

MILIK NEGARA
TIDAK DIPERDAGANGKAN

museografika

MAJALAH TENTANG PERMUSEUMAN

Vol. XIX/2024



Dari Harimau hingga Diponegoro:
Mewujudkan Misi Edukatif Museum
melalui Label Interpretatif

Perspektif “Mantan” tentang
Konsep Reimajinasi Museum
sebagai **Katalis Inovasi Pendidikan**

Rekoneksi Warisan Leleher
melalui **Rekoleksi Memori**
Wastra Nusantara

Takada Seorang pun
yang Seharusnya Ditinggalkan
(oleh Museum)

Mengawal Memoar
Melalui Rekognisi Global:
Museum ESMA Argentina

ISSN 2809-0837



9

772809

083003

TIM REDAKSI

REDAKTUR

Rusmiyati
Rezki Kurnia Hapsari
Eko Priyanto

EDITOR

Hilman Handoni

DESAIN GRAFIS & TATA LETAK

Ideigram (@Ideigramstudio)

SEKRETARIAT

Dini Fitriani
Destri Andriani
Partogi Mai Parsaulian
Abdul Jahir

DITERBIKAN OLEH

Direktorat Jenderal Pelindungan Kebudayaan dan Tradisi
Kementerian Kebudayaan Republik Indonesia
Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta 10270

Telepon : (021) 5725539
FB/IG/Twitter : @Lindungibudaya
Youtube : Pelindungan Kebudayaan
Surel : dokumentasipublikasi.ditpk@gmail.com

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

ASAS, TUJUAN, DAN JANGKAUAN

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

PENGANTAR REDAKSI

Museum untuk Edukasi & Riset

Dengan rasa syukur, Museografia edisi tahun 2024 kembali hadir sebagai bagian dari upaya kolektif dalam mendukung pelestarian dan pengembangan kebudayaan di Indonesia. Edisi ini diharapkan dapat menjadi media informasi, edukasi, dan inspirasi bagi seluruh insan permuseuman di Tanah Air.

Mengusung tema “Museum untuk Edukasi dan Riset”, sejalan dengan tema International Council of Museums (ICOM) 2024, edisi ini menyoroti peran penting museum di era modern. Tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak bersejarah, museum kini berkembang menjadi pusat pembelajaran, penelitian, dan pemberdayaan masyarakat. Melalui artikel-artikel mendalam dan analisis komprehensif, edisi ini bertujuan untuk memperkaya wawasan mengenai kontribusi museum dalam mencerdaskan bangsa melalui riset dan edukasi.

Museum berperan sebagai jembatan yang menghubungkan masa lalu dengan masa depan. Dengan demikian, fungsi riset dan edukasi menjadi pilar utama dalam menjaga relevansi museum di tengah perubahan zaman. Sinergi antara kurator, peneliti, dan masyarakat diharapkan dapat membentuk museum yang inklusif dan penuh inovasi, menjadikannya lembaga yang dinamis serta responsif terhadap perkembangan masyarakat.

Harapan besar disampaikan agar edisi Museografia kali ini dapat memberikan wawasan baru dan menjadi sumber inspirasi bagi seluruh pemangku kepentingan di sektor permuseuman, pendidikan, dan kebudayaan. Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh kontributor, penulis, dan pihak-pihak yang turut andil dalam penerbitan edisi ini.

Semoga majalah ini memberikan manfaat yang optimal dalam mendukung peran museum sebagai pusat edukasi dan riset yang unggul dan berkelanjutan.

Selamat membaca!



Daftar Isi

Dari Harimau hingga Diponegoro: 06 Mewujudkan Misi Edukatif Museum melalui Label Interpretatif Kristanti Wisnu Aji Wardani	Takada Seorang pun 74 yang Seharusnya Ditinggalkan (oleh Museum) Hilman Handoni
Perspektif “Mantan” tentang 14 Konsep Reimajinasi Museum sebagai Katalis Inovasi Pendidikan Zulfa Nurdina Fitri	Nyaris Terlupakan: 81 Perempuan-Perempuan di Museum Siti Faizatun Nisa’
Museum untuk Pembangunan 22 Ekonomi Masyarakat Lokal dan Perubahan Sosial: Sebuah Pengalaman dari Museum Bahari Jakarta Nofa Farida Lestari	Belajar dari Bupati: 86 R.A.A Kromodjoyo Adinegoro IV dan R.M.T. Tondo Adi Tjokro serta Museum Purbakala di Indonesia Masa Kolonial Muhammad Yusuf Efendi
Dari Siliwangi untuk 30 Rakyat Jawa Barat Muhammad Naufal Fadilah	Jelajah ‘Museum Hidup:’ 91 Hidupkan Museum Lokal di Taman Makam Pahlawan Mushab Abdu Asy Syahid
Museum Kedokteran: 37 Mengubah Cermin Menjadi Jendela Dini Fitriyanti	Mengenang, Belajar, 98 dan Berkembang: Museum Muhammadiyah sebagai Laboratorium Pengetahuan Masa Kini Wahid Husnul Khalik
Rekoneksi Warisan Leluhur 44 Melalui Rekoleksi Memori Wastra Nusantara Rika Isvandiary	“Pameran Kartorupa” 102 Menghubungkan Penelitian, Seni, dan Masyarakat Firman Faturrohman
Mengawal Memoar 51 Melalui Rekognisi Global: Museum ESMA Argentina Doni Prasetyo	Legasi: Kaleidoskop 108 Keberagaman Indonesia Irsyad Leihitu
Merakit Museum Virtual 66 di Ruang Kelas Endi Aulia Garadian	

Dari *Harimau* Hingga *Diponegoro*:

Mewujudkan Misi Edukatif Museum melalui Label Interpretatif

KRISTANTI WISNU AJI WARDANI

Cucu : “Besok kita jangan ke sini lagi, ya, Kung.”
Kakek : “Memangnya kenapa?”
Cucu : “Nanti digigit harimau.”

Percakapan singkat itu terjadi di ruang Fauna dan Geologi Museum Siginjei, Jambi. Dalam gendongan sang kakek, cucu berusia empat tahun itu memohon kepada kakeknya untuk tidak lagi datang ke museum tersebut.

Saya bergeming sesaat, ketika taksengaja mendengar interaksi mereka dengan koleksi di museum level provinsi itu. Rasa penasaran pun muncul. Apakah ada anak-anak lain yang memberikan respons serupa terhadap koleksi tersebut? Butuh waktu berapa lama agar si anak dengan senang hati mau kembali ke Museum Siginjei?



Komentar tentang harimau itu menggelitik saya untuk melihat kembali fungsi museum sebagai media belajar, serta mengaitkannya dengan misi museum yang saya datangi. Bagaimana museum, lewat koleksi dan labelnya, dapat menggugah pikiran pengunjung? Apakah museum bertujuan memberikan pengalaman bermakna yang mampu menyelipkan sepotong memori pembelajaran ke benak pengunjung?

Kali ini, saya ingin membandingkan pengamatan dan pengalaman berkunjung ke Museum Siginjei di Provinsi Jambi dan Museum Benteng Vredenburg di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Dua museum yang saya kunjungi pada bulan yang sama, Juli 2024.

AUM PARAU SANG HARIMAU



Koleksi Awetan Harimau di Museum Siginjei
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Kelompok mamalia yang memiliki kuku tajam serupa kucing untuk menangkap dan memakan daging. Termasuk family felidae, genus panther. Harimau dikenal sebagai kucing terbesar. Namun, di antara subspecies yang masih hidup, harimau Sumatra adalah yang paling kecil. Loreng pada harimau bervariasi dengan karakter, mulai dari yang warna dasar kuning hingga kecokelatan, belang berwarna hitam, warna putih di abdominal, wajah yang memiliki kumis, dan tungkai tipe digitgrade.

Masih di Museum Siginjei. Satu keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, dan dua anak memasuki ruang yang sama dengan kakek dan cucu tadi. Percakapan yang terjadi dalam keluarga kecil itu, mengantarkan saya pada kesimpulan bahwa keluarga ini terbiasa mengunjungi museum atau tempat bersejarah saat mereka singgah di satu kota.

“Aku tidak suka membaca,” ujar anak kedua yang berusia sekitar sepuluh tahun saat ayahnya mendorongnya untuk membaca label koleksi awetan satwa harimau.

Spontan, saya pun masuk dalam percakapan mereka. Pancingan pertanyaan tentang rantai makanan berhasil membangun obrolan singkat dengan si anak mengenai peran harimau dalam ekosistem. Sesuatu yang sudah dia pelajari di sekolah, tetapi takmampu hadir dalam label yang menarik di ruang ini.

Leinhardt dan Knutson dalam *Listening on Museum Conversations*, menawarkan model pengumpulan data dengan mengamati dan merekam percakapan antarpengunjung, terutama interaksi pengunjung terhadap koleksi tertentu. Mereka menggunakan percakapan pengunjung sebagai jendela untuk melihat proses pembelajaran di museum.

Tidak selimiah metode Leinhardt dan Knutson yang melihat bahwa ada dua dimensi (konten dan kedalaman percakapan) yang perlu diperhatikan saat mengumpulkan data percakapan pengunjung di museum, saya hanya mengamati interaksi dan percakapan di dalam keluarga yang dijumpai saat berkunjung ke Museum Siginjei.

Celutukan pengunjung di museum menjadi hal yang menarik untuk direnungkan. Sebuah kebetulan jika percakapan dua keluarga tadi menyinggung subjek yang sama, yaitu koleksi awetan harimau dengan raut wajah menyeringai. Tiap koleksi ditemani label yang jamak dijumpai di museum-museum di Indonesia, sifatnya deskriptif dan hanya memaparkan fakta yang tidak bermakna.



Penempatan Label untuk Koleksi Awetan Harimau di Museum Siginjei (Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Harimau Sumatra (panthera tigris sumatrae), termasuk salah satu hewan yang terancam punah, dan tergolong binatang langka yang hanya hidup di dataran Pulau Sumatra (hewan endemik). Menurut hasil penelitian WWF pada tahun 2007, jumlah harimau Sumatra hanya berkisar sekitar 500 ekor lagi.

Bagaimana kedua label tersebut menurut Anda? Apakah isinya sudah menyentuh emosi dan membangkitkan rasa keingintahuan Anda? Atau, bahkan tidak keduanya?

Wajar saja jika anak berusia sepuluh tahun spontan menyatakan bahwa dia tak suka membaca ketika dihadapkan pada label dengan visual tak menarik dan teks yang tak ada relevansi dengan dirinya.

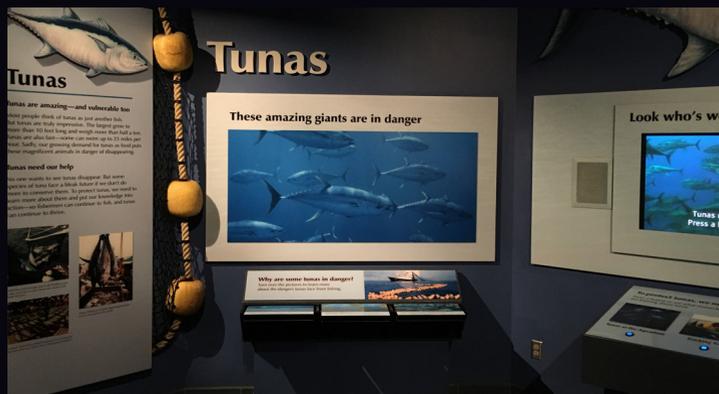
Sama seperti museumnya, label tentang harimau dibuat dengan pendekatan tradisional. Hanya berupa identifikasi satwa dan fakta mengenai keberadaannya yang terancam beserta jumlah pada 2007. Selain teknis penulisan perlu diperbaiki, masalah terbesar dari label itu ialah belum adanya sesuatu yang terungkap, yang biasa dikenal dengan “wow moment.” Apalagi sesuatu yang dapat membuat pengunjung berpikir atau perasaannya tergugah.

Bayangkan jika label tersebut diganti dengan label yang interpretatif. Label yang menceritakan kisah yang bermakna lewat narasi yang menjelaskan, membimbing, mempertanyakan, menginformasikan, atau memprovokasi dengan cara yang melibatkan partisipasi pembaca (Serrel, 2015).

Cerita tentang harimau bukan lagi soal deskripsi fisiknya, melainkan perannya dalam ekosistem. Beragam pertanyaan dapat menjadi pancingan untuk mengembangkan narasi. Apa yang terjadi jika spesies kunci ini punah? Apa dampaknya bagi manusia, terutama yang hidupnya jauh dari hutan? Bagaimana aktivitas manusia mengancam keberlangsungan hidup harimau? Bagaimana kita bisa mengambil peranan untuk mengurangi ancaman terhadap harimau? Tentu saja, narasi tersebut akan lebih menarik jika dilengkapi visual yang komunikatif.

Provinsi Jambi merupakan salah satu habitat bagi harimau dengan ukuran terkecil di dunia, yaitu harimau Sumatra (*Panthera tigris sondaica*). IUCN memasukkan harimau Sumatra dalam daftar satwa terancam (*endangered*) pada tahun 2022. Hingga saat ini, estimasi harimau Sumatra yang hidup di alam liar, sekitar kurang dari 600 ekor. Sementara itu, data dari Balai Konservasi Sumber Daya Alam (BKSDA) Jambi mencatat sekitar 183 ekor harimau Sumatra hidup di taman nasional yang ada di Provinsi Jambi pada tahun 2022.

Harimau Sumatra tidak hanya berperan dalam ekologi di Jambi, tetapi juga memiliki hubungan mendalam dengan masyarakat Kabupaten Kerinci. Sejak zaman nenek moyang, harimau telah hidup berdampingan dengan mereka dan dianggap sebagai sahabat leluhur, dengan spiritnya sering diundang dalam berbagai ritual adat. Untuk membangun hubungan yang bermakna serta relevan antara pengunjung dan koleksi awetan harimau, nilai-nilai universal, seperti kekuatan dan keberanian yang dimiliki harimau ini, dapat dijadikan penghubung.



Pemameran Informasi Interpretif tentang Konservasi Tuna di Monterey Bay Aquarium, California
(Sumber: Difoto oleh Rhinopias, didistribusikan di bawah lisensi CC-BY-SA-4.0)

Mari kita lihat contoh dari Monterey Bay Aquarium di California. Narasi tentang tuna dipecah ke dalam beberapa bagian. Tiap bagian dilengkapi dengan subjudul seperti, *“Tuna are amazing—and vulnerable too”*, *“Tunas need our help”*, dan *“Why are some tunas in danger?”* Jenis label juga beragam, tidak hanya teks dengan visual, tetapi juga dengan flip label yang mendorong pengunjung untuk membuka label secara mandiri.

Andai saja koleksi awetan harimau di Museum Siginjei dilengkapi dengan label yang lebih interpretatif. Tak usah menyamai pameran interpretatif tentang konservasi tuna di Monterey Bay Aquarium. Mungkinkah si anak usia 10 tahun tadi tergerak untuk mendekat dan mengamati label koleksi? Atau akankah si balita ingin terus kembali ke museum tersebut?

MENCARI STRATEGI DIPONEGORO

Berbeda dengan Museum Siginjei, Museum Benteng Vredenburg menampilkan wajah baru yang lebih modern dengan koleksi diorama kronologisnya. Sebanyak 55 diorama karya Edhi Sunarso kini dilengkapi dengan berbagai media yang bertujuan menarik minat pengunjung.

Dalam kunjungan ini, diorama pembuka koleksi di Museum Benteng Vredenburg menjadi hal yang menarik untuk diamati. Berlatar Gua Selarong, diorama ini diberi judul *“Pangeran Diponegoro Menyusun Strategi Perlawanan Terhadap Belanda”*.

Pangeran Diponegoro adalah tokoh nasional, bahkan dunia karena babadnya telah masuk dalam Memory of the World UNESCO pada tahun 2013. Selain itu, Perang Jawa yang dipimpinnya mempunyai hubungan langsung dengan Benteng Vredenburg.

Kini, diorama tersebut dilengkapi dengan dua media interaktif. Media pertama berupa dinding interaktif yang menggambarkan Diponegoro beserta atributnya. Ketika pengunjung menyentuh objek tertentu, akan muncul informasi mengenai objek tersebut, dengan teks penjelasan yang tersedia di sisi kiri dan kanan.

Media berikutnya berupa media layar sentuh, seperti layar komputer berukuran besar yang berisi tentang (1) Biografi Pangeran Diponegoro; (2) Goa Selarong; dan (3) Jebakan Perundingan Kedu.

