indonesia

Sumber: Museum Batik
Indonesia



Gambar 7

Ruang Khazanah Batik
Nusantara Museum Batik
Indonesia

Sumber: Museum Batik
Indonesia



Gambar 8

Ruang Teknik Pembuatan Batik
Museum Batik Indonesia

Sumber: Museum Batik
Indonesia





Gambar 9
Ruang Penggunaan Batik secara Tradisional Museum Batik Indonesia
Sumber: Museum Batik Indonesia



Gambar 10
Ruang Perkembangan Batik Museum Batik Indonesia
Sumber: Museum Batik Indonesia



Gambar 11
Ruang Galeri Kemahsyuran Museum Batik Indonesia
Sumber: Museum Batik Indonesia



Gambar 12

Manekin bentuk penggunaan batik secara tradisional

Sumber: Museum Batik Indonesia

Referensi:

1. Hooper-Greenhill, E., (2000). *Museums and the Interpretation of Visual Culture*, London ; New York: Routledge.
2. Lanir, Joel et al., (2016). *Visualizing Museum Visitors' Behavior: Where Do They Go and What Do They Do There? Personal and ubiquitous computing*, 21(2), pp.313–326.
3. McCabe Elliott, I. (2004). *Batik: Fabled Cloth of Java*. Singapore: Periplus Editions.
4. Moertono, S. (1985). *Negara dan Usaha Bina-Negara di Jawa Masa Lampau: Studi Tentang Masa Mataram II, Abad XVI sampai XIX*. Yayasan Obor Indonesia.
5. ICOM, (2020), *Museum Definition [Online]* <<https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>> [Diakses 15 Juni 2021]
6. UNESCO (2009) *Batik Indonesia [Online]* <<https://ich.unesco.org/en/RL/indonesian-batik-00170>> [Diakses 15 Juni 2021]

Peringatan Hari Museum Indonesia 2021: “BERSAMA MUSEUM MEMBANGUN KETANGGUHAN BANGSA”

Di Yogyakarta

Oleh Ki R. Bambang Widodo



Gambar 1

Ketoprak dengan Judul Prajanaparamita sebagai rangkaian perayaan Hari Museum Nasional ke-6 & acara puncak Hari Jadi Barahmus DIY ke-50.

Peringatan Hari Museum Indonesia 2021 dipusatkan di Yogyakarta, untuk mengingat momen bersejarah permuseuman Indonesia, yaitu Badan Musyawarah Musea (Barahamus) DIY merupakan asosiasi permuseuman pertama di Indonesia, berdiri tanggal 7 Agustus 1971. Di samping itu Barahmus DIY sebagai pelopor berdirinya Badan Musyawarah Museum Indonesia (BMMI) yang dideklarasikan di Yogyakarta pada tanggal 28 Oktober 1998, kemudian berganti nama Asosiasi Museum Indonesia (AMI) pada Munas BMMI Tahun 2004 di Bogor.

Adapun sejarah pemilihan dan penetapan Hari Museum Indonesia berlangsung pada tanggal 23 April 2015 di Ruang Rapat Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Kemendikbud RI, Jakarta. Rapat yang dihadiri para budayawan, pakar permuseuman dan Ketua AMIDA menyetujui dan menetapkan tanggal 12 Oktober sebagai Hari Museum Indonesia, yaitu tanggal Musyawarah Museum Indonesia pertama di Yogyakarta, 12-14 Oktober 1962. Selanjutnya penetapan tersebut dideklarasikan pada acara pembukaan Pertemuan

Nasional Museum se-Indonesia di Malang tanggal 26 Mei 2015 oleh Direktur Jenderal Kebudayaan Prof. Kacung Marijan, Ph.D, kemudian ditandatangani bersama-sama oleh Ketua Umum AMI Putu Supadma Rudana, MBA, Direktur PCBM Kemendikbud Dr. Harry Widianto, dan Ketua-ketua AMIDA se-Indonesia.

Asosiasi Museum Indonesia (AMI) bersama Badan Musyawarah Musea (Barahmus) DIY didukung Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset & Teknologi RI, Kementerian Pariwisata & Ekonomi Kreatif RI dan Pemerintah DIY menyelenggarakan acara puncak peringatan Hari Museum Indonesia ke-6 tanggal 12 Oktober 2021, dengan tema “Bersama Museum Membangun Ketangguhan Bangsa”.

Acara peringatan Hari Museum Indonesia dimulai pada Selasa 12 Oktober 2021 pagi, yaitu Seminar Internasional II diikuti 650 peserta secara daring. Seminar menampilkan narasumber pakar museum dan sejarah berskala internasional: Paul Taylor (Smithsonian Institute, Washington DC), Peter Lee (Independents Researcher, Singapura), Joanna Barrkman (Fowler Museum UCIA, Los Angeles), Jos

Gambar 2

Flyer Seminar Internasional II sebagai rangkaian perayaan Hari Museum Nasional ke-6 & Hari Jadi Barahmus DIY ke-50.

Van Beurden (Free University, Amsterdam). Sedangkan nara sumber dari dalam negeri: Sri Hartini (Museum Nasional Indonesia), Ajeng Arainikasih (Universitas Indonesia), Musiana Yudhaswathi (Komunitas Jelajah) dan Laretna Adisakti (Universitas Gadjah Mada).

Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Dr. Sandiaga Salahuddin Uno, BBA., MBA ketika memberikan sambutan dalam acara Seminar Internasional II, mengapresiasi Badan Musyawarah Musea (Barahamus) DIY telah menyelenggarakan rangkaian kegiatan Festival Museum Yogyakarta 2021, dan berharap ada adaptasi penerapan CHSE untuk destinasi wisata. Di samping itu ada inovasi mengembangkan jalur wisata tematik di destinasi super prioritas Borobudur dengan tema Edu-tour, melibatkan museum dan cagar budaya sebagai daya tarik unggulan, serta penguatan narasi/ story telling, pemanfaatan teknologi dan kolaborasi pentahelix.

Sedangkan pada malam harinya di Gedung Concert Hall Taman Budaya Yogyakarta digelar secara hybrid, diawali tarian Golek Ayun-ayun, pemutaran video mengenang tokoh budaya dan permuseuman Soedarmadji Joan Henry Damais dan video profil 'Bapak Permuseuman Indonesia' Moh. Amir Sutaarga. Ketua Umum Panitia GKR Bendera melaporkan, rangkaian acara yang diselenggarakan sejak tanggal 7 Agustus 2021, meliputi: ziarah, seminar nasional tentang Pariwisata, pameran dan karnaval virtual, seminar internasional I, sarasehan "Jogja Kota Museum", donor darah, dan table talk mendapatkan animo yang cukup besar dari warga masyarakat Yogyakarta dan komunitas pecinta museum Indonesia. Momentum peringatan ini tepat untuk mengajak pengelola museum bersama-sama repackaging culture dan repackaging museum, karena tidak ada budaya dan sejarah yang kuno, hanya kemasannya membutuhkan perubahan.

Ketua Umum Asosiasi Museum Indonesia Putu Supadma Rudana, MBA mengatakan, dalam dua tahun ini museum di Indonesia telah membuktikan ketangguhan menghadapi efek panjang pandemic Covid-19. Museum memastikan tugas utama tetap berjalan, yaitu: mengedukasi masyarakat dan melaksanakan misi pelestarian dengan memanfaatkan teknologi informasi sehingga mudah diakses oleh masyarakat.