Pengamatan kali ini dirancang dengan sedikit lebih serius, dilakukan selama dua hari kunjungan pada akhir pekan, dari pukul 10.00 hingga 15.00, melibatkan 20 kelompok yang terdiri dari individu, pasangan, dan keluarga. Fokus pengamatan adalah bagaimana interaksi pengunjung dengan diorama Diponegoro dan dua media interaktif pendukungnya. Mengacu pada indikator yang dikemukakan oleh Falk dan Dierking bahwa ketertarikan pengunjung pada pameran secara personal dapat dilihat dari waktu yang mereka habiskan untuk mengamati objek secara mendetail, membaca label, serta terlibat dengan media dan interaksi (Falk dan Dierking, 2013).



Pengunjung Melihat Media Interaktif tentang Pangeran Diponegoro. Awalnya, Mereka Tampak Ragu, setelah Mencoba Beberapa Kali, Baru Mereka Menyadari Pola Sentuh Objek dan Mencari Teks yang Menceritakan Objek Tersebut. (Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)



Diorama Pembuka dari 55 Diorama Adikarya Edhi Sunarso (Sumber: Dokumen pribadi, 2024)

Dari pengamatan tersebut, ada beberapa hal yang bisa disimpulkan. Sebagian besar pengunjung langsung menuju ke dinding interaktif Diponegoro. Kebanyakan pengunjung menunjukkan ekspresi bingung saat melihat atau melintasi dinding interaktif. Sebagian lagi menganggap dinding ini sebagai latar untuk berfoto saja.

Setelah melakukan wawancara, dapat disimpulkan bahwa ketiadaan informasi yang terbaca jelas tentang dinding interaktif ini menjadi perintang pengunjung untuk berinteraksi. Selain itu, kehadiran tangga seakan menjadi pembatas bahwa pengunjung dilarang mendekati dinding. Pun ketika sudah menyentuh, mereka tidak tahu mana yang harus disentuh, dan apa yang harus dilakukan setelah itu. Butuh beberapa kali percobaan untuk memahaminya. Besar kemungkinan pengunjung tidak tahu maksud dari media ini.

Bagaimana dengan dioramanya? Para pengunjung dewasa mengungkapkan bahwa diorama peristiwa di Gua Selarong menarik secara visual. Diorama tersebut membantu menggambarkan suasana pada masa lalu. Sesuatu yang tidak didapatkan dengan hanya membaca buku teks.

Lantas, bagaimana dengan tingkat kesulitan pada label diorama? Pengunjung mengalami kebingungan dalam mencerna informasi dalam label.

“Antara judul dan isi tidak nyambung, jadi bingung untuk menyimpulkan isinya,” ungkap seorang pengunjung.

Dengan konteks personal yang dibawa pengunjung, ada pula yang mengatakan, “Secara emosional wow banget! Diponegoro itu keren.” Namun, saat ditanya tentang apa dia pahami dari teks di label, pengunjung mengakui bahwa teks sulit dipahami. Hal ini diami oleh mayoritas pengunjung yang diwawancarai.

Hal yang paling mencolok dari label ini adalah banyaknya lapisan informasi yang ingin disampaikan dalam satu narasi singkat. Setidaknya ada lima, yaitu (1) alasan Diponegoro mundur ke Selarong, (2) nama-nama bangsawan yang berkumpul di Selarong, (3) perundingan yang gagal pada 1830, (4) pengasingan Diponegoro hingga wafat, dan (5) sistem Tanam Paksa. Jika kembali pada judul diorama, apakah Anda bisa menemukan strategi yang dimaksud?

Akhirnya, saya pun terpaksa mengamini apa yang dialami pengunjung mengenai label ini. Sebagai pengunjung, saya berharap mendapatkan narasi mengenai strategi yang disusun oleh Diponegoro dan rekan-rekannya di Gua Selarong, bukan deretan peristiwa yang terjadi sesudah dari Selarong. Mengapa tidak fokus pada Gua Selarong saja? Apa yang bisa menggugah pengunjung tentang peristiwa itu? Apa signifikansi Gua Selarong?

Selain itu, jika ditelaah lebih lanjut, Gua Selarong merupakan tujuan pertama Diponegoro saat pasukan Belanda berhasil menduduki kediamannya di Tegalrejo (Carey, 707). Sementara Dekso merupakan markas kedua Diponegoro setelah pasukannya yang mengepung Kota Yogyakarta, dipukul mundur oleh pasukan Belanda (Djambhari, 44). Hal yang bertolak belakang dengan informasi yang tertera pada label.

Media interaktif layar sentuh yang menyajikan informasi penunjang menjadi media yang paling sedikit didatangi pengunjung. Jika ada yang singgah pun, itu tak lantas menjamin mereka membuka informasi tentang Diponegoro. Sementara itu, informasi tentang Diponegoro lebih merupakan penjelasan lebih panjang atas apa yang tertulis di label diorama. Sayangnya, penjelasan tersebut tidak menggambarkan apa yang terjadi di Gua Selarong. Alih-alih menunjukkan lukisan Penangkapan Diponegoro karya Raden Saleh, ilustrasi yang digunakan seharusnya merujuk pada ilustrasi dalam *Babad Kedung Kebo*. Ilustrasi tersebut menggambarkan pertempuran antara pengikut Diponegoro dengan pasukan Belanda di Selarong.

Pemaparan pada label beserta media interaktif seakan melanggengkan stigma pelajaran Sejarah di Indonesia yang hanya menghafal nama dan angka tahun tanpa mengajak berpikir kritis. Mengapa sebuah peristiwa terjadi, apa dampaknya untuk kita yang hidup pada masa sekarang, dan bagaimana sebuah peristiwa pada masa lalu menjadi pijakan untuk menciptakan masa depan, semua itu menjadi sederet pernyataan yang idealnya hadir dalam label di museum bertopik sejarah.

REFLEKSI

Hasil pengamatan terhadap pengunjung dan respons mereka terhadap label dan koleksi di dua museum, menunjukkan adanya celah besar yang perlu diisi oleh museum. Mungkin, Museum Benteng Vredeburg tidak lagi mengalami kesulitan terkait kebutuhan dasar pengunjung, seperti suhu sejuk di Ruang Diorama I hingga IV dengan pencahayaan yang bersahabat untuk mata. Namun, persoalan yang dihadapi oleh museum ini sama peliknya dengan apa yang menimpa Museum Siginjei.

Keduanya masih punya persoalan pengomunikasian pesan kepada pengunjung lewat label. Mengapa begitu sibuk dengan label, tidak dengan media interaktif yang hadir di museum? Sudah jadi pengetahuan umum bahwa alokasi anggaran untuk museum di Indonesia relatif rendah (Ujiyanto & Isharyanto, 2016). Pengadaan media interaktif juga perlu ditunjang dengan dana perawatan yang tak sedikit. Oleh sebab itu, label dapat menjadi solusi agar museum tetap dapat menyajikan informasi berkualitas tentang koleksi yang dimilikinya.

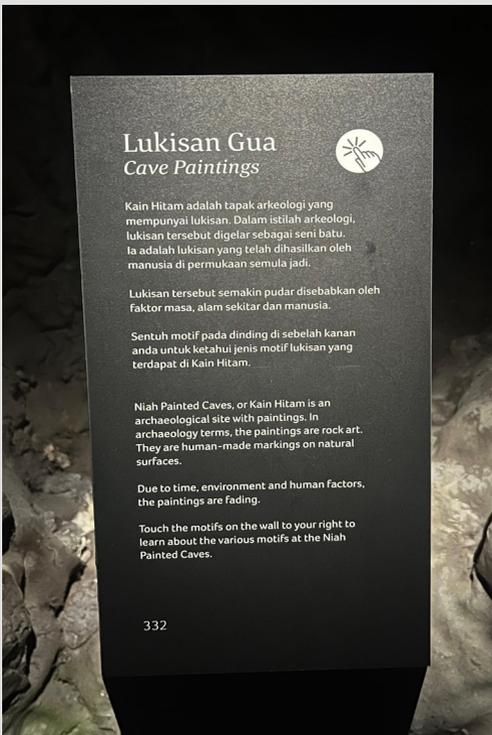


Amil contoh dinding interaktif tentang figur Pangeran Diponegoro. Teks yang menginformasikan atribut Diponegoro dianggap mudah dipahami oleh pengunjung yang diwawancarai. Secara visual pun media ini menarik. Hal tersebut berpotensi untuk menggaet pengunjung, terutama anak, dalam mengenal lebih jauh sosok Diponegoro. Hal yang penting dilakukan adalah memberikan petunjuk cara menggunakan media tersebut untuk membantu mengarahkan pengunjung pada informasi yang ingin disampaikan museum.

Kita perlu melihat kembali misi museum. Kedua museum yang dikunjungi memasukkan edukasi sebagai bagian dari misinya meskipun bukan pada urutan pertama. Kita juga perlu melihat kembali apa sesungguhnya definisi edukasi museum. Anna Johnson (2009) merumuskan bahwa edukasi museum merupakan sesuatu yang kompleks dan beragam. Edukasi di museum menghubungkan koleksi dengan pengunjung lewat teknik-teknik yang membantu pengunjung memperoleh pengalaman yang lebih kaya dan bermakna. Apakah museum yang memasukkan fungsi edukasi dalam misinya sudah menyajikan pengalaman yang bermakna untuk pengunjungnya? Apakah museum sudah membuat jembatan “relevansi” yang dapat menghubungkan koleksi dengan pengunjungnya? Atau museum baru sekadar menawarkan tempat yang sejuk dilengkapi dengan beragam *spot* foto?

Sejatinya, museum turut menentukan pilihan ingatan yang akan dibawa pulang pengunjung. Jika memang misi edukasi menjadi salah satu hal penting yang ingin dicapai, museum perlu kerja lebih keras lagi. Museum perlu mencari hubungan-hubungan antara koleksi dengan pengunjung dan konteks zamannya, serta menyajikannya lewat label yang interpretatif.

Dengan demikian, yang dibawa pulang pengunjung tidak hanya foto-foto dengan *spot* cantik di museum, tetapi juga narasi-narasi yang menginspirasi, baik itu yang bersifat pengetahuan maupun perilaku dan nilai hidup yang menggugah pikiran dan perasaan.



Petunjuk Mengenai Pengalaman Interaktif dan Cara Menggunakannya di Borneo Cultures Museum, Kuching, Malaysia (Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Referensi

- Carey, Peter. 2011. *Kuasa Ramalan Pangeran Diponegoro dan Akhir Tatanan Lama di Jawa, 1785–1855*. Jilid ke-2. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Djamhari, Saleh As'ad. 2014. *Strategi Menjinakkan Diponegoro: Steisel Benteng 1827–1830*. Depok: Komunitas Bambu.
- Falk, John H., dan Lynn D. Dierking. 2013. *The Museum Experience Revisited* (1st ed.). London: Routledge.
- Goodrich, John, et al. 2022. "Panthera tigris: The IUCN Red List of Threatened Species 2022". dalam *IUCN Red List of Threatened Species, 2022*.
<<https://dx.doi.org/10.2305/IUCN.UK.2022-1.RLTS.T15955A214862019.en>>
<<https://doi.org/10.2305/IUCN.UK.2022-1.RLTS.T15955A214862019>>. (catatan: link ini tidak dapat diakses sehingga saya ganti dengan link dx doi tersebut di atas)
- Hooper-Greenhill, Eileen. 2007. *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance* (1st ed.). London: Routledge.
- Illsley, W. R., et al. 2024. "The Edutainment Scan: Immersive Media and Its Deployment in Museums". dalam *Museum Management and Curatorship, 2024*, pp. 1–18.
- Johnson, Anna, et al. 2009. *The Museum Educator's Manual: Educators Share Successful Techniques*. AltaMira Press.
- Kirchberg, Volker, dan Martin Tröndle. 2012. "Experiencing Exhibitions: A Review of Studies on Visitor Experiences in Museums". dalam *Curator: The Museum Journal*, vol. 55, no. 4, 2012, pp. 435–452.
- Leinhardt, Gaea, dan Karen Knutson. 2004. *Listening in on Museum Conversations*. AltaMira Press.
- Serrell, Beverly. 2015. *Exhibit Labels: An Interpretive Approach*. 2nd ed., Rowman & Littlefield.
- Serrell, Beverly. 2006. *Judging Exhibitions: A Framework for Assessing Excellence* (1st ed.). London: Routledge.
- Ujianto, Dwi Agus, dan Fitri Isharyanto. "Pengelolaan Museum Pemerintah dengan Model Badan Layanan Umum (Suatu Tinjauan)". dalam *Jurnal Tata Kelola dan Akuntabilitas Keuangan Negara*, vol. 2, no. 1, Juni 2016. Penanggung Jawab: Bahtiar, Hendar Ristiawan, 2016.
- Wang, Joyce, dan Susan Yoon. "Scaffolding Visitors' Learning through Labels." dalam *The Journal of Museum Education*, vol. 38, no. 3, Oct. 2013, pp. 320–32. JSTOR, diakses 17 Juli 2024. <<http://www.jstor.org/stable/43305012>>.

Situs Web

- Arinta, Nur. "Panthera Tigris Sondaica, Harimau Indonesia." dalam *WWF Indonesia*, 4 Januari 2019, diakses 17 Juli 2024.
<www.wwf.id/id/blog/panthera-tigris-sondaica-harimau-indonesia>.
- Mairiadi, Nanang. "Populasi Harimau Sumatera di Jambi Diperkirakan Lebih 183 Ekor." dalam *Antara News*, 23 April 2022, diakses pada 17 Juli 2024.
<www.antaraneews.com/berita/2839365/populasi-harimau-sumatera-di-jambi-diperkirakan-lebih-183-ekor>.
- Museum Siginjei. (t.t.) dalam *Museum Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, diakses pada 17 Juli 2024.
<<https://museum.kemdikbud.go.id/museum/profile/museum+siginjei>>.



Bionarasi

Kristanti Wisnu Aji Wardani adalah pendiri Jaladwara Kenali Nusantara sejak 2011, yang memperkenalkan warisan budaya Indonesia dengan pendekatan yang menyenangkan dan menggugah pikiran. Sebagai edukator museum dan heritage independen, Kris mendalami interpretasi dan pendidikan heritage secara otodidak.

Surel: kristantiwardani@gmail.com.

Perspektif *Mantan* tentang Konsep *Reimajinasi* Museum sebagai Katalis Inovasi Pendidikan

ZULFA NURDINA FITRI

Museum bisa dibilang menjadi salah satu “mantan terindah” bagi saya. Selama kurang lebih lima tahun, saya

turut tumbuh berkembang bersama museum. Meskipun jika dibandingkan dengan senior-senior permuseuman lain yang sudah malang melintang hafal di luar kepala tentang PP 66 tahun 2015, pengalaman saya tentu masih sangat minim. Namun, museum membekas dan punya arti tersendiri bagi saya.

Layaknya seseorang yang masih “ingin tahu” terhadap perkembangan hidup baru mantannya, begitu pun saya dengan museum. Sebelumnya, dari lubuk hati yang paling dalam, saya mengucapkan “SELAMAT” atas diluncurkannya Indonesian Heritage Agency (IHA) pada bulan Mei lalu. Sebagai orang yang kurang lebih ikut mengawal pembentukan organisasi ini, saya adalah seseorang yang menantikan banyak transformasi atau “reimajinasi” yang diusung oleh IHA.

Menara Indonesian Heritage Agency
di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

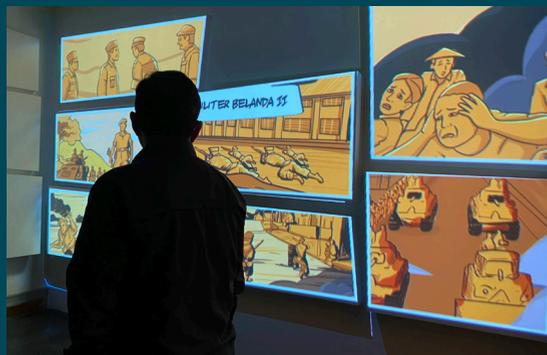
APA YANG PERLU DI “REIMAJINASI” DALAM MUSEUM?

Pemilihan kata “reimajinasi” atau pengimajinasian kembali ini adalah hal yang menarik untuk menggambarkan semangat perubahan di bidang museum dan cagar budaya. Melalui kata “imajinasi”, kita bisa ikut membayangkan atau membuat angan-angan atas gambaran museum yang ideal. Ketika kita memikirkan untuk me-reimajinasi museum, kita perlu mempertimbangkan apa yang bisa dieksplorasi lebih lanjut oleh museum untuk memperkaya konteks pengalaman pengunjung yang lebih luas.

Reimajinasi museum seharusnya tidak membatasi kita dengan pemikiran pengalaman berkunjung secara fisik saja. Museum harus mampu melampaui keterbatasan jangkauan fisiknya atau “*beyond the walls*” dengan menghadirkan museum di mana pun dan kapan pun. Museum harus terus relevan dengan perkembangan zaman dan masyarakat. Reimajinasi memungkinkan museum untuk menyajikan pameran dan program yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan minat pengunjung saat ini.