International Museum Seminar
50th Anniversary of Barahmus DIY and National Museum Day

Thursday
OCTOBER 12, 2021

09:30 – 13:00 West Indonesian Time
/ 4:30 AM CEST

Virtual Via Zoom Meeting
Live via www.jogjamuseumexpo.com

SPEAKERS

Local Speakers:
Sri Hartini: *New Management of State Museum*
Ajeng Arainikasih: *Decoding the Museum Narrative*
Musiana Yudhaswathi: *The Struggle of Museums and Communities in the Pandemic Era*
Laretna Adisakti: *Heritage City as Eco-Museum*
Desai Heriyudianto: *Conclusion & Closing Remarks*

International Speakers:
Sandiaga Salahuddin Uno: *A Director's Home Away From Home*
Jelle van Beurden: *Dutchness, the Netherlands and the Role of Passenger Shipwrecks*
Peter Lee: *Global Textile Emporium*
Paul Taylor: *By Any Means to Pyrgos Land*

Registration: s.id/webinarbarahmus1210 FREE e-certificates

www.jogjamuseums.org | www.barahmus.org | [jogjamuseums](https://www.instagram.com/jogjamuseums)



Gambar 3

Gubernur DIY Sri Sultan Hamengku Buwono X memberi sambutan pada puncak peringatan Hari Museum Indonesia ke-6 di Yogyakarta.

Sedangkan Gubernur DIY Sri Sultan Hamengku Buwono X menyatakan, bagi DIY peringatan Hari Museum Indonesia sangat strategis, terutama bila dikaitkan dengan salah satu point resolusi Hari Museum Indonesia pertama yaitu membantu perkembangan kebudayaan baik dalam skala nasional maupun internasional. Momentum Hari Museum Indonesia ke-6 ini harus menguatkan kesadaran dan komitmen kita bersama untuk mampu mengemasi koleksi museum yang berasal dari masa silam, sehingga menjadi pelajaran untuk masa kini dan mendatang. Koleksi museum juga tidak harus melulu benda-benda kuno, koleksi-koleksi terbaru juga perlu direpresentasikan sebagai bentuk inovasi dan kreativitas sehingga koleksinya terus berkembang dan relevan.



Gambar 4 Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nadiem Anwar Makarim membuka puncak acara Hari Museum Indonesia ke-6.

Pada bagian lain Gubernur DIY menegaskan, museum adalah menyatunya dua fungsi pokoknya, yaitu religi dan ilmu. Oleh sebab itu, museum harus berperan menjadi pusat belajar masyarakat atau learning center, baik tentang keagamaan maupun keilmuan. Yogyakarta dikenal sebagai kota budaya. Beragam kebudayaan lama yang sarat kearifan lokal masih mengakar kuat. Yogyakarta adalah ibarat 'museum' dan kebudayaan adalah 'buku' nya. Dapat dibayangkan betapa kayanya 'museum' tersebut yang diisi bermacam-macam 'buku' yang sampai kini diperlukan 'pembacaan' maknanya. Di sinilah diharapkan agar museum mengubah budaya 'wacana' ke budaya 'membaca', menuju budaya 'menggali' dan 'mengkaji'.

Menurut Gubernur DIY, betapapun pentingnya fungsi museum, tidak akan terwujud jika tidak didukung oleh pola pengajaran Sejarah. Pelajaran Sejarah bukan hanya masalah mengetahui masa lalu saja, tetapi juga melihat masa lalu itu agar dimaknai untuk memetakan masa depan, sebagai bagian dari character and nation building.

Sedangkan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi RI Nadiem Anwar Makarim, B.A., MBA mengingatkan bahwa kita jangan sekali-kali melupakan sejarah, karena sejarah adalah pembangun jati diri bangsa. Bung Karno telah berpesan pada generasi penerus: "jangan sekali-kali melupakan sejarah". Kita sebagai generasi muda harus mengingat pesan itu, karena sejarah dan budaya merupakan pembangun jati diri Indonesia. Sebagai bangsa yang besar sudah sepatutnya kita merawat warisan pendahulu kita salah satu caranya melalui museum.

Lebih lanjut Menteri Nadiem Makarim mengatakan, saat ini di Indonesia ada 509 museum dan akan terus bertambah seiring tumbuhnya

kesadaran akan pentingnya museum. Semua sudah menyadari bahwa museum adalah sumber pengetahuan tentang asal-usul kita sebagai suatu bangsa dan sumber kekuatan kita untuk membangun masa depan.

Acara peluncuran buku kenangan 50th Barahmus DIY "Pancadasa Warsa Kencana Barahmus" ditandai penyerahan dari Ketua Tim Penyunting Dr. Drs. Hajar Pamadhi, MA. Hons didampingi Ketua Umum Panitia GKR Bendera kepada Ketua Umum Barahmus DIY Ki Bambang Widodo, S.Pd., M.Pd., kemudian secara simbolis diberikan kepada Drs. Suharja (Kepala Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta) dan Ir. Endah Juanita, M.M. (Direktur Utama Badan Otorita Borobudur). Puncak acara peringatan diakhiri pentas ketoprak gabungan seniman Yogyakarta dan Pengurus Barahmus DIY, didukung oleh Dinas Kebudayaan (Kundha Kabudayan) DIY dengan lakon "Prajnaparamita" disutradarai Bondan Nusantara.

Momentum peringatan Hari Museum Indonesia 2021 di Yogyakarta ini, dapat kita jadikan pemacu dan pemicu semangat bagi insan permuseuman; 1) Mengemas ulang strategi pengelolaan museum, baik pelayanan maupun program kegiatan dengan cara aktif, kreatif, inovatif dan komunikatif; 2) Bangkit melakukan pemutakhiran penyajian informasi sesuai trend penggunaan berbagai media, tantangan dan kebutuhan informasi dalam masyarakat di era milenial; 3) Memiliki konten edukatif dan penguatan pendidikan karakter bagi keluarga, sekolah, dan masyarakat, serta mengikutsertakannya dalam menjaga, melestarikan khasanah budaya dan keanekaragaman hayati untuk kejayaan bangsa dan negara Republik Indonesia. (Ki R. Bambang Widodo, S.Pd., M.Pd./Ketua I Asosiasi Museum Indonesia).

Obituari

Soedarmadji Jean Henry Damais (1924—2021)

Tokoh Pelestari Budaya dan Permuseuman Indonesia

Oleh Rian Timadar M.Hum



Soedarmadji Jean Henry Damais adalah tokoh penting yang sangat berpengaruh di Indonesia untuk bidang pelestarian seni, budaya dan permuseuman. Beliau berpulang pada hari Rabu, 15 September 2021 di usianya yang ke-78 tahun. Soedarmadji mewariskan begitu banyak karya dan ilmu pengetahuan untuk bangsa Indonesia. Ia seorang arsitek, sejarawan, kurator seni dan juga penulis. Ia sering mensupervisi pameran dan menerbitkan tulisan yang mengekspos kerajinan Indonesia seperti gerabah, keramik, dan wastra dari sudut pandang desain dan seni yang Indah.

Ibu Pustakawan, Ayah Arkeolog

Mas Adji sapaan akrab nya, memiliki perhatian dan minat yang serius terhadap studi museum, kawasan, bangunan bersejarah dan seni tradisional. Kegemaran Soedarmadji terhadap “heritage” Indonesia sudah pasti menular dari

orang tuanya. Soedarmadji Jean Henry Damais lahir pada November 1942 ketika Indonesia masih bernama Hindia Belanda. Ibunya bernama Soejatoen Abdul Arief Poespokoesoemo seorang pegawai perpustakaan di Museum Nasional Jakarta. Ayahnya bernama Louis- Charles Damais (1911-1966), epigrafis berdarah Prancis yang bekerja di French Institute for Far East Studies (EFEO). Ia banyak melakukan penelitian terhadap inskripsi kuno dan arkeologi klasik Nusantara.

Soedarmadji menempuh pendidikan arsitektur di École Nationale des Beaux-Arts dan kembali ke Indonesia dengan menjadi staf pemerintah kota. Pertemuannya dengan Sergio Dello Strollogo seorang desainer Amerika berdarah Italia membawa perubahan pada kawasan kota tua Jakarta. Strollogo memberikan masukan agar lapangan di depan Stadhuis dikembalikan ke fungsi aslinya sebagai alun-

alun. Pada saat itu Lapangan Stadhuis digunakan sebagai stasiun trem, terminal bis, oplet dan sado yang menjadikan area ini sangat kumuh.