Mengutip laman Biro Kerja Sama dan Hubungan Masyarakat Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang memuat taklimat media peluncuran Indonesian Heritage Agency (IHA), konsep reimajinasi yang diusung oleh IHA ini memuat tiga aspek utama, yaitu *reprogramming* (pemrograman ulang), *redesigning* (perancangan ulang), dan *reinvigorating* (memperkuat tata kelola). Ketiga aspek tersebut merupakan kata kunci perubahan yang membawa museum beberapa langkah maju ke depan.

Kita tidak memungkiri bahwa mayoritas museum pemerintah sedikit sekali melakukan inovasi, baik dalam merancang narasi koleksi maupun kuratorialnya (meskipun sudah ada upaya revitalisasi museum setiap lima tahun sekali). Kebanyakan museum hanya melakukan penataan ulang tata pameran dengan penambahan fasilitas yang melibatkan unsur teknologi. Dengan adanya aspek *reprogramming*, diharapkan museum berbenah, mulai dari menciptakan narasi koleksi kuratorial yang dinamis dan berkelanjutan, hingga mampu membuat narasi museum yang relevan dengan konteks sosial budaya masyarakat saat ini, yang menghubungkan masa lalu dan masa depan mereka.



Reimajinasi museum pada tata pameran Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tidak hanya dalam konteks koleksi dan kuratorial, museum juga harus banyak melakukan *research and development*, baik terkait pameran maupun program publik yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu, melalui aspek *redesigning*, diharapkan museum dapat membuat program-program menarik yang dapat memperkaya pengalaman pengunjung, sekaligus memaksimalkan keterlibatan pengunjung dalam proses *upgrading museum*.



“Dream Corner” fasilitas ramah anak di Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Salah satu permasalahan yang dihadapi museum adalah adanya gap usia yang cukup besar pada sumber daya manusia dalam lembaga museum. Hal ini menyebabkan ketimpangan beban kerja di antara para pegawai museum. Contoh kasus, di museum A, pegawai dengan usia menjelang pensiun, biasanya diberi beban kerja lebih sedikit karena tidak mampu mengikuti perkembangan teknologi. Adapun pegawai dengan usia muda, diberikan beban kerja lebih banyak meskipun mereka bukan *decision maker* dalam pengelolaan museum. Melalui aspek *reinvigorating*, diharapkan museum dapat meningkatkan profesionalisme sumber daya manusia di dalamnya, dengan mendukung upaya-upaya pengembangan kompetensi setiap individu yang berdampak positif bagi museum. Selain itu, perbaikan tata kelola di museum juga membuka kesempatan lebih luas bagi museum untuk dapat berkolaborasi dengan *stakeholders* lintas sektor.

Melihat kondisi museum saat ini, dapat dipetakan beberapa alasan tentang urgensi museum perlu melakukan reimajinasi antara lain sebagai berikut:

- (1) Relevansi Sosial dan Budaya. Dalam upaya menjaga eksistensinya, museum harus terus relevan dengan perkembangan zaman dan masyarakat. Reimajinasi museum memungkinkan museum untuk menyajikan pameran dan program yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan minat pengunjung saat ini. Hal ini penting untuk menjaga minat masyarakat terhadap museum dan warisan budaya yang disimpan di dalamnya.
- (2) Pendidikan. Melalui reimajinasi, museum dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan

memanfaatkan teknologi modern saat ini, serta melakukan kolaborasi dengan akademisi dan komunitas, museum dapat menawarkan metode pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

- (3) Inovasi. Dengan melakukan reimajinasi, museum dapat mengadopsi praktik-praktik pengelolaan museum yang lebih inovatif, termasuk penggunaan teknologi untuk manajemen koleksi, pemasaran digital, dan keterlibatan komunitas. Inovasi ini dapat meningkatkan efisiensi operasional dan daya tarik museum.
- (4) Penguatan Identitas Nasional. Reimajinasi museum dapat membantu memperkuat identitas nasional dan rasa kebanggaan terhadap warisan budaya. Dengan menampilkan koleksi dan cerita yang relevan dan inspiratif, museum dapat menjadi tempat masyarakat merasa terhubung dengan sejarah dan budayanya.
- (5) Aksesibilitas dan Inklusivitas. Melalui reimajinasi, museum dapat lebih mudah diakses oleh berbagai kalangan masyarakat, termasuk penyandang disabilitas, dengan menyediakan fasilitas yang lebih ramah bagi semua pengunjung, serta merancang program-program yang inklusif.
- (6) Pengembangan Komunitas. Museum dapat memosisikan diri menjadi pusat pengembangan komunitas, tempat masyarakat berkumpul, belajar, dan berinteraksi. Hal ini penting untuk memperkuat hubungan sosial dua arah antara museum dan masyarakat.



Museum sebagai Pusat Pengembangan Komunitas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

MUSEUM SEBAGAI KATALIS INOVASI PENDIDIKAN

Berdasarkan PP 66 Tahun 2015 salah satu tugas museum adalah pendidikan. Museum dapat digunakan sebagai pusat pendidikan yang penting melalui kolaborasi dengan sekolah dan universitas. Museum dapat menawarkan berbagai kesempatan dan pengalaman yang berbeda bagi masyarakat. Sejalan dengan apa yang disampaikan Mas Menteri Nadiem Makarim, museum saat ini harus dimanfaatkan sebagai ruang belajar yang terbuka, inklusif, dan mendukung perwujudan pembelajar sepanjang hayat.

Selama ini, kita tahu bahwa mayoritas pengunjung museum adalah pelajar. Karena apa? Karena mereka perlu mengerjakan tugas sekolahnya di museum atau sekolahnya menjadwalkan kunjungan museum untuk pembelajaran di luar sekolah. Namun, apakah tugas museum dalam bidang pendidikan hanya sampai sejauh itu? Sejauh mana masyarakat kita dapat memanfaatkan atau mengakses museum sebagai medium pendidikan?



Siswa memanfaatkan museum sebagai sumber belajar.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Reimajinasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Dengan menggunakan teknologi modern, seperti realitas virtual, *augmented reality*, dan aplikasi digital, museum dapat menawarkan cara baru yang lebih menarik untuk belajar tentang sejarah, budaya, dan ilmu pengetahuan. Hal ini bisa membuat pengunjung, terutama generasi muda, lebih tertarik dan terlibat. Kunci dari adanya inovasi adalah *must be visible and involving*. Berikut ini merupakan praktik baik dari beberapa museum yang sudah memosisikan diri sebagai katalisator pendidikan, yang mungkin bisa diterapkan oleh museum di Indonesia.

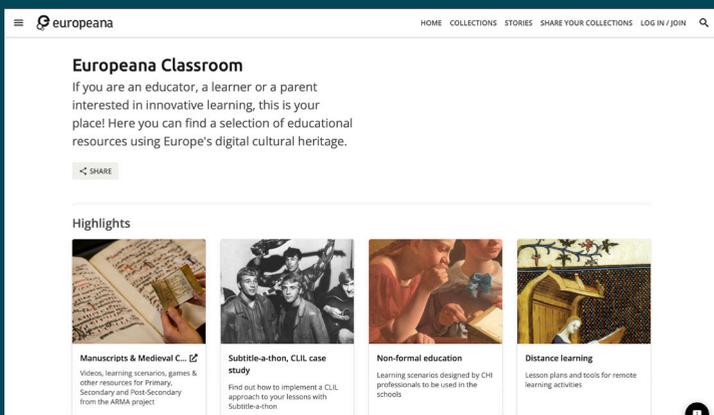
INTEGRASI ONLINE OPEN ACCESS COLLECTION MUSEUM MELALUI EUROPEANA EDUCATION

Europeana Education (<https://pro.europeana.eu/page/education>) merupakan salah satu contoh bagaimana materi akses terbuka (*open access*) dapat meningkatkan peran museum dalam bidang pendidikan. Inisiatif Europeana ini sudah dimulai pada tahun 2008 dan didanai oleh organisasi Uni Eropa. Tujuan utama inisiatif ini adalah untuk memudahkan masyarakat memanfaatkan warisan budaya digital untuk penelitian, pendidikan, atau sekadar untuk *entertainment*.

Europeana digambarkan sebagai “perpustakaan digital, museum, galeri, dan arsip Eropa, yang menyediakan akses daring ke materi dan koleksi warisan budaya dari seluruh Eropa”. Europeana ini didukung oleh para profesional warisan budaya yang bekerja sebagai agregator pusat data koleksi dari museum, galeri, perpustakaan, dan arsip di seluruh Eropa. The Europeana’s Network Association diorganisasikan oleh berbagai “komunitas” yang terdiri dari para profesional sektor yang mendaftar sebagai Europeana Network Associates. Jaringan ini terbuka bagi para profesional warisan budaya, dan untuk menjadi network associates pun terbilang cepat dan tidak dipungut biaya. Salah satu komunitas

yang bergabung adalah Education Community, yang menyatukan para profesional pendidikan dari seluruh Uni Eropa, seperti guru sekolah, pelatih guru, peneliti, dan edukator di museum. Komunitas ini bertujuan untuk menunjukkan manfaat penggunaan aset warisan budaya untuk pendidikan formal.

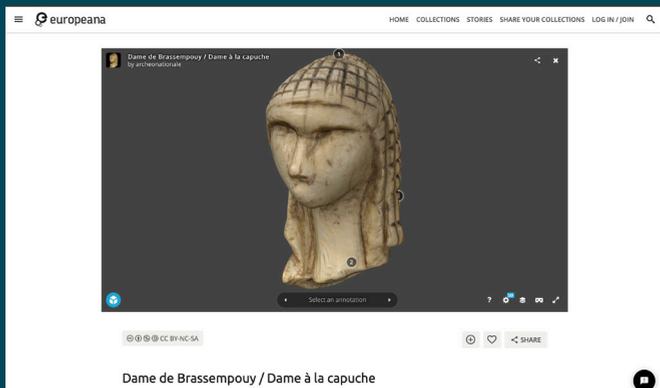
Pada tahun 2020, komunitas Pendidikan Europeana mulai berkolaborasi dengan Network of European Museum Organisations (NEMO) untuk membuat konten pembelajaran menggunakan *open access* koleksi digital. Hal ini menjadi salah satu langkah bagi museum atau lembaga warisan budaya untuk dapat membangun relasi dengan guru dan sekolah karena mereka dapat memanfaatkan konten tersebut dalam pembelajaran. Sejak saat itu, Massive Open Online Course (MOOC) pembelajaran digital dengan tema warisan budaya, yang bekerja sama dengan European Schoolnet hadir secara gratis dan berkelanjutan untuk guru sekolah dan juga edukator museum di seluruh Eropa. Kursus gratis ini merupakan titik awal yang baik bagi masyarakat yang tertarik menggunakan materi *open access* untuk membuat konten pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah.



Tampilan Situs Web Europeana Education
(Sumber: <https://www.europeana.eu/en/europeana-classroom>)

Semua konten pembelajaran yang dipublikasikan di Europeana.eu menyebutkan tujuan dan hasil pembelajaran, topik yang dibahas, usia siswa, tautan kurikulum, dan lain-lain. Misalnya, pada konten “We are all different,” penulis dan pembuat materi Asunción M. Martínez Llano dari Museu de Altamira, menggunakan artefak prasejarah untuk menyoroti bagaimana budaya populer telah membentuk pandangan masa kini tentang peradaban tersebut. Konten ini ditujukan untuk remaja dengan mengeksplorasi

pandangan dan prasangka mereka tentang penghuni gua prasejarah. Edukator museum kemudian memperkenalkan temuan dari gua Altamira di Spanyol dan menempatkannya dalam konteks yang lebih luas dengan menambahkan item koleksi dari museum lain, termasuk pindaian 3D interaktif dari objek, yang tersebar di Prancis, Inggris, dan Jerman.



Pindaian 3D Dame de Brassempouy / Dame à la capuche pada Materi Open Access “We are all different” (Sumber: https://www.europeana.eu/en/item/181/share3d_158)

Selain itu, materi *open access* “Making a Medieval Book” dapat digunakan oleh guru untuk mengeksplorasi proses pembuatan naskah di kelas, mulai dari mendesain tata letak halaman untuk menyertakan teks serta inisial dan ilustrasi beriluminasi, hingga membuat tinta, dan belajar menulis dalam aksara Carolingian atau Gothic. Konten pembelajaran ini juga menyarankan modul-modul dalam pelajaran

yang dikelompokkan berdasarkan topik, sekaligus menggabungkan video informatif, pameran daring, dan blog dari Europeana.eu, di platform *open access* lainnya, atau di situs web institusional. Konten ini mendorong siswa untuk melakukan penelitian yang relevan dan aktif dalam koleksi daring yang membangkitkan rasa ingin tahu dan mendorong eksplorasi lebih lanjut.



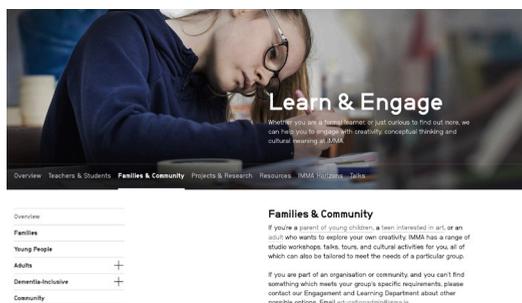
Materi Open Access “Making a Medieval Book” Premier volume de la Bible en cinq volumes, donnée par Louis d’Orléans aux Célestins de Paris (Sumber: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8490078h>)

CITIZEN CO-CURATION OF DIGITISED MUSEUM COLLECTION AND LEARNING

Irish Museum of Modern Art (IMMA) meluncurkan aplikasi web Deep Viewpoint (<https://imma.ie/whats-on/imma-viewpoints/>), sebuah platform museum untuk melakukan kurasi koleksi warisan budaya bersama masyarakat. Penerapan platform ini adalah bentuk pelibatan anak-anak muda dalam pengelolaan museum. Proyek ini bertujuan untuk mendorong partisipasi yang beragam dalam pelestarian warisan budaya melalui proses kurasi masyarakat.

Didanai oleh SPICE Project, melalui proyek ini, masyarakat membantu melakukan *co-curation* dengan ikut memilih lukisan, artefak, dan objek museum lainnya, serta berbagi

perspektif mereka dengan orang lain. Proyek ini membuka jalan bagi museum untuk mendukung berbagai suara di sekitar, ketika masyarakat yang terlibat tidak hanya menafsirkan koleksi museum, tetapi juga merepresentasikan pengalaman mereka melalui koleksi tersebut. Selain itu, proyek yang dilakukan oleh IMMA ini juga bertujuan untuk mendukung kelompok masyarakat yang kurang mampu mengunjungi museum secara fisik, untuk mengakses koleksi dan berbagi perspektif mereka sendiri, baik secara daring maupun di museum. Koleksi digital IMMA dan aplikasi Deep Viewpoint memungkinkan masyarakat untuk mengeksplorasi cara kreatif dalam memilih dan menafsirkan koleksi museum.



Tampilan Lama Web IMMA Deep Viewpoint Dengan Program Co-Curating (Sumber: <https://imma.ie/learn-engage/families-community/>)

Sejalan dengan proses *co-curation* yang dilakukan, proyek ini juga merefleksikan peran museum digital dalam pendidikan. Adam Stoneman dalam Barekyan & Peter (2023) berpendapat bahwa dalam bidang pendidikan museum, kita menganggap bahwa digital merupakan alat yang netral. Namun, digital bukan sekadar alat, melainkan paradigma. Teknologi digital membangun dunia dengan cara tertentu. Teknologi ini merepresentasikan paradigma ekspresi kreatif yang berbeda.

Saat ini, untuk menjaga eksistensinya, museum terus berusaha relevan dengan kondisi sosial budaya masyarakat dan inklusif terhadap peran serta museum itu sendiri. Dijelaskan lebih lanjut oleh Bautista (2013: 29) *museums continue to struggle with what it means to be culturally conscious and inclusive regards to their*

traditional roles and practices, but their speedy entry into the digital age is forcing them to resolve their position on the matter: what constitute their particular museum culture and how that culture determines their usage of technology. Tenaga kerja museum saat ini berada di tengah transformasi budaya yang mengharuskan mereka untuk beradaptasi dengan revolusi digital. Transformasi digital di museum memerlukan perubahan perspektif dari keterampilan digital (*digital skills*) ke budaya digital (*digital culture*). Sebagai konsekuensinya, kebutuhan pelatihan seputar konsep “digital” sangat diperlukan.

Sebagai contoh, adanya “One by One Project” (<https://one-by-one.uk/>) yang diinisiasi oleh *multi-partner international* dengan menyatukan lembaga budaya, pembuat kebijakan, akademisi, badan profesional, dan komunitas. Tujuannya

adalah untuk membangun museum yang percaya diri secara digital. One by One membantu museum meningkatkan literasi digital para staf dan relawan mereka lebih baik. Ini bukan hanya tentang memahami teknologi dan cara menggunakannya, melainkan lebih pada bagaimana kita dapat menghargai, mengelola, serta berpikir, dan berkreasi dengan teknologi digital. Proyek ini menekankan pentingnya staf di museum memiliki pemahaman mendalam, reflektif, responsif, dan aktif dalam hal digital yang nantinya akan memengaruhi arah strategis museum (Lacedelli et al., 2019).



Podcast One by One Team yang Membahas Relasi antara Museum dan Teknologi.
(Sumber: <https://one-by-one.uk/2021/08/11/project-2-findings/>)

Sebagai penutup, konsep reimajinasi museum sebagai katalis inovasi pendidikan menawarkan perspektif baru yang tidak hanya memperkaya pengalaman pengunjung, tetapi juga memperluas peran museum dalam masyarakat termasuk eksistensi museum yang turut hadir dan terlibat dalam kehidupan masyarakat. Dengan memanfaatkan teknologi digital dan mengintegrasikan praktik inklusif, museum dapat menjadi pusat pembelajaran yang dinamis dan relevan, yang mampu menginspirasi generasi mendatang untuk terus berinovasi. Perspektif saya sebagai mantan pegawai yang pernah terlibat dalam pengelolaan museum, melihat reimajinasi ini bukan hanya mungkin, melainkan juga mendesak untuk dilakukan guna memastikan museum tetap menjadi institusi yang berdampak di masa depan.

Referensi

Barekyan, K., & Peter, L. 2023. Digital Learning and Education in Museum: Innovative Approaches and Insights. Berlin: Network of European Museum Organization.

Bautista, S. 2013. Museums in the Digital Age: Changing Meanings of Place, Community and Culture. Walnut Creek: Altamira Press.

Lacedelli, S., Tamma, M., & Fazzi, F. 2019. "Digital education as a catalyst for museum transformation: the case of the 'Museums and New Digital Cultures' course". dalam European Journal of Cultural Management and Policy, 9(2), 47–65.

Pengelola Siaran Pers. 2024. "Kemendikbudristek Akan Luncurkan Indonesian Heritage Agency (IHA)". dalam kemdikbud.go.id, 16 mei 2024, diakses 17 Juli 2024. <<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2024/05/kemendikbudristek-akan-luncurkan-indonesian-heritage-agency-ih-a>>.



Bionarasi

Zulfia Nurdina Fitri, lahir di Blitar 10 Februari 1996, menyelesaikan pendidikan S-1 Sejarah Universitas Negeri Malang dan S-2 Arkeologi Universitas Indonesia. Dia sudah aktif menulis di berbagai platform museum dan kebudayaan sejak bekerja di Museum Kebangkitan Nasional tahun 2019. Saat ini, dia bekerja menjadi Pamong Budaya di Direktorat Perlindungan Kebudayaan.

Surel: zulfanurdina@gmail.com.

Museum Untuk Pembangunan *Ekonomi* *Masyarakat Lokal* & Perubahan Sosial

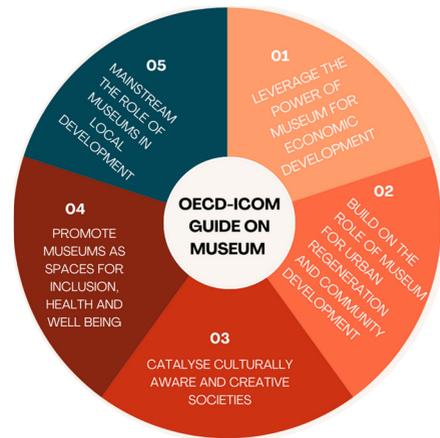
SEBUAH PENGALAMAN DARI MUSEUM BAHARI JAKARTA
NOFA FARIDA LESTARI

The true value of museums lies in their social impact: their effect on the well-being of the people around them. Museums can play an essential role in sustaining strong, inclusive, and resilient communities by enriching education systems, bolstering economies, strengthening the social fabric of communities, improving people's well-being, and beyond. - American Alliance of Museum



MUSEUM DAN PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN

Museum di era modern memiliki peranan yang lebih luas dari sebuah institusi yang menyimpan benda sejarah dan warisan budaya. Lebih dari sebuah institusi penjaga yang pasif, museum memiliki kewajiban secara aktif untuk berkontribusi dalam Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals*, SDGs) dengan memaksimalkan sumber daya pengetahuan dan koleksi yang dimilikinya untuk kesejahteraan masyarakat. Hal ini dijelaskan secara lebih terperinci dalam *Kebudayaan dan Pembangunan Lokal: Memaksimalkan Dampaknya—Panduan bagi Pemerintah Daerah, Komunitas, dan Museum* yang dikembangkan bersama oleh organisasi untuk Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan (OECD) dan Dewan Museum Internasional (ICOM) dan diluncurkan pada tahun 2019 (OECD-ICOM guide, 2019).



5 Arah Pengembangan Museum Dalam Pembangunan.
Source: Museum and Local Development Guideline, OECD-ICOM 2019

Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) merupakan rangkaian 17 tujuan terintegrasi dan terkait untuk mengakhiri kemiskinan, melindungi planet, dan memastikan bahwa umat manusia dapat merasakan kedamaian dan kesejahteraan pada 2030. SDGs bukan hanya diperuntukkan bagi pemerintah saja, tetapi juga sebuah undangan bagi semua sektor masyarakat, di semua tempat, untuk berkolaborasi dan berpartisipasi dalam pencapaian agenda 2030. SDGs adalah peluang luar biasa bagi siapa pun, organisasi mana pun, dan sektor mana pun untuk berkolaborasi dalam mencapai tujuan bersama, memanfaatkan keterampilan, kapasitas, dan sumber daya unik mereka. Museum mempunyai banyak hal untuk ditawarkan dalam agenda ini, sebagaimana dikemukakan dalam panduan Museum dan SDGs oleh *Curating Tomorrow*, beberapa agenda SDGs tidak akan tercapai secara maksimal tanpa peran serta museum di dalamnya.

SDGs adalah seruan bagi semua sektor masyarakat. Keberhasilannya memerlukan keterlibatan museum, karena museum memiliki sumber daya unik dan peran penting (McGhie, H.A, 2019)

1. Museum melestarikan warisan budaya dan alam berupa koleksi dan pengetahuan terkait. Hal ini menjadi dasar dari berbagai program pembelajaran dan penelitian yang dapat mendukung SDGs, serta pelestarian warisan budaya dan alam di luar museum. menumbuhkan minat, kepedulian, dan kemampuan banyak orang untuk mengatasi isu-isu yang berkaitan dengan SDGs. Museum dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan pendidikan masyarakat dan partisipasi dalam SDGs..
2. Museum menjangkau banyak orang untuk pembelajaran formal dan informal dan telah menyelenggarakan banyak program yang sejalan dengan SDGs. Mereka
3. Museum dapat mendukung partisipasi budaya. Partisipasi budaya membantu memastikan bahwa semua orang dengan segala kemampuan, dan dari semua latar

- belakang, mempunyai kesempatan untuk berpartisipasi penuh dalam masyarakat. Ketika museum menyediakan layanan bagi masyarakat, mereka dapat berkontribusi pada banyak SDG dengan memastikan bahwa layanan mereka mempertimbangkan dan dapat diakses oleh seluruh masyarakat. Museum dapat menyatukan orang-orang, dari latar belakang dan minat yang sama, dan dari latar belakang dan kepentingan yang berbeda.
4. Museum dipercaya oleh banyak orang, dan kepercayaan ini dapat membantu memajukan Agenda SDG. Museum dapat mendukung masyarakat untuk mengeksplorasi tantangan yang berkaitan dengan SDGs, dan untuk mempromosikan masyarakat yang jujur, toleran, dan adil. Kepercayaan memungkinkan kita untuk beralih dari hal yang kita ketahui, menuju sebuah eksplorasi dan pemahaman akan persepsi dan hal hal yang belum kita ketahui.
 5. Museum dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perekonomian lokal, terutama di wilayah kemiskinan atau kelompok masyarakat tertentu yang terpinggirkan, sehingga membantu mengatasi kesenjangan sosial dan ekonomi.

6. Museum memberikan dampak yang signifikan melalui operasional dan penggunaan sumber dayanya; mereka dapat memberikan kontribusi langsung terhadap SDGs melalui aktivitas yang berkaitan dengan personel, keuangan, dan operasional, sehingga meningkatkan dampak positif dan terus mengurangi dampak negatif.
7. Museum dapat berpartisipasi, memfasilitasi dan memulai kemitraan lintas sektoral dan memainkan peran utama dalam mencapai SDGs. Museum mempunyai banyak kebebasan, dan dapat menggunakan kebebasan ini untuk mendukung interaksi positif antara berbagai kelompok pemangku kepentingan dan untuk mengatasi tantangan dunia nyata (baik lokal maupun global). Di banyak masyarakat, bisa dibilang tidak ada sektor yang mempunyai posisi lebih baik atau lebih mampu melakukan hal ini, membantu menjembatani kesenjangan antara kebijakan/strategi dan pengalaman hidup individu, dan memberikan peluang bagi masyarakat untuk memberikan masukan dalam pengembangan kebijakan dan strategi yang mempengaruhi kehidupan masyarakat mereka dan lainnya.

Museums and the Sustainable Development Goals



1 No poverty	2 Zero hunger	3 Good health and well-being	4 Quality education	5 Gender equality	6 Clean water and sanitation	7 Affordable And clean energy	8 Decent work and economic growth	9 Industry, innovation, and infrastructure	10 Reduced inequalities	11 Sustainable cities and communities	12 Responsible consumption and production	13 Climate action	14 Life below water	15 Life on land	16 Peace, justice and strong institutions	17 Partnerships for the goals	
1.1	2.1	3.1	4.1	5.1	6.1	7.1	8.1	9.1	10.1	11.1	12.1	13.1	14.1	15.1	16.1	17.1	17.11
1.2	2.2	3.2	4.2	5.2	6.2	7.2	8.2	9.2	10.2	11.2	12.2	13.2	14.2	15.2	16.2	17.2	17.12
1.3	2.3	3.3	4.3	5.3	6.3	7.3	8.3	9.3	10.3	11.3	12.3	13.3	14.3	15.3	16.3	17.3	17.13
1.4	2.4	3.4	4.4	5.4	6.4		8.4	9.4	10.4	11.4	12.4		14.4	15.4	16.4	17.4	17.14
1.5	2.5	3.5	4.5	5.5	6.5		8.5	9.5	10.5	11.5	12.5		14.5	15.5	16.5	17.5	17.15
		3.6	4.6	5.6	6.6		8.6		10.6	11.6	12.6		14.6	15.6	16.6	17.6	17.16
		3.7	4.7				8.7		10.7	11.7	12.7		14.7	15.7	16.7	17.7	17.17
		3.8					8.8				12.8			15.8	16.8	17.8	17.18
		3.9					8.9							15.9	16.9	17.9	17.19
							8.10								16.10	17.10	

Lead the way
 Support others
 Change internally

Source: themuseumofthefuture.com

Matrik strategi museum untuk berkontribusi dalam pembangunan berkelanjutan oleh Jasper Visser dalam webinar yang dilaksanakan oleh NEMO tentang Museum dan SDGs. (Sumber: themuseumofthefuture.com)

MUSEUM DI INDONESIA & PROGRAM PUBLIKNYA

Sebagai lembaga yang bergerak untuk mendorong pemajuan museum dan heritage sites terutama dalam hubungannya dengan penguatan peranan museum untuk berkontribusi dalam mengatasi isu-isu global, selama empat tahun terakhir ini, saya bersama para rekan-rekan di Indonesia Hidden Heritage Creative Hub, sering melakukan observasi dan diskusi dengan berbagai pihak terkait program publik yang dilakukan oleh museum.

Sayangnya, saat ini mayoritas museum di Indonesia masih bersifat tradisional dengan fokus terbesar masih terhadap koleksi. Pengembangan dan pemanfaatan koleksi untuk mendukung pembangunan ekonomi dan berkontribusi dalam pemecahan masalah-masalah sosial masih belum diimplementasikan dan mungkin juga masih sebuah konsep yang cukup asing. Sementara itu, walaupun ada banyak program pendidikan dan kegiatan sosial yang dilakukan oleh museum di berbagai daerah di Indonesia, program tersebut bersifat spontan dan dampaknya tidak terukur. Program museum lebih banyak berjalan sebagai sebuah rutinitas, berbentuk lomba-lomba, pameran berorientasi koleksi yang belum secara maksimal dirancang untuk berkontribusi dalam menghadirkan perubahan sosial, walaupun anggaran yang digulirkan secara rutin oleh pemerintah melalui Dana Alokasi Khusus Museum sangat besar.

Pada pertengahan 2023 saya menghadiri Konferensi Komite Internasional Dewan Museum Internasional Untuk Kepemimpinan Museum (ICOM INTERCOM) bersama Kepala UPT Museum Kebaharian Jakarta, dimana kami menjadi salah satu *presenter* untuk berbagi inisiatif program kami dalam melibatkan sektor ekonomi kreatif untuk upaya promosi dan pelestarian budaya di Museum.

Dalam konferensi tersebut kami mendapatkan pemahaman pentingnya komitmen pemimpin museum untuk memajukan museum melalui pengembangan program inovasi yang berdampak dan mengambil inisiatif untuk berkolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan di wilayah museum berada. Sekembalinya saya ke Indonesia, saya berdiskusi dengan beberapa mitra termasuk dengan Sedtitjen Kebudayaan Bapak Fitra Arda, dimana kemudian diskusi tersebut menjadi sebuah inspirasi tentang bagaimana Museum seharusnya mendayagunakan pengetahuan, koleksi dan berbagai sumber daya yang dimilikinya untuk mendukung agenda pembangunan berkelanjutan.



IHHCH bersama Museum Bahari Jakarta menjadi salah satu presenter dalam ICOM INTERCOM. Doha Conference 2023

MUSEUM BAHARI JAKARTA DAN PROGRAM MLEADS

Berlokasi di Jakarta Utara, tepatnya di daerah pesisir Kecamatan Penjaringan, Museum Bahari terletak di tempat yang sangat kaya akan sejarah dan warisan budaya, juga sebagai titik awal perkembangan Kota Jakarta. Walaupun berada di lokasi industri pelabuhan dan kebaharian, Kecamatan Penjaringan juga terkenal sebagai salah satu daerah dengan tingkat kemiskinan tertinggi dan zona rawan permasalahan sosial. Berdasarkan data garis kemiskinan, jumlah, dan persentase penduduk miskin yang dikeluarkan oleh BPS pada 2023, tercatat sekitar 125 ribu warga berlokasi di Jakarta Utara dan merupakan tertinggi di Jakarta.

Mulai tahun 2023, kami berdiskusi secara intensif dengan tim Museum Bahari untuk mengembangkan program museum yang berdampak. Kemudian, menjelang akhir tahun 2023, draf inisiasi program Museum for Local Economic Development and Social Changes yang disingkat MLEADS dan dinarasikan dalam Bahasa Indonesia sebagai Museum Menginspirasi mulai bergulir. Bersama Museum Bahari, kami

membentuk Forum Diskusi Pengembangan Kawasan Sunda Kelapa (terdiri dari komponen pemerintah lokal termasuk camat, kepolisian, lurah, universitas, bisnis, komunitas, dan media) yang bertujuan untuk menyinkronkan agenda pembangunan area wisata *heritage* yang akan dilakukan oleh PT Pelabuhan Indonesia (Pelindo) terkait dengan penetapan Sunda Kelapa sebagai Pelabuhan Heritage, pengembangan Pasar Hexagon, pengembangan pameran seni, dan sejarah bertaraf internasional di Museum Bahari, serta pengembangan Galeri Dinas KPKP (bekas Pasar Ikan). Selain berperan sebagai *connectivity hub*, kami mengadvokasi agar perkembangan wilayah tersebut dilakukan dengan memperhatikan prinsip *IDEA (Inclusivity, Diversity, Equality dan Access)* sehingga membawa kesejahteraan bagi masyarakat.



Rapat rutin bulanan bersama lintas pemangku wilayah untuk pengembangan Kawasan Sunda Kelapa

Kegiatan lain yang dilakukan dalam bendera program MLEADS adalah kolaborasi untuk meningkatkan kualitas pengetahuan dan keterampilan generasi muda dan warga usia produktif di daerah Penjaringan. Dalam diskusi kelompok terpumpun yang dilakukan bersama Suku Dinas Sosial Jakarta Utara dan Karang Taruna Kelurahan Penjaringan, diketahui bahwa hambatan terhadap akses pekerjaan yang layak menjadi alasan tingginya tingkat judi *online*, penyalahgunaan narkoba, pencurian, dan pelanggaran hukum lainnya. Sementara itu, tingkat pendidikan rata-rata penduduk yang rendah menjadi faktor utama yang menyebabkan penduduk tidak mendapatkan pekerjaan yang layak. Berdasarkan hal tersebut maka program di Museum Bahari diarahkan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dengan memanfaatkan sumber daya pengetahuan dan jejaring Museum Bahari dan IHHCH.