Penggagas Revitalisasi Kawasan Kota Tua Jakarta

Soedarmadji muda yang penuh semangat bersama Strollogo mempresentasikan konsep restorasi Taman Fatahillah kepada pemerintah DKI Jakarta, Gubernur Ali Sadikin. Rencana mereka disambut baik, Pak Ali melihat konsep ini tidak hanya sebagai pelestarian saja tapi potensi pariwisata Kota Jakarta. Kemudian, selama pemerintahan Gubernur Ali Sadikin, Soedarmadji berperan besar mengubah gedung-gedung tua di Jakarta menjadi museum, sebagai bentuk pelestarian arsitektur bersejarah yang masih sangat kurang diperhatikan ketika itu.

Ia adalah penggagas revitalisasi kawasan kota Tua Jakarta dan Pelabuhan "Kolonial" Sunda Kelapa yang sangat penting dalam sejarah Kota Jakarta dan Asia Tenggara. Oleh Soedarmadji bangunan tua dihidupkan kembali dengan konsep adaptive reuse atau penggunaan kembali bangunan tua untuk penggunaan baru yang layak dengan fungsi modern atau kebutuhan saat ini yang bertujuan melestarikan bangunan dan membantunya tetap menjadi aset komunitas yang layak.

Membuka Sepuluh Museum Dalam Tiga Tahun

Di Usianya yang terbilang muda (32 tahun) ia telah membuka sepuluh museum hanya dalam tiga tahun, antara 1974 hingga 1977, yaitu Museum Wayang, Museum Seni Rupa dan Keramik, Museum Sumpah Pemuda, Museum Kebangkitan Nasional, dll. Pada 1987 ia juga menjadi salah satu penggagas berdirinya Asosiasi Museum Jakarta Paramita Jaya. Kemudian ia menjabat sebagai Direktur Sejarah Jakarta (1989-99) dan menjadi orang di balik suksesnya alih fungsi Kantor Javasche Bank kemudian menjadi Museum Bank Indonesia.

Mendirikan Organisasi-Organisasi Yang Bergerak Dalam Pelestarian Budaya

Selama hidupnya, Soedarmadji telah mendirikan atau menjadi penggagas organisasi-organisasi yang bergerak dalam pelestarian budaya. Pada 1973, Soedarmadji ikut mendirikan Himpunan Keramik Indonesia (Masyarakat Keramik Indonesia). Pada 1976, Soedarmadji sebagai kunci pembentukan Wastraprema, sebuah organisasi yang mempromosikan apresiasi dan penelitian tekstil Indonesia. Kemudian Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI), Pusat Dokumentasi Arsitektur Indonesia PDA dan banyak lagi.

Soedarmadji mengoleksi dan menulis tentang terakota dari kerajaan Majapahit. Buku koleksinya menjadi salah satu referensi utama yang membahas tembikar peradaban Majapahit yang terkenal akan tingkat kerumitannya yang sangat tinggi namun indah.



Selamat jalan guru kami, Bapak Soedarmadji Jean Henry Damais, karyamu menjadi warisan yang menginspirasi. Semangat mu menjadi api bagi kami untuk terus mengupayakan pelestarian pusaka Indonesia. Cita-cita mu adalah mimpi kami agar budaya adiluhung Indonesia selalu dikagumi dunia.