FGD Root Cause Analysis bersama warga area Penjaringan untuk memahami permasalahan dan menentukan aktivitas pelatihan dan kegiatan yang disinergikan dengan museum.

Program MLEADS atau Museum Menginspirasi yang dilakukan bersama dengan Museum Bahari dapat dikatakan sebagai sebuah proyek pilot untuk melihat bagaimana museum dapat berkontribusi dalam pembangunan masyarakat lokal dan membawa perubahan sosial. Dari pengalaman Museum Bahari nantinya kita dapat memetik pelajaran tentang *things that works*, *things that don't works*, *what should we improve* dalam menerapkan sebuah program museum yang memiliki dampak sosial.

PENUTUP

Saya ingin menekankan bahwa program yang berkontribusi dalam sebuah perubahan sosial berbeda dengan kegiatan sosial. Museum sudah banyak melakukan kegiatan sosial, misalnya seperti donor darah, pengecekan kesehatan lansia, atau tur dan pameran museum untuk masyarakat berkebutuhan khusus. Namun, perubahan sosial lebih dari itu. Program museum yang memiliki dampak perubahan sosial berbicara tentang bagaimana museum dapat berperan aktif sebagai ekosistem dalam mendorong terjadinya peningkatan perilaku positif dan kualitas taraf hidup masyarakat lokal secara berkelanjutan. Museum mengambil posisi untuk menjembatani diskusi dengan berbagai pemangku kepentingan, memberdayakan pengetahuan, serta koleksinya untuk kesejahteraan masyarakat, melakukan kolaborasi untuk membangun iklim kewirausahaan sosial dan ketahanan ekonomi masyarakat yang tentu saja harus disesuaikan dengan visi dan misi museum tersebut.

Dalam kasus Museum Bahari sebagai museum yang narasi dan koleksinya berbicara tentang sejarah, tradisi, dan warisan budaya kebaharian Indonesia, baik secara nasional maupun global, maka program berdampak sosial yang didesain mengarah pada peningkatan kualitas hidup masyarakat bahari. Ada banyak sekali relevansi materi di masa kini yang bisa dibangun dalam program MLEADS di museum Bahari, mulai dari *renewable energy* berbasis laut; permasalahan perubahan iklim yang mempengaruhi laut dan masyarakat

pesisir; isu-isu kesetaraan gender pada perempuan pesisir; permasalahan hak-hak nelayan; *illegal fishing*; edukasi industri berbasis sumber daya kelautan; hingga peningkatan gizi dengan nutrisi makanan laut dalam isu *stunting*. Museum lain dapat mencoba mengembangkan program berdampak sosial sesuai dengan fokus dan karakteristik museumnya. Museum-museum kota merupakan museum yang memiliki potensi sangat tinggi untuk berinovasi dalam pengembangan program museum berdampak sosial karena karakternya yang bersifat umum dan merupakan representasi kehidupan masyarakat kota dengan segala tantangan dan dinamikanya.

Museum harus mampu bergerak untuk menarasikan dan memberdayakan pengetahuan dan koleksinya melintasi dimensi ilmu sejarah dan arkeologi atau identitas. Sebagai salah satu institusi yang berperan dalam mendorong terwujudnya agenda pembangunan berkelanjutan global, museum harus juga dapat melihat bagaimana ia dapat merancang program publik yang mendorong semangat budaya untuk keberlanjutan masa depan (*Culture for the Future*). Tanpa kemampuan untuk merajut relevansi dengan kebutuhan perkembangan masyarakat, museum dan koleksinya hanya akan menjadi *memento* penanda sejarah yang sunyi. Museum hanya akan berkatut pada narasi *once upon a time* dan mengubur potensinya untuk menjadi bagian dari masa kini dan masa depan.

Daftar Pustaka

- Barekyan, K., & Peter, L. 2023. *Digital Learning and Education in Museum: Innovative Approaches and Insights*. Berlin: Network of European Museum Organization.
- Bautista, S. 2013. *Museums in the Digital Age: Changing Meanings of Place, Community and Culture*. Walnut Creek: Altamira Press.
- Lacedelli, S., Tamma, M., & Fazzi, F. 2019. "Digital education as a catalyst for museum transformation: the case of the 'Museums and New Digital Cultures' course". dalam *European Journal of Cultural Management and Policy*, 9(2), 47–65.
- Pengelola Siaran Pers. 2024. "Kemendikbudristek Akan Luncurkan Indonesian Heritage Agency (IHA)". dalam [kemdikbud.go.id](https://www.kemdikbud.go.id), 16 mei 2024, diakses 17 Juli 2024. <<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2024/05/kemendikbudristek-akan-luncurkan-indonesian-heritage-agency-ih-a>>.
- OECD/ICOM. 2019. "Culture and local development: maximising the impact: A guide for local governments, communities and museums", OECD Local Economic and Employment Development (LEED) Papers, No. 2019/07, Paris: OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9a855be5-en>.
- McGhie, H.A. 2019. *Museums and the Sustainable Development Goals: a how-to guide for museums, galleries, the cultural sector and their partners*. UK: Curating Tomorrow.
- Visser, Jasper. 2018, June 27. "Museums and the SDGs: Museums and the Sustainable Development Goals." *The Museum of the Future*. <https://bit.ly/3hpMjZg>.
- Orea-Giner, A., De-Pablos-Heredero, C., & Vacas Guerrero, T. 2019. Sustainability, economic value and socio-cultural impacts of museums: a theoretical proposition of a research method. *Museum Management and Curatorship*, 36(1), 48–61. <https://doi.org/10.1080/09647775.2019.1700468>.
- SDGs (Sustainable Development Goals). n.d.a. "17 Goals to Transfer Our World.". <https://bit.ly/3lmlh0R>. (diakses pada tanggal 20 November 2021).
- <https://themuseumofthefuture.com/2018/07/18/museums-and-the-sdgs-where-to-make-a-difference/> Halaman link tidak ditemukan
- Mileham, M., Moore, S., & Kindick, J. 2023, June 26. *Measuring Museum Social Impact: Lessons and Resources from a National Study*. [Aam-us.org](https://www.aam-us.org/2023/06/26/measuring-museum-social-impact-lessons-and-resources-from-a-national-study/). <https://www.aam-us.org/2023/06/26/measuring-museum-social-impact-lessons-and-resources-from-a-national-study/>
- Jones, Johanna. 2019, February 2. *Articulate and Measure Museums' Social Impact*. [ne-mo.org](https://www.ne-mo.org/news-events/article/articulate-and-measure-museums-social-impact). <https://www.ne-mo.org/news-events/article/articulate-and-measure-museums-social-impact>.



Bionarasi

Nofa Farida Lestari merupakan *founder* Lembaga Pelestari Sejarah dan Budaya Indonesia dan direktur eksekutif dari PT Wisata Heritage Indonesia atau yang lebih dikenal sebagai IHH Creative Hub. Ia merupakan alumni Fakultas Hukum Universitas Indonesia dan bekerja dengan berbagai organisasi internasional selama lebih dari 15 tahun untuk sektor pembangunan ekonomi dan kebudayaan.

Surel: nova.wazir@gmail.com

Dari *Siliwangi* untuk Rakyat Jawa Barat

MUHAMMAD NAUFAL FADILAH

Ketika mendengar wisata edukasi sejarah, museum pasti menjadi kata yang tebersit pertama kali dalam benak kebanyakan orang. Tidak dapat dimungkiri, museum menjadi opsi yang paling memungkinkan ketika kita ingin mempelajari identitas masyarakat dari kota yang sedang kita kunjungi. Terdapat suatu ungkapan yang berbunyi “museum cerminan suatu bangsa.” Ungkapan tersebut mengisyaratkan bahwa museum sudah seharusnya menjadi representasi memori kolektif yang dimiliki oleh masyarakat di sekitarnya. Apabila hal ini dapat terwujud, museum akan memberikan pengalaman interpretatif bagi pengunjungnya dan menjadi sarana yang tepat dalam upaya merekoleksi (mengumpulkan ulang) memori masyarakat.



Bangunan Museum Mandala Wangsit Siliwangi
(Sumber: Dokumentasi Komunitas Aleut)



Berbagai sudut Museum Mandala Wangsit Siliwangi (Sumber: Dokumentasi Komunitas Aleut)

Lalu, bagaimana dengan Museum Mandala Wangsit Siliwangi? Museum yang terletak di Jl. Lembong No. 38 ini merupakan museum yang dikelola oleh Bintaljarahdam III/Siliwangi. Museum ini berdiri sejak 23 Mei 1966 dan diresmikan oleh Kolonel Ibrahim Adjie yang saat itu menjabat sebagai Panglima Kodam VI/Siliwangi. Pendirian museum ini bertujuan untuk mewariskan semangat perjuangan Divisi Siliwangi kepada generasi muda. Tujuan museum ini tervisualisasikan melalui 1.500 koleksi yang dipamerkan dalam museum ini (Adriansyah, 2018). Bangunan museum ini menyimpan cerita sejarahnya sendiri dalam perjalanan perjuangan rakyat Jawa Barat dan Kodam III/Siliwangi.



Upacara penyerahan kekuasaan militer dari Belanda kepada Divisi Siliwangi dengan latar belakang bangunan yang akan menjadi Gedung Mandala Wangsit Siliwangi pada tahun 1949. (Sumber: Voskuil, 1999)

Museum Mandala Wangsit Siliwangi berdiri di bangunan yang pernah digunakan sebagai tempat tinggal seorang perwira Belanda (Ardiansyah, 2018). Bangunan tersebut lalu dialihfungsikan menjadi bagian dari Koninklijke Militaire Academie (Kartodiwiryo, 2006). Pasca-kemerdekaan Indonesia, gedung yang telah berdiri sekitar tahun 1910—1915 tersebut beralih fungsi menjadi Markas Divisi Siliwangi. Bangunan ini menjadi saksi bisu peristiwa Angkatan Perang Ratu Adil (APRA) yang dipimpin Raymond Westerling. Setidaknya 79 anggota TNI gugur dalam peristiwa ini, termasuk Letnan Kolonel Lembong yang diabadikan namanya sebagai nama jalan di depan Museum Mandala Wangsit Siliwangi (Disjarahdam VI/Siliwangi, 1979).



Gedung Staf Kwartier Divisi Siliwangi yang telah dikuasai pasukan APRA tanggal 23 Januari 1950. (Sumber: Disjarahdam VI/Siliwangi, 1979)



Peralihan fungsi bangunan menjadi Gedung Museum Mandala Wangsit Siliwangi pada tanggal 23 Mei 1966 (Sumber: Kantor Wilayah Departemen Penerangan Jabar)

Seiring bertambahnya koleksi dan pengembangan museum, pada 1980 diresmikan pendirian bangunan oleh Presiden Soeharto. Saat ini, bangunan berlantai dua tersebut dijadikan sebagai gedung pameran utama dari Museum Mandala Wangsit Siliwangi. Bangunan ini terdiri dari sepuluh ruangan pameran tetap yang memamerkan berbagai koleksi bersejarah sejak masa pergerakan nasional hingga keterlibatan Kodam III/Siliwangi dalam operasi internasional.

Koleksi museum didominasi oleh foto-foto dan barang-barang yang menjadi saksi perjuangan rakyat Jawa Barat. Selain itu, museum ini pun dilengkapi dengan lukisan, diorama, dan peta guna mempermudah pengunjung mendapatkan informasi. Museum ini pun memiliki koleksi luar ruangan yang memamerkan beberapa alat utama sistem persenjataan (alutsista) yang digunakan pada masa perjuangan kemerdekaan. Beberapa monumen juga didirikan sebagai pengingat dari berbagai peristiwa yang pernah dilalui oleh rakyat Jawa Barat dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Sebagai museum yang berdiri dalam lingkup teritorial Kodam III/Siliwangi, timbul suatu pernyataan dalam benak saya. Apakah memori yang dirawat melalui Museum Mandala Wangsit Siliwangi masih hidup di dalam ingatan masyarakat Jawa Barat? Atau memori tersebut hanya tersimpan dalam bangunan tua di tengah gemerlapnya wilayah urban pusat Kota Bandung? Keresahan ini pada akhirnya menjadi fokus utama dalam tulisan “Dari Siliwangi untuk Rakyat Jawa Barat” ini. Tentu Siliwangi di sini merujuk pada Kodam III/Siliwangi dan Museum Mandala Wangsit Siliwangi.

PERAN MUSEUM DALAM REKOLEKSI MEMORI

Sebelum memasuki pembahasan inti, perlu kiranya bagi saya untuk memaparkan beberapa konsep penting yang digunakan untuk menunjang penulisan artikel ini. Rekoleksi memori atau *recall memory* (Sevush, 2016) merupakan suatu konsep yang kerap digunakan dalam kajian psikologi kognitif. Bergson berpendapat bahwa rekoleksi adalah penggambaran secara jelas dari suatu peristiwa yang dialami seseorang di masa lampau (Perri, 2014).

Dalam konteks museum, memori yang terwakili dari koleksi-koleksi yang dimilikinya tidak hanya bersifat pribadi, tetapi juga menyimpan memori kolektif masyarakat. Hal ini selaras dengan definisi museum menurut International Council of Museums (ICOM). Menurut ICOM, museum merupakan lembaga permanen nirlaba yang terbuka secara umum dan inklusif dalam melayani masyarakat melalui kegiatan penelitian, pengumpulan, pelestarian, penafsiran, dan pengomunikasian warisan berwujud dan tidak berwujud. Adapun salah satu bentuk warisan tidak berwujud itu berbentuk memori kolektif. Jeffrey K. Olick menyatakan bahwa memori kolektif adalah persepsi masyarakat dalam memastikan kesinambungan budaya yang menghubungkan masa lalu, masa

sekarang, dan masa yang akan datang (Purnomo, 2022). Oleh karena itu, pelestarian memori kolektif sebagai bagian dari warisan tidak berwujud sudah seharusnya menjadi salah satu tanggung jawab museum.

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk melihat sejauh mana museum berperan dalam merekoleksi memori kolektif masyarakat. Salah satunya adalah penelitian gubahan Sofyan (2019) yang berfokus pada peran Gedung Merdeka dalam merawat memori kolektif kemerdekaan bangsa-bangsa Asia dan Afrika. Gedung Merdeka tidak hanya memiliki nilai sejarah sebagai tempat diselenggarakannya Konferensi Asia Afrika, tetapi juga menyimpan berbagai koleksi yang mampu merawat memori kolektif masyarakat lokal, nasional, bahkan internasional tentang rangkaian penyelenggaraan konferensi ini. Penelitian ini pun diperkuat dengan penelusuran Dien dan Sunarti (2024) yang membuktikan bahwa dengan keberadaan Gedung Merdeka, masyarakat mampu merekoleksi memori masa lampaunya mengenai Konferensi Asia Afrika. Kedua karya tersebut memberikan acuan penulisan untuk meninjau sejauh mana upaya Museum Mandala Wangsit Siliwangi dalam merekoleksi memori kolektif masyarakat melalui koleksi-koleksi yang dimilikinya.

PENELUSURAN MEMORI KOLEKTIF MASYARAKAT LOKAL OLEH KOMUNITAS ALEUT!

Komunitas Aleut! merupakan komunitas yang didirikan untuk tujuan pendidikan, literasi, serta apresiasi sejarah dan budaya lokal di kawasan Priangan, khususnya Kota Bandung. Kegiatan kami secara umum adalah mempelajari sejarah pada sumbernya secara langsung dan mengomunikasikannya kepada masyarakat luas. Dengan melakukan kunjungan langsung ke lapangan, kami mendapatkan pengalaman yang lebih beragam dan diharapkan mampu memperkaya hasil literasi yang telah dilakukan sebelumnya.

Salah satu topik yang secara berulang menjadi pembahasan Komunitas Aleut! adalah peristiwa Darul Islam/Tentara Islam Indonesia (DI/TII) di Jawa Barat. Bagaimana tidak? Selalu banyak hal baru yang kami dapatkan mengenai peristiwa ini. Sebagai salah satu contohnya, kami mendapatkan informasi mengenai keberadaan saksi peristiwa DI/TII di sekitar kawasan Dermaga Talibaju, Kabupaten Purwakarta. Kami memutuskan untuk melakukan perjalanan untuk menemui saksi tersebut. Beliau menceritakan evakuasi korban DI/TII dari Sungai Citarum ketika sedang bersekolah di jenjang SMP. Korban-korban tersebut dieksekusi di perahu dan barang-barang milik korban diambil oleh para pelaku. Beberapa penghuni kampung pun banyak yang harus mengungsi akibat ancaman DI/TII. Tidak hanya itu, beliau pun mengagumi para pemuda yang berpartisipasi dalam Organisasi Keamanan Desa (OKD).

Jauh sebelum perjalanan kami menemui saksi peristiwa DI/TII di Dermaga Talibaju, kami pun melakukan penelusuran jejak DI/TII di Kecamatan Malangbong, Kabupaten Garut. Di sela-sela perjalanan, kami beristirahat dan membeli jajanan di pinggir jalan. Salah satu rekan kami menanyakan informasi mengenai gerakan DI/TII yang terjadi di daerah tersebut. Beliau memberikan informasi mengenai keberadaan tugu yang didirikan sebagai pengingat pembunuhan massal masyarakat di Desa Cibugel. Di seberang tugu tersebut berdiri sebuah masjid yang dibangun di atas pemakaman massal korban DI/TII tersebut. Beliau menyatakan bahwa informasi itu sudah menjadi pengetahuan umum bagi masyarakat di sekitar sana dan diwariskan dari satu generasi ke generasi.

REPRESENTASI MEMORI KOLEKTIF RAKYAT JAWA BARAT DI MUSEUM KOLEKSI MUSEUM MANDALA WANGSIT SILIWANGI



Beberapa perjalanan yang kami lakukan sebagaimana diungkapkan sebelumnya memberikan validasi bahwa kenangan akan peristiwa DI/TII menjadi salah satu memori kolektif yang hidup di dalam masyarakat dan terus diwariskan dari satu generasi ke generasi lainnya. Di lain sisi, koleksi-koleksi yang dipamerkan di dalam kedua ruangan Museum Mandala Wangsit Siliwangi yang berfokus pada DI/TII mampu merekoleksi memori kolektif pengunjung dan masyarakat dalam konteks yang lebih luas.



Beberapa koleksi dan monumen yang dipamerkan Museum Mandala Wangsit Siliwangi.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

P ermasalahan utama dalam hal ini adalah bagaimana mengomunikasikan koleksi-koleksi tersebut kepada masyarakat. Koleksi museum merupakan benda mati dan membutuhkan manusia sebagai perantara untuk mengomunikasikannya. Sebagai contoh, salah satu koleksi Museum Mandala Wangsit Siliwangi yang memiliki kaitannya dengan peristiwa DI/TII dan dapat diakses secara mudah adalah mobil ambulans Si Gajah. Ambulans ini merupakan kendaraan yang mengangkut Sekarmadji Maridjan Kartosoewirjo, pemimpin DI/TII, dari persembunyiannya di Gunung Geber, Majalaya. Tidak hanya itu, ambulans ini juga berjasa untuk membantu tim medis dari pasukan Kodam III/Siliwangi dalam melakukan operasi penumpasan gerakan DI/TII. Ambulans ini masih dapat berfungsi dengan baik, tetapi sayangnya tidak dapat dimaksimalkan sebagai daya tarik wisata atau mampu memberikan informasi lebih dari yang tertera pada papan informasi.



Ambulans Si Gajah yang merupakan salah satu koleksi Museum Mandala Wangsit Siliwangi.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Melihat ambulans ini membawa saya mengingat berbagai koleksi peristiwa DI/TII yang terletak di dalam ruang pameran tetap. Ruangan ini merupakan ruangan terakhir di lantai satu, tepatnya merupakan ruangan pameran lima dan enam. Ruangan ini memuat berbagai koleksi mengenai DI/TII, mulai dari data struktur organisasi, naskah proklamasi, tanda kepangkatan, kronologi pendirian, kerugian yang dihasilkan dari gerakan ini, bendera, dan masih banyak lagi. Namun, satu hal yang paling menarik perhatian adalah adanya lukisan, diorama, dan peta interaktif. Ketiga koleksi ini mungkin bukan koleksi bersejarah, tetapi dengan adanya koleksi-koleksi ini, pengunjung akan diajak berimajinasi menuju peristiwa tersebut.

Peristiwa penangkapan Kartosoewirjo menjadi salah satu peristiwa yang diangkat dalam diorama dan lukisan. Peristiwa ini bahkan memiliki dokumentasi foto yang cukup lengkap sehingga dapat dilihat sejauh mana keakuratan peristiwa yang terjadi dengan diorama dan lukisan yang ada. Akan jauh lebih menarik jika hal-hal ini dapat dikaitkan dengan keberadaan ambulans yang terletak di luar ruangan pameran. Sayangnya, sejauh saya mengamati, keberadaan Si Gajah ini sangat sedikit disinggung dalam koleksi yang ada di kedua ruangan ini. Secara sederhana, museum mengajak masyarakat untuk merekoleksi memori perjuangan rakyat Jawa Barat, tetapi tidak mampu mengajak pengunjung untuk sekadar merekognisi ingatan dari koleksi yang berada di museum.

Keberadaan koleksi-koleksi yang mampu merekoleksi memori kolektif masyarakat mengenai DI/TII seharusnya mampu membuat ikatan antara Museum Mandala Wangsit Siliwangi dapat terasa begitu dekat dengan masyarakat. Museum ini mungkin boleh saja berada di pusat Kota Bandung dan dikelola oleh TNI, tetapi memori yang tersimpan melalui koleksi-koleksi museum tersebut tidak dibatasi oleh keadaan geografis dan kepemilikan kelompok tertentu.

PENUTUP

Museum Mandala Wangsit Siliwangi dapat disimpulkan mampu merekoleksi memori kolektif masyarakat dalam konteks DI/TII. Meskipun begitu, pengembangan isi koleksi harus dilakukan untuk mampu mengkurasi lebih banyak memori dari masyarakat. Pengembangan ini menjadi salah satu poin dalam tujuan pendirian museum sebagaimana dipaparkan oleh ICOM. Hal ini tentu tidak dapat mengandalkan inisiasi pengelola museum saja, tetapi juga membutuhkan partisipasi aktif dari masyarakat. Menjadikan Museum Mandala Wangsit Siliwangi sebagai museum yang inklusif, menyenangkan, dan dekat dengan masyarakat, diharapkan juga mampu meningkatkan dampak keberadaan museum di tengah-tengah masyarakat. Sebagaimana slogan Bersama Rakyat, TNI Kuat, Museum Mandala Wangsit Siliwangi harus berbenah dan melibatkan masyarakat jauh lebih banyak dalam kegiatan museum.

Daftar Pustaka

- International Council of Museum. 2022. Final Report
Extraordinary General Assembly International Council of
Museums.
- Dien, Zukhrufa K.S. dan L. Sunarti. 2024. "Suara yang
Terlupakan: Memori Kolektif para Pendukung Konferensi
Asia Afrika Tahun 1955." *Sejarah dan Budaya: Jurnal
Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, vol. 18, no. 1,
38—51, doi:
<https://doi.org/10.17977/um020v18i12024p38-51>
- Perri, Trevor. 2014. "Bergson's Philosophy of Memory."
Philosophy Compass, vol. 9, no. 12, 837—847, doi: <https://doi.org/10.1111/phc3.12179>
- Sofyan, Achmad. 2019. "Dari Societeit Concordia Menuju Gedung
Merdeka: Memori Kolektif Kemerdekaan Asia-Afrika."
Indonesia Historical Studies, vol. 3, no. 1, 17—28, doi:
<https://doi.org/10.14710/ihis.v3i1.4847>
- Disjarahdam VII/Siliwangi. 1979. *Siliwangi dari Masa ke Masa*.
Edisi Kedua, Angkasa.
- Kartodiwirio, Sudarsono K. 2006. Bandung: Kilas Peristiwa di
Mata Filatelis Sebuah Wisata Sejarah.
- Purnomo, Pungki. 2022. *Museum Universitas sebagai Institusi
Memori Kolektif dan Pentingnya bagi PTKI*. Penerbit KBM
Indonesia.
- Sevush, Steven. 2016. *The Single-Neuron Theory Closing in on
the Neural Correlate of Consciousness*. Palgrave Macmillan.
- Voskuil, R.P.G.A., dkk. 1999. *Bandoeng Beeld van een Stad*.
Asia Maior.
- Adriansyah, Rian. 2018. *Perkembangan Museum Mandala
Wangsit Siliwangi di Kota Bandung Tahun 1980—2016*.
Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. Skripsi.

Situs Daring

- Kantor Wilayah Departemen Penerangan Jabar. "Gedung Musium
Mandala Wangsit Siliwangi". Dispusipda Jawa Barat. <https://sikn.jabarprov.go.id/index.php/gedung-musium-mandala-wangsit-siliwangi>. (Diakses pada 1 Agustus 2024).



Bionarasi

Muhammad Naufal Fadilah adalah anggota Komunitas Aleut! yang mulai bergabung sejak tahun 2022. Komunitas Aleut! adalah suatu komunitas yang bergerak dalam kegiatan literasi dan apresiasi sejarah dan budaya lokal. Dokumentasi kegiatan dan catatan perjalanan kami dapat dilihat di Instagram [@komunitasaleut](https://www.instagram.com/komunitasaleut) dan situs [komunitasaleut.com](https://www.komunitasaleut.com). Saran dan rekomendasi dapat menghubungi surel di bawah.

Surel: muhnaufadilah@gmail.com.

Museum Kedokteran: Mengubah Cermin Menjadi Jendela

DINI FITRIYANTI

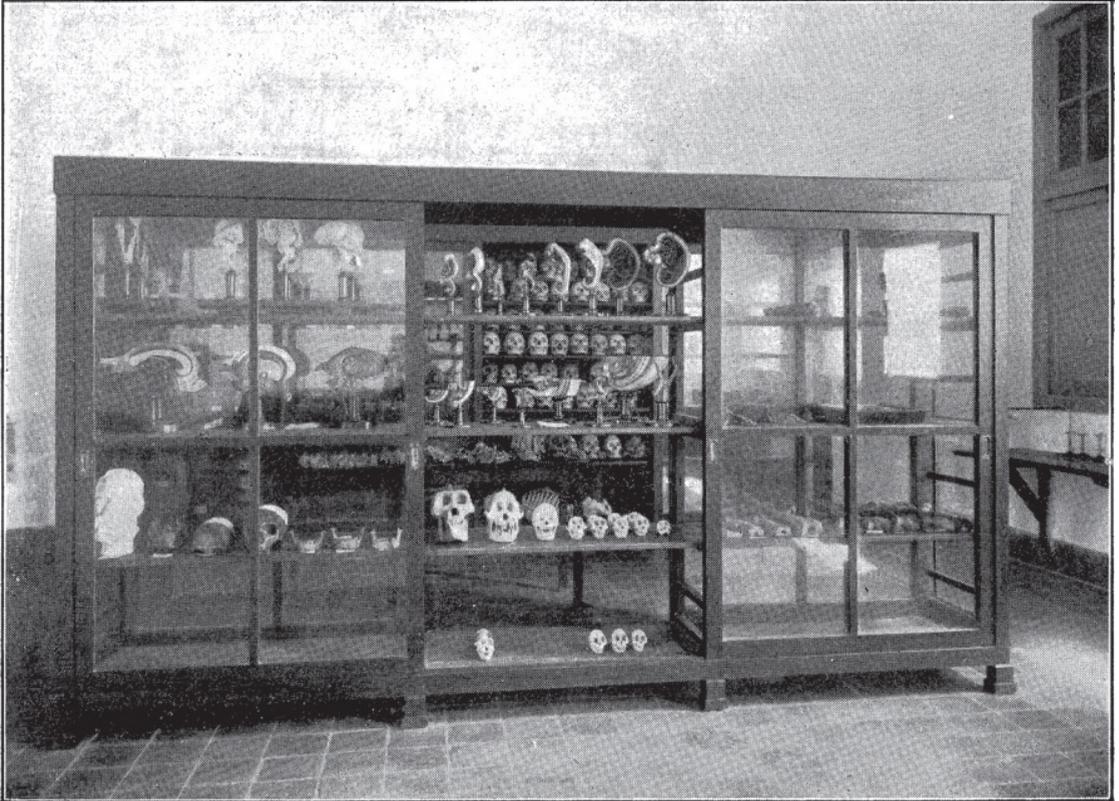
Kita sering kali mendengar, ketika anak-anak ditanya tentang cita-citanya kelak, maka jawabannya menjadi dokter. Terlepas dari kesadaran, spontanitas, atau keterbatasan pengetahuan anak terkait profesi pekerjaan orang dewasa, pengenalan profesi dan peran seorang dokter bagi anak, tentu dapat dilakukan sejak dini. Hal ini dapat dimulai dengan pengenalan anatomi tubuh manusia secara sederhana, serta praktik-praktik menjaga kesehatan dan kebersihan pada kegiatan sehari-hari. Tidak hanya anak-anak, setiap orang perlu memahami pentingnya mengenal dan menjaga kesehatan, minimal pada tubuhnya sendiri.

Akses terhadap informasi kesehatan di era *society* 5.0 tersedia melimpah dalam berbagai media. Banjirnya informasi terkadang justru dapat mengaburkan kebenaran sehingga memunculkan kekhawatiran terjadinya *hoax*. Oleh karena itu, penting bagi setiap orang untuk memilih sumber informasi yang baik dan benar. Salah satu sumber informasi yang dapat diakses masyarakat umum sebagai alternatif edukasi ilmu kedokteran dan kesehatan ialah museum kedokteran.

SEJARAH

Museum kedokteran, dulu dikenal sebagai museum anatomi, pertama kali berdiri sekitar abad ke-16 dan 17. Inovasi penggunaan alkohol sebagai bahan preservasi pada tahun 1662 dan kaca *flint* sebagai wadah spesimen kedokteran, terbukti mengakselerasi berdirinya museum-museum kedokteran. Hal ini ditandai dengan pendirian 44 museum baru di Eropa pada rentang tahun 1646 hingga 1680. Pada tahun 1906, William Osler dan Maude Abbott dari Fakultas Kedokteran McGill University, Kanada, mendirikan asosiasi museum kedokteran internasional pertama di dunia sebagai wadah pertukaran informasi dan perkumpulan, yang menaungi pegiat museum kedokteran terkemuka.

Kolonialisme bangsa Eropa memberi pengaruh terhadap berdirinya museum kedokteran pertama di tanah air. Museum Anatomie sebagai bagian dari School tot Opleiding van Indische Artsen (STOVIA) diperkirakan mulai berdiri pada awal abad ke-20 setelah gedung sekolah berpindah ke Salemba pada tahun 1920. Museum seluas 70 m² tersebut menampilkan koleksi spesimen kedokteran yang memiliki nilai didaktis dalam pembelajaran anatomi (Gambar 1). Beberapa koleksi Museum Anatomie kini dapat ditemui di Indonesia Museum of Health and Medicine (iMuseum), Indonesian Medical Education and Research Institute (IMERI), Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia (FK UI).



Museum Anatomie STOVIA, Salemba, pada tahun 1926.
(Sumber: de Waart, 1926)

TERMINOLOGI “MUSEUM KEDOKTERAN”

International Council of Museum (ICOM) pada tahun 2022 mendefinisikan museum secara umum sebagai lembaga permanen nirlaba yang melayani masyarakat dan melaksanakan penelitian, pengumpulan, pelestarian, penafsiran, dan pembuatan pameran, baik dari koleksi berwujud maupun tak berwujud, serta bersifat terbuka untuk umum, mudah diakses, dan inklusif. Definisi ini juga berlaku pada museum kedokteran, meskipun hal itu perlu definisi lebih khusus. Di Indonesia, museum kedokteran umumnya merupakan pengembangan dari departemen ataupun institusi pendidikan kedokteran. Museum kedokteran dikategorikan sebagai museum khusus dan tercakup dalam Jejaring Museum Perguruan Tinggi Indonesia. Sementara itu, ICOM mengelompokkan dalam International Council Museums Committee for University Museums and Collections (UMAC).

Museum kedokteran, jika mengacu pada sejarahnya, merupakan pengembangan dari museum pengetahuan alam dan museum institusi kedokteran dengan koleksi berupa spesimen kedokteran ataupun instrumen pembelajaran yang memiliki peran utama dalam pendidikan kedokteran. Alberti (2016) memberikan definisi museum kedokteran yang lebih luas dengan menambahkan aspek sejarah, artistik, dan budaya pada koleksinya. Sementara itu, Chizh (2016) menambahkan aspek edukasi dan teknologi penelitian untuk membentuk suatu perilaku dari pengunjung museum terhadap kehidupan dan kesehatan sebagai nilai pengetahuan sosial dalam pemeliharaan dan penguatan kesehatan.

Museum kedokteran, umumnya didominasi oleh empat tipe berikut, yaitu museum kedokteran di bawah organisasi (1) pendidikan kedokteran, (2) penelitian kedokteran, (3) kedokteran secara umum, dan (4) otoritas kesehatan. Museum di bawah organisasi kedokteran dikategorikan berdasarkan cabang ilmu kedokteran, meliputi pelayanan kesehatan, sejarah, kerumahtangaan, dan ilmu pengetahuan. Dalam lingkungan kontemporer saat ini, definisi museum kedokteran semakin luas, misalnya museum kedokteran militer sebagai museum kedokteran dengan status organisasi otonom.