Sumber:

Mangoenprasodjo Andi Setiono . "In Memoriam Pak Adjie Damais". *pepnews.com/sketsa/p-9163f1742757593/in-memoriam-pak-adjie-damais Pepnews.com*. Diakses pada Kamis September 2021

Pattyjosua. "Adji Damais, Living History (published at Kemang Buzz, October 2010)".

writtenbypatty-blog.tumblr.com/post/1304944160/adjie-damais-living-history-published-at-kemang, diakses pada 22 September 2021

Seno Alexandra. "Soedarmadji Jean Henry Damais, Indonesian curator and historian, dies aged 78".

www.theartnewspaper.com/2021/09/22/soedarmadji-jean-henry-damais-indonesian-curator-and-historian-dies-aged-78. Diakses pada 22 September 2021

Museum Kereta Api Ambarawa: Rekam Sejarah Perkeretaapian Indonesia

Oleh **Dian Nofitasari**



Gambar 1 Museum Ambarawa.

Sumber: <https://heritage.kai.id>

Adakah yang ingin menelusuri sejarah perkeretaapian di Indonesia? Salah satu museum yang merekamnya adalah Museum Kereta Api Ambarawa di Jawa Tengah. Museum ini dulunya adalah Stasiun Kereta Api Willem 1. Nama Willem 1 disematkan karena letaknya yang berdekatan dengan Benteng Willem 1. Willem 1 dipilih untuk menghargai jasa-jasa Raja Belanda yang sedang bertahta pada saat itu, Raja Willem 1.

Pada awalnya, stasiun ini dibangun untuk mempermudah mobilitas dan pengiriman barang-barang yang diperlukan tentara Belanda dari Semarang ke Benteng Willem 1. Saat itu, Benteng Willem 1 adalah salah satu pusat militer tentara Belanda. Pentingnya keberadaan Ambarawa juga ditunjukkan dengan besarnya ukuran stasiun ini.

Bangunan awal stasiun yang didirikan pada tahun 1873, dibongkar pada tahun 1905. Pembongkaran dilakukan untuk mendukung pembangunan jalur kereta api Yogyakarta-Ambarawa melalui Magelang. Stasiun dengan bangunan baru selesai dibuat dalam waktu 2 tahun. Bangunan itulah yang sekarang menjadi Museum Kereta Api Ambarawa.



Gambar 2 Stasiun Ambarawa sekitar tahun 1905.

Sumber: KITLV via <https://heritage.kai.id>

Pada tahun 1972, jalur kereta api menuju Magelang tertutup oleh lahar erupsi Gunung Merapi. Dampaknya, sejak tahun 1975 jalur kereta api Yogyakarta-Magelang-Secang resmi ditutup. Penutupan jalur tersebut berpengaruh juga pada jalur yang dilayani Stasiun Ambarawa. Dinilai semakin tidak menguntungkan, akhirnya layanan kereta api Kedungjati-Yogyakarta melalui Ambarawa dan Magelang ditutup. Sejak tahun 1976, Stasiun Ambarawa ditetapkan sebagai Museum Kereta Api.

Memasuki kawasan Museum Kereta Api Ambarawa, pengunjung akan disambut dengan hawa sejuk dan rindangnya pepohonan. Kondisi lingkungan juga cukup bersih. Kondisi ini mendukung museum menjadi tempat wisata edukasi yang menarik.

Di sepanjang lorong masuk museum, pengunjung bisa menyimak beberapa peristiwa

bersejarah yang terjadi di Stasiun Ambarawa. Peristiwa-peristiwa tersebut digambarkan melalui foto-foto beserta penjelasannya yang terpampang di dinding sepanjang lorong masuk. Selain foto-foto tersebut, pengunjung juga bisa menyaksikan lokomotif-lokomotif dan rangkaian gerbong bersejarah yang menjadi koleksi museum.



Gambar 3 Kereta Api Wisata Museum Ambarawa.

Sumber: <https://heritage.kai.id>

Salah satu gerbong bersejarah di Museum Kereta Api Ambarawa (Gerbong NR Ambarawa)

Kalau menginginkan jasa pemandu wisata, pengunjung bisa menghubungi pihak museum. Pemandu wisata dengan senang hati akan menjelaskan benda-benda koleksi museum beserta peristiwa-peristiwa bersejarah yang terjadi di Museum Ambarawa. Jika beruntung, pengunjung bisa bertemu dengan pemandu wisata yang berpakaian ala Meneer Belanda.