Dari sederet definisi yang tersedia, kita dapat menyimpulkan bahwa museum kedokteran adalah museum yang memfasilitasi pendidikan kedokteran, juga mengedukasi masyarakat terkait kesehatan dengan harapan dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran. Sebagai museum khusus, museum kedokteran umumnya memiliki koleksi khas berupa spesimen kedokteran.

KOLEKSI

Koleksi utama museum kedokteran adalah spesimen kedokteran. Spesimen kedokteran berupa tubuh manusia asli, baik utuh maupun sebagian, yang terdiri dari koleksi anatomi (normal) dan patologi (dengan penyakit). Koleksi lainnya dapat berupa sarana dan prasarana pendidikan kedokteran masa lampau yang memiliki nilai sejarah ataupun non-sejarah, tetapi bermakna dalam edukasi, sesuai dengan visi dan misi museum. Dahulu hingga kini, koleksi di museum kedokteran berperan dalam mendukung pendidikan kedokteran, baik untuk pembelajaran mandiri maupun kelompok. Bahkan, peran museum kedokteran semakin luas sebagai sarana edukasi kedokteran dan kesehatan bagi masyarakat umum.

PROGRAM EDUKASI

Definisi ICOM menyebutkan bahwa museum harus bersifat inklusif, artinya dapat menjangkau seluruh kalangan dan lapisan masyarakat. Berdasarkan jenis pengunjungnya, sifat inklusif pada museum kedokteran ini bersifat terbatas. Oleh karena itu, museum kedokteran perlu menyusun program edukasi yang tepat agar sesuai dengan target pengunjung.

Museum kedokteran merupakan bagian dari instansi pendidikan tinggi yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sarana penunjang dalam

pembelajaran ilmu kedokteran. Museum yang dilengkapi dengan koleksi spesimen kedokteran, membantu mahasiswa lebih memahami materi pembelajaran anatomi. Beberapa museum kedokteran di Indonesia, yaitu iMuseum IMERI FK UI dan Museum Anatomi FK IK UNIKA Atmajaya telah dilengkapi teknologi modern, berupa meja anatomi 3D untuk visualisasi anatomi tubuh manusia secara tiga dimensi dan memberikan pengalaman membedah secara virtual. Harapannya, hal ini dapat membantu mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan *visuo-spatial*.

Selain untuk kegiatan rutin pembelajaran ilmu kedokteran, museum kedokteran juga menjadi tempat yang baik untuk mengimplementasikan dan mendukung kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, yaitu “Merdeka Belajar Kampus Merdeka” (MBKM). Salah satu bentuk kegiatan MBKM di museum ialah program magang (Gambar 2). Mahasiswa dari dalam maupun luar kampus diizinkan untuk mengikuti program magang

di museum kedokteran. Program magang dapat dilaksanakan secara multidisiplin dan berkolaborasi dengan mitra industri. Dengan memanfaatkan koleksi museum sebagai sarana dan prasarana pembelajaran, peserta magang juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama. Jika melihat dampak positif yang diberikan, dapat dikatakan bahwa museum merupakan mitra strategis dalam penerapan skema MBKM.



Mahasiswa kedokteran melaksanakan praktikum Fotografi Medis, bagian dari program magang multidisiplin di iMuseum IMERI FK UI (Sumber: iMuseum IMERI FK UI, 2022).

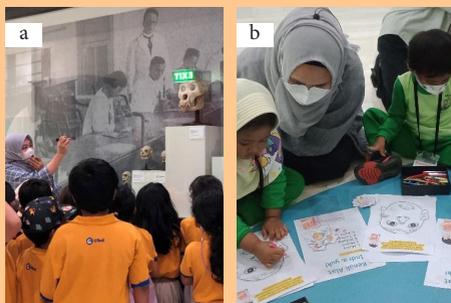
Kolaborasi menjadi salah satu kunci dalam penyusunan program edukasi di museum. Kolaborasi memberi kita peluang untuk mendapatkan masukan berharga sehingga program edukasi yang dibuat menjadi lebih tepat sasaran sesuai kebutuhan. Dua program *workshop* yang diinisiasi pertama kali oleh iMuseum IMERI FK UI tahun 2023, merupakan hasil kolaborasi museum dengan beberapa ahli dalam upaya memfasilitasi kebutuhan pengembangan disiplin ilmu pengetahuan yang belum banyak dipelajari, yaitu ilustrasi kedokteran (*biomedical illustration*) dan fotografi medis (*medical photography*).



Biomedical Illustration Workshop di iMuseum IMERI FK UI. (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

Museum kedokteran juga memiliki program edukasi khusus untuk pengunjung umum. Pengunjung umum dapat dikategorikan menjadi anak-anak dan dewasa. Semakin muda umur dan tingkat pendidikan pengunjung, maka program edukasi dibuat lebih sederhana. Program edukasi untuk pengunjung anak setingkat PAUD akan berbeda dengan anak kelas 5 SD ataupun tingkat sekolah menengah, yang telah mempelajari kompleksitas sistem dalam tubuh. Misalnya di iMuseum IMERI FK UI, jika tema untuk

pengunjung PAUD/TK ialah “Kenali Alat Indra, yuk!” maka untuk anak kelas 5 SD meliputi tema “Jantung & Pembuluh Darah, Pencernaan, atau Pernapasan.” Anak setingkat remaja tentu akan lebih tertarik untuk mengenal diri melalui tema Healthy Puberty dan tema kompleks lain dengan eksperimen berbasis laboratorium. Oleh karena itu, penting bagi edukator museum kedokteran untuk selalu memperbarui informasi terkait kurikulum pembelajaran di sekolah dan karakteristik generasi yang akan dihadapi, disesuaikan dengan visi dan misi dari museum itu sendiri.



Program edukasi anak-anak di iMuseum IMERI FK UI. (Sumber: iMuseum IMERI FK UI 2023 (a) dan dokumentasi pribadi, 2022 (b, c))



Program edukasi “Live Organ Dissection Demonstrations,” The Health Museum, Houston, Amerika Serikat. (Sumber: <https://thehealthmuseum.org>, diakses pada 2024)

Program edukasi di beberapa museum kedokteran di luar negeri juga dapat menjadi inspirasi. Liburan musim panas yang panjang merupakan waktu yang tepat bagi museum kedokteran di daerah subtropis untuk mengadakan summer camp. Salah satu contohnya, Museum Centers for Disease Control and Prevention (CDC Museum) yang melaksanakan CDC Museum Detective Camp, baik bagi siswa maupun guru untuk mengajarkan pentingnya pekerjaan CDC dalam bidang kesehatan masyarakat, meliputi sejarah, sains, epidemiologi, serta kesehatan masyarakat, berbasis pencegahan dan komunikasi.

Pada beberapa museum kedokteran, spesimen kedokteran masih dianggap “tabu” untuk diperkenalkan kepada anak-anak. Namun, National Museum of Health and Medicine US Army, Washington DC, justru memperbolehkan pengunjung anak-anak untuk menyentuh (hands on) koleksi plastinasi anatomi dalam program “Human Body Experience.” Anak-anak yang senang dengan permainan detektif juga dapat memainkan perannya dalam program edukasi “A Forensics Workshop.” Peserta akan diminta mengidentifikasi umur, usia, tinggi badan, mengevaluasi trauma, profil gigi, bukti material, dan DNA dari tulang-tulang asli, kemudian mencocokkan dengan database orang yang tersedia. The Health Museum (John P. McGovern Museum of Health and Medical Science) bahkan membuat program “Live Organ Dissection Demonstrations” untuk memperlihatkan pembedahan organ secara langsung kepada pengunjung (Gambar 5).

Berbagai tema program edukasi dapat dieksplorasi dan diimplementasikan di museum kedokteran. Program edukasi akan lebih menarik jika dibuat menjadi sesuatu yang unik dan ilmunya belum banyak diperoleh di lingkungan sekolah. Kunci keberhasilan program edukasi di museum kedokteran terletak pada bagaimana pengelola

museum, khususnya edukator, merencanakan suatu program edukasi. Pengelola museum perlu melakukan riset mendalam terkait waktu (*timing*), materi, metode penyampaian, dan target pengunjung. Kolaborasi dengan berbagai pihak, seperti kurator, konservator, penata pameran, humas dan pemasaran, komunitas, ataupun ahli terkait lainnya di luar museum, juga diperlukan

agar program edukasi lebih tepat sasaran. Misalnya pelibatan penerjemah Bahasa Isyarat Indonesia untuk program edukasi yang melibatkan peserta disabilitas tuli. Tahapan evaluasi pasca-pelaksanaan juga penting dilakukan untuk mengukur keberhasilan program edukasi sehingga kualitasnya dapat ditingkatkan di waktu mendatang.

MENGUBAH CERMIN MENJADI JENDELA

Museum kedokteran memiliki peran yang cukup signifikan, baik dalam pendidikan formal maupun informal. Program edukasi yang tepat, membuat ilmu kedokteran yang kompleks menjadi terasa lebih sederhana dan dapat diterima oleh seluruh kalangan masyarakat. Museum kedokteran menjadi jembatan penghubung yang mendekatkan jarak antara masyarakat dengan ilmu kedokteran dan kesehatan, bahkan menjadi jalan untuk mengenal dunia yang lebih luas. Masyarakat tidak lagi terkungkung dalam “cerminnya” sendiri, melainkan dapat membuka “jendela” pikirannya secara kritis (*critical thinking*). Sebagaimana tujuan edukasi yang disampaikan oleh Sydney J. Harris (1917-1986), yaitu mengubah cermin menjadi jendela.



Ilustrasi museum kedokteran mengubah cermin menjadi jendela.
(Sumber: Canva AI, 2024)

Daftar Pustaka

Jurnal

- Alberti, Samuel JMM. 2016. A History of Edinburgh's Medical Museums. *Journal of The Royal College of Physicians of Edinburgh*, 46(3), 187-197.
- Chizh, Nina V., et al. 2016. Concept Medical Museum as A Sociocultural Phenomenon. *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(17), 10529-10538.
- Marreez, Yehia M. AH, and Luuk NA Willems. 2015. The Use of Medical School Museums in Teaching Anatomy within an Integrated Medical Curriculum. *Teaching Anatomy: A Practical Guide*. 267-275.
- Reinarz, Jonathan. 2005. The Age of Museum Medicine: The Rise and Fall of The Medical Museum at Birmingham's School of Medicine. *Social History of Medicine*, 18(3), 419-437.
- Turk, John L. 1994. The Medical Museum and Its Relevance to Modern Medicine. *Journal of The Royal Society of Medicine*, 87(1), 40-42.
- Yuliantri, Rhoma Dwi Aria, Tular Sudarmadi, dan Agus Suwignyo. 2022. Segmentasi Kebutuhan Masyarakat akan Wisata Museum sebagai Ruang Ekspresi Budaya dan Ruang Merdeka Belajar Pascapandemi (Analysis of The People's Needs for Museum Tourism as Cultural Expressions and Freedom to Learn). *Mozaik*, 22(2), 254-268.

Buku

- de Waart, A (Ed.). 1926. *Ontwikkeling van het geneeskundig onderwijs te Weltevreden 1851-1926*, uitgegeven ter herdenking van het 75-jarig bestaan van de School Tot Opleiding van Indische Artsen (S.T.O.V.I.A.). Weltevreden: Kolff.

Internet

- National Museum of Health and Medicine. 2022. Forensics at NMHM. Diakses pada 2 Agustus 2024, dari <https://medicalmuseum.health.mil/index.cfm?p=education.forensics>.
- United States and Canadian Academy of Pathology. Tahun.... History. Diakses pada 2 Agustus 2024, dari <https://uscap.org/history/>.
- US Centers for Disease Control and Prevention. 2024. Introduction to Epidemiology. Diakses pada 2 Agustus 2024, dari https://www.cdc.gov/training-publichealth101/php/training/introduction-to-epidemiology.html?CDC_AAref_Val=https://www.cdc.gov/training/publichealth101/epidemiology.html.
- The Health Museum John P. McGovern Museum of Health and Medical Science. Tahun.... Live Organ Dissection Demonstrations. Diakses pada 2 Agustus 2024, dari <https://thehealthmuseum.org/events/dissection-demo/>.
- International Council of Museums. 2022. Museum Definition. Diakses pada, dari <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>.
- The International Academy of Pathology. Tahun... The First Seventy-Five Years, 1906 – 1981. Diakses pada 2 Agustus 2024, dari <https://www.iapcentral.org/home/history/early-years>.



Bionarasi

Dini Fitriyanti, lahir di Ciamis, 17 April 1991. Lulusan Biologi (2014) dan pascasarjana Mikrobiologi (2017), IPB University. Sejak tahun 2017, penulis bekerja sebagai Research Assistant (RA) di Indonesia Museum of Health and Medicine (iMuseum) IMERI, Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia. Sebagai RA, penulis aktif melakukan berbagai kajian, khususnya yang berkaitan dengan sejarah pendidikan kedokteran dan penyusunan berbagai program edukasi di museum. Penulis dapat dihubungi melalui surel di bawah.

Surel: fitriyantidini@gmail.com.

Rekoneksi Warisan Leluhur Melalui Rekoleksi Memori *Wastra Nusantara*

RIKA ISVANDIARY



Pemintal kapas di Baduy: Setia memintal kapas, menjaga generasi masa lalu, kini, dan nanti agar tetap terhubung. (Sumber: Koleksi Foto Rika Isvandiary)

Saya masih kelas 5 SD saat ikut *study tour* dan terpisah dari rombongan sekolah. Selayaknya anak kecil yang tidak memahami denah museum, saya panik dan histeris kala terjebak di antara belasan patung manusia yang tingginya tiga kali lipat dari badan saya. Sejak saat itu, ingatan saya tentang museum tidak lebih dari lorong horor dan teror hantu masa lalu.

Tahun berganti, tetapi kenangan tentang museum dan hantu leluhur masih lekat di kepala. Suatu ketika, saya singgah di Trowulan. Saya menyusuri arca-arca yang tak lagi utuh dan beberapa candi yang masih terawat. Sambil mendengar pemandu yang ceramah tentang kejayaan Majapahit, saya merasa bosan dan mulai berkhayal. Alangkah menyenangkan jika saya bisa naik perahu menyusuri Kalimas—yang kata sang pemandu, ikut menghubungkan Pelabuhan Hujung Galuh, Pelabuhan Kambang Putih, dan Pelabuhan Canggau pada masa lampau.

Namun, saya tahu khayalan ini tetap akan jadi angan belaka. Pasalnya, Kalimas tidak selebar zaman dahulu. Tiba-tiba saya tersadar, ada banyak yang berubah dalam perputaran zaman. Perubahan yang

mengikis ingatan tentang kisah, warisan, kebijaksanaan, dan kejayaan leluhur. Perubahan yang membuat kita tidak lagi terhubung dengan mereka yang darahnya ikut mengalir dalam tubuh kita. Tepat di saat koneksi kita terputus dengan para leluhur, pada saat itu pula, kita kehilangan diri kita yang sejati.

MENELUSURI JEJAK LELUHUR MELALUI KEINDAHAN WASTRA



Batik Belanda karya Franquemont yang menyerupai kain Chintz India. (Sumber: Buku Batik Belanda 1840-1940: Dutch Influence in Batik from Java History and Stories, 1993)

Kebijakan Inggris ini membuat dominasi kain Chintz di Eropa berakhir. Sementara itu, monopoli VOC membuat kain Patola India semakin langka. Hilangnya dua jenis kain dari India membuka peluang keturunan Belanda untuk membuat batik yang motifnya menyerupai kain Chintz dan Patola dari India (Veldhuisen, 1993).

Pengalaman ini membuat saya ingin tahu lebih banyak tentang leluhur di masa lalu. Saya memburu Ibu untuk bercerita tentang nenek saya dari jalur ayah. Ibu bercerita, bahwa Nenek sangat suka menggunakan kain Pagi-Sore khas perempuan pesisir di Cirebon. Saya kembali melakukan perjalanan untuk mencari jejak kain Pagi-Sore dan kisah leluhur yang tersimpan di sana.

Cukup lama saya tidak teringat tentang ide “koneksi dengan leluhur”, sampai suatu ketika, Ibu saya kembali dari Belanda—setelah menghadiri pemakaman Oma. Saat itu, Ibu membawa beberapa kain batik yang motifnya cukup unik. Kata Ibu, batik ini bermotif bunga tulip. Salah satu motif yang kerap muncul di batik Belanda. Saya tidak mengerti, baru kali itu mendengar batik Belanda. Namun, saya tidak bisa menyembunyikan rasa ketertarikan.