Nah, museum ini juga menawarkan tur dengan kereta tua yang dijadwalkan pada saat akhir pekan atau hari libur Nasional. Kereta yang digunakan adalah kereta uap dan kereta diesel. Rute yang bisa dipilih adalah Ambarawa-Tuntang atau Ambarawa-Bedono. Rute pertama menyajikan pemandangan gunung dan melewati kawasan Rawa Pening. Rute kedua mengajak pengunjung melewati perbukitan, Gunung Ungaran, dan Gunung Merbabu. Rute ini hanya bisa dilalui dengan kereta uap yang memiliki roda bergerigi untuk melintasi wilayah perbukitan.

Di luar jadwal reguler, pengunjung bisa tetap menikmati tur kereta tua dengan jalan menyewa. Untuk itu, pengunjung harus melakukan reservasi ke kantor KAI DAOP IV di Semarang. Siapkan uang muka

10-20 persen, ya. Selanjutnya dua-tiga hari sebelum tur, pengunjung wajib melunasi biaya sewa. Dengan menyewa kereta, tentu biaya yang dikeluarkan jauh lebih mahal dibanding dengan tur reguler.

Tip untuk mengikuti tur kereta dengan jadwal reguler, antrilah tiket sedari pagi. Loket mulai dibuka sejak pukul. 08.00. Namun, tiket bahkan bisa dipesan sebelum loket buka. Kok bisa, ya? Ternyata pembatasan kuota tiap perjalanan dan tingginya minat pengunjung adalah penyebabnya.

Jadwal untuk tur reguler dibatasi hanya 3 kali dalam sehari. Pihak museum juga memperlakukan batas maksimal kuota penumpang dengan ketat. Hal ini dilakukan untuk menjaga keberadaan kereta yang sudah sangat tua.

Bukan hanya kereta yang digunakan dalam tur yang perlu dijaga keberadaannya, seluruh koleksi museum pun perlu dirawat dengan baik. Mengingat benda-benda koleksinya sudah sangat tua, perhatikan benda mana yang boleh dipegang dan benda mana yang hanya boleh dilihat saja. Jika gerbong atau lokomotif boleh dimasuki, yang perlu diingat, pengunjung mungkin tidak usah berjalan atau melompat-lompat di dalamnya.

Hal yang juga tak kalah penting, jadilah pengunjung yang menjaga kebersihan. Buanglah sampah pada tempatnya. Tak perlu meninggalkan jejak coretan atau tulisan pada benda-benda koleksi museum. Cukuplah kenangan diukir dengan berfoto saja. Percayalah, ada banyak spot menarik untuk dijadikan latar berfoto.

Jadi, jika kita berkunjung ke museum ini, kita bisa belajar sejarah serta mendukung upaya pelestarian cagar budaya. Bonusnya, kita bisa bebas berfoto di spot-spot yang menarik. Tunggu apa lagi? Yuk, segera kunjungi Museum Kereta Api Ambarawa!



Gambar 4 Keterangan Gerbong NR Ambarawa.

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 5 Roda Bergerigi.

Sumber: Dokumentasi pribadi

Referensi:

- BPCB Jateng. 2016. "Stasiun Ambarawa, Stasiun Militer Belanda". *kebudayaan kemdikbud*, 20 Juni 2016, dilihat 21 Oktober 2021 <<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcb/jateng/stasiun-ambarawa>>
- "Museum Kereta Api Ambarawa", dilihat 20 Oktober 2021 <https://id.wikipedia.org/wiki/Museum_Kereta_Api_Ambarawa>
- Irzal Adikurnia, Muhmmad. 2016. "Ingin Naik Kereta di Museum Ambarawa? Begini Caranya". *travel kompas*, 19 Desember 2016, dilihat 21 Oktober 2021 <<https://travel.kompas.com>>



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/Fax (021) 5725048, 5725531

   @LindungiBudaya

 Pelindungan Kebudayaan