Mengikuti arahan Ibu, saya berangkat ke Semarang—tempat keluarga Ibu dan sebagian *voorkinderen* (keturunan Indo-Eropa) tinggal. Selama beberapa hari, saya menyusuri jejak batik Belanda yang digagas oleh Franquemont. Sebuah perjalanan yang mengantarkan saya untuk menyusun kepingan “jati diri” yang terasa belum utuh. Penelusuran ini membuat saya membayangkan berkuasanya VOC untuk menentukan perdagangan kain di Jawa hingga langkah Inggris mengeluarkan Calico Act pada abad ke-18 (Riello & Ray, 2009).

Perjalanan ini membuat saya menemukan keterikatan yang kuat antara Tarekat Sufi Syattariyah dengan perkembangan batik Cirebon. Tidak mungkin membahas batik Cirebon dengan mengabaikan perkembangan Islam di Pantai Utara Jawa. Khayalan saya pun kembali pada kisah kedatangan Syekh Quro di Caruban Larang hingga kesaktian bendera batik tulis Macan Ali di era Syekh Gunung Jati (Kudiya & Jusuf, 2016).

Penelusuran mencari jejak leluhur lantas membawa saya ke Lasem yang identik dengan Tiongkok Kecil. Saya ingat, bahwa Nenek juga punya darah Tionghoa dan sering kali menggunakan kain batik Tiga Negeri. Sungguh beruntung, saya bertemu seorang nyonya keturunan Tionghoa yang tidak hanya bercerita

tentang kain Tiga Negeri, tetapi juga mengurai kisah tentang ekspedisi Laksamana Cheng Ho. Konon, kemahiran membatik di Lasem diwarisi dari istri prajurit Laksamana Cheng Ho yang memutuskan

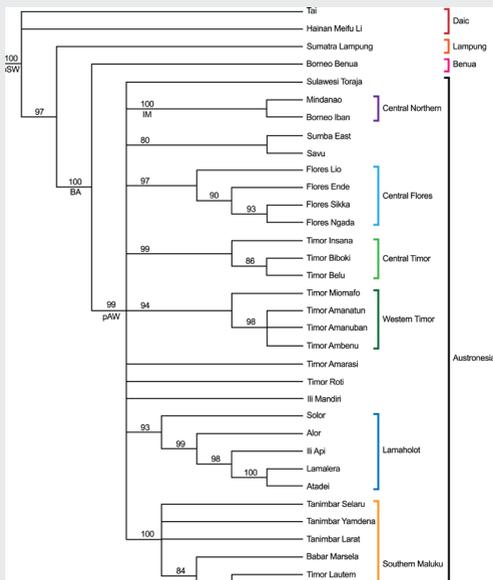
untuk menetap. Tidak mengherankan, jika batik Lasem identik dengan warna merah yang menjadi simbol dari budaya Tionghoa (Rens & Veldhuisen, 1997).

TEMUKAN JATI DIRIMU DI SINI!

Lantas, apa kaitannya kisah penelusuran saya dengan peran museum sebagai gudang pengetahuan? Saya harus melakukan perjalanan dari satu daerah ke daerah lain, untuk mengumpulkan informasi tentang leluhur saya. Perjalanan ini saya lakukan hanya berpedoman pada kain batik yang disimpan dan digunakan oleh Nenek/Oma saya. Suatu perjalanan yang ternyata bukan hanya menuntaskan kerinduan pada Nenek dan Oma, tetapi juga membuat saya terhubung dengan pesan-pesan kebijaksanaan yang tertuang dalam sehelai wastra nusantara. Para leluhur seolah mendokumentasikan kisah dan nilai-nilai yang mereka yakini, dalam berbagai motif wastra—sebagai bekal bagi generasi selanjutnya agar *eling* dalam menjalani kehidupan.

Tentu saja karena wastra nusantara bukan hanya untaian benang, tetapi juga rajutan kisah, petuah, dan hubungan darah. Misalnya, melalui pohon kekerabatan tenun Asia, Buckley dapat memperkirakan asal-usul orang Indonesia. Buckley meyakini bahwa setelah migrasi Homo Sapiens dari Afrika, Dangkalan Sunda (sekarang disebut Nusantara) juga menjadi jalur migrasi para penutur Austroasiatik sekitar 6000 tahun yang lalu. Hipotesis ini dibuat Buckley setelah menemukan adanya kemiripan motif antara tenun di Tai Kadai (sekarang sekitar Thailand) dengan tenun milik Dayak Benuaq di Kalimantan. Buckley juga meyakini, berdasarkan motif-motif kuno pada tenun NTT dan Tanimbar, bahwa nusantara kedatangan penutur Austronesia sekitar 1000 tahun setelahnya (Litbang Kompas, 2009).

Pada masa perdagangan kuno, nusantara yang dihuni pelaut Austronesia telah dikenal hingga ke mancanegara sebagai penakluk samudra dan pembuat kapal yang kokoh. Saat itu sangat mengandalkan jalur laut, maka siapa pun yang dapat menaklukkan samudra, merekalah yang berkuasa. Pedagang-pedagang mancanegara pun tak sungkan mempekerjakan pelaut Austronesia sebagai penunjuk jalan menuju kepulauan rempah. Nusantara dengan pelabuhan yang selalu ramai dan kerajaan maritim yang kuat, pada kenyataannya pernah ikut menentukan nasib perdagangan global (Bowring, 2022).



Phylogenetic Tree of Weave Buckley. (Sumber: journal.plos.org)

Suatu kebanggaan yang semestinya tidak begitu mudah dilupakan oleh generasi saat ini. Kita adalah keturunan para pejuang. Tepat di dalam tubuh kita mengalir darah para pemberani yang mengarungi samudra dan punya posisi tawar kuat di kancah dunia. Namun, keberanian dan rasa percaya diri mendadak ciut, manakala kita terputus dengan kisah dan petuah para leluhur. Ratusan tahun kita meyakini sebagai keturunan orang-orang yang terjajah. Kita menjadi lemah dan benar-benar lupa akan jati diri sebagai pewaris para leluhur pemberani.

Mari kita bayangkan, andaikan generasi saat ini tidak perlu melakukan perjalanan panjang untuk mengenal leluhur mereka. Kita bayangkan museum—sebagai sumber informasi yang melimpah—dengan yakin memasang jargon di depan pintu masuknya, *“Wahai Pewaris, Temukan Jati Dirimu di Sini! Leluhurmu Tak Pernah Meninggalkanmu Sendirian.”* Bayangkan jika anak-anak dan adik-adik kita bisa terkoneksi dan

terhubung kembali dengan keberanian yang dimiliki para leluhur ratusan tahun silam. Saya yakin, museum akan menjadi cermin untuk mencari kepingan diri yang hilang karena ketidakberdayaan. Bukan sekadar lorong horor berisi barang antik bersejarah dan cerita hantu.

CARA LELUHUR MERAWAT KARYA SENI DAN WARISAN BUDAYA

Mungkin museum memang sangat sulit dipisahkan dari ruang peninggalan barang bersejarah, khususnya yang berkaitan dengan seni. Terutama jika kata museum dikaitkan dengan Muze yang menjadi sebutan untuk Sembilan Dewi Kesenian dalam mitologi Yunani. Jelas sudah, museum didirikan untuk menghargai seni itu sendiri. Seiring perkembangan gerakan Renaissance di Eropa, geliat ilmuwan untuk melakukan penelitian dalam berbagai bidang semakin merebak. Museum bukan lagi sekadar ruang pemujaan karya seni, tetapi juga menjadi pusat penyimpanan dokumen dan benda-benda yang dianggap berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan (Sutaarga, 1997).

Latar belakang keberadaan museum yang lekat dengan Eropa, membuat perkembangan museum di Indonesia juga tidak bisa dipisahkan dari kolonialisme. Keberadaan VOC mungkin berjasa besar dalam mendirikan *Bataviaasch Genootschap Van Kunsten en Wetenschappen* pada tahun 1778. Sejak saat itu, perkumpulan untuk kepentingan umum di bidang pengembangan seni dan pengetahuan, berkembang cukup pesat. Sebelumnya, konsep ini tidak dikenal dalam budaya nusantara.



Tata pamer tenun Nusantara di salah satu museum. (Sumber: Koleksi Foto Rika Isvandiary)

Sebuah karya seni dalam budaya barat, akan diletakkan di tempat terbaik dengan memperhatikan pencahayaan, suhu ruangan, dan tata pamer yang estetik. Tidak lupa dilengkapi dengan sejumlah catatan mengenai latar belakang karya tersebut. Sebaliknya, budaya nusantara jarang mencatat karya seni yang dihasilkan. Kisah tentang suatu karya seni diwariskan secara turun-temurun melalui budaya bertutur. Penempatannya pun tidak terlalu memperhatikan nilai-nilai estetika, tetapi lebih peduli pada hitung-hitungan tertentu yang disertai ritual dan persembahan.

Seindah apa pun lukisan Monalisa karya Da Vinci atau Starry Night karya Van Gogh, tetap saja tidak ditaburi bunga-bunga dengan aroma dupa yang dibakar. Sementara itu, keris atau batik legendaris di Jawa akan ditempatkan pada ruang sakral yang selalu disediakan sesaji. Keahlian membuat seni ulir keris atau goresan batik yang diwariskan turun-temurun dalam satu keluarga, membuat karya seni tertentu juga menggambarkan identitas keluarga yang bersangkutan. Mereka tidak perlu membuat perkumpulan atau pencatatan untuk menjaga warisan, sebab keluarga menjadi garda terdepan dalam merawat peninggalan bersejarah.

Mengapa demikian? Sebab konsep seni dalam budaya barat sangat berbeda dengan budaya nusantara. Seni sendiri merupakan

bahasa Melayu yang berarti halus. Seni dianggap sebagai puncak budaya yang menggambarkan keyakinan dan cara hidup masyarakat. Tradisi pemahaman seni masyarakat nusantara, berada dalam kebudayaan mistis-spiritual-kebudayaan. Kebudayaan ini bersifat kosmos sentris yang melihat mikrokosmos (dunia dalam diri manusia) dan makrokosmos (alam semesta) melebur menjadi satu. Seni akhirnya menjadi bagian dari laku spiritual yang tujuan akhirnya adalah merasakan kehadiran Tuhan dalam diri manusia. Oleh karena itu, ketika satu patung dikelilingi berbagai sajen, masyarakat nusantara tidak sedang memuja patung tersebut, tetapi mereka memuja keberadaan Tuhan yang termanifestasi dalam setiap pahatan karya seniman (Sumardjo, 2014).



Kemahiran membuat wastra Nusantara diwariskan dari generasi ke generasi seperti yang terjadi di Baduy. (Sumber: Koleksi Foto Rika Isvandiary)

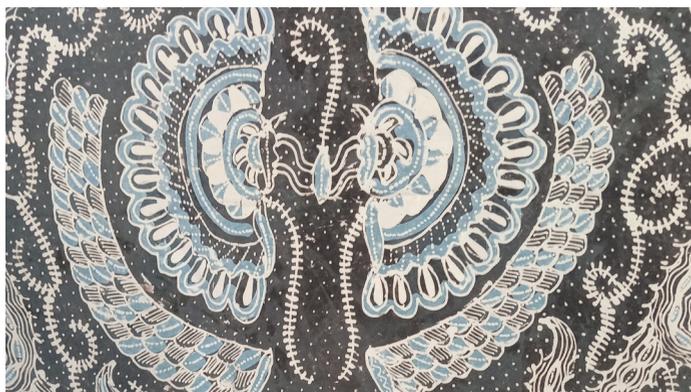
REKOLEKSI WASTRA NUSANTARA SEBAGAI JEMBATAN “BERJUMPA” LELUHUR

Tidak bisa dimungkiri, dominasi budaya barat dalam museologi dan pendidikan seni formal di Indonesia, membuat karya seni budaya peninggalan leluhur diperlakukan sebagai barang antik yang tidak terjangkau. Tentu bisa dipahami bahwa upaya ini dilakukan berdasarkan berbagai panduan internasional dan penelitian untuk memperpanjang usia karya seni budaya itu sendiri. Namun, alih-alih sebagai dokumentasi kisah dan petuah leluhur—yang selalu terbuka untuk dibaca—karya seni budaya yang dipamerkan di museum tampak begitu “dingin” dan berjarak.

Kini, waktunya museum tidak hanya menyimpan karya seni budaya sebagai barang antik bersejarah, tetapi juga mengembalikan fungsi karya seni tersebut untuk mengabadikan sistem keyakinan, kebijaksanaan, dan tatanan nilai nenek moyang. Harapannya, karya seni budaya ditempatkan untuk aktif memanggil kembali ingatan tentang kisah dan petuah leluhur melalui ‘rekoleksi memori’. Dari segi istilah, rekoleksi bisa diartikan sebagai langkah dan kemampuan untuk mengingat atau kekuatan untuk memanggil ingatan akan suatu peristiwa. Ada juga yang menganggap rekoleksi sebagai upaya melembagakan kenangan/ingatan (The B.C. Museum Portraits Project, 2020).

Rekoleksi semacam ini pernah dilakukan oleh Komnas HAM dan DKJ yang mengangkat tema *Rekoleksi Memori: Museum Temporer dalam Rangka Memperingati Hari HAM Internasional*. Bagi mereka, rekoleksi memori adalah proses untuk mengetahui dan menggali masa lalu dengan cara memanggil kembali memori masa lampau, dari ingatan pelaku sejarah yang tak tercatat dalam buku (Komnas HAM, DKJ & PI, 2015). Mereka menjadikan rekoleksi memori sebagai upaya melawan lupa, terutama pada ratusan ribu korban pelanggaran HAM di Indonesia.

Di masa sekarang, rekoleksi memori sangat mungkin dijadikan sebagai referensi tata pameran di museum, terutama museum yang melakukan konservasi wastra nusantara. Tata pameran ini meliputi kualitas presentasi yang memadukan narasi dan ilustrasi. Misalnya, saya membayangkan penempatan wastra nusantara disesuaikan dengan migrasi penutur Melanesia hingga kedatangan bangsa-bangsa asing di nusantara. Kita bisa mulai dengan presentasi rok rumbai Papua yang memiliki kesamaan dengan suku di Afrika. Lengkap dengan narasi dan ilustrasi yang menggambarkan migrasi pertama Homo Sapiens ke Dangkan Sunda.



Kain batik tulis motif Babon Angrem, simbolisasi perempuan yang sedang hamil. (Sumber: Koleksi Foto Rika Isvandiary)

Perjalanan selanjutnya, kita disugahi tampilan Ulap Doyo Dayak Benuaq dengan narasi dan ilustrasi yang mengisahkan migrasi penutur Austroasiatik. Tidak lupa disertai sistem keyakinan dan kebudayaan yang tidak terpisahkan dari setiap motif Ulap Doyo. Rekoleksi memori ini akan membuat kita merasakan perjalanan panjang para leluhur, sekaligus menggambarkan perjalanan kita sendiri.

Kain-kain batik Pedalaman/Keraton/*Vorstenlanden* yang ada di museum, dapat dipresentasikan berdasarkan keyakinan orang Jawa mengenai *Sangkan Paraning Dumadi*—yang merupakan perjalanan hidup manusia dari Tuhan menuju Tuhan (Afifi, 2020). Perjalanan ini dirangkum dalam macapat (bentuk puisi Jawa tradisional). Mulai dari kelahiran sampai kematian, semua ada ritual, falsafah, dan kain motif batik yang dikenakan. Contohnya, pada macapat *Maskumambang*, yang berarti fase manusia dalam kandungan, digambarkan dengan batik bermotif Babon Angrem—berkisah tentang induk ayam yang mengerami telurnya (Gardjito, 2015).

Motif ini memberi pesan agar perempuan yang hamil melakukan tapa brata (introspeksi) demi ketenangan janin dan perempuan itu sendiri. Sebuah pesan dari leluhur yang sangat relevan dengan situasi saat ini, terutama dengan isu yang beredar di kalangan Generasi Z mengenai trauma janin dan kemungkinan perempuan mengalami *baby blues*.

Andai saja ini bisa dilakukan, museum akan menjadi mesin waktu, yang bukan saja mengabadikan ingatan tentang kebijaksanaan para leluhur, tetapi juga senantiasa menghubungkan kebijaksanaan di masa lalu, realitas hari ini, dan harapan di masa depan.

Daftar Pustaka

Buku

- Affii, Irfan. 2020. *Saya, Jawa dan Islam*. Sleman: Penerbit Tanda Baca.
- Bowring, Philip. 2022. *Nusantara, Sejarah Asia Tenggara Maritim*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Gardjito, Murdjati. 2015. *Batik Indonesia: Mahakarya Penuh Pesona*. Jakarta: Kaki Langit Kencana.
- Heringa, Rens and Veldhuisen, Harmen C. 1997. *Fabric of Enchantment: Batik from The North-Coast of Java*. Weatherhill.
- Riello, Giorgio dan Tirthankan Roy. 2009. *How India Clothed The World: The World of South Asian Textiles, 1500-1850*. Leiden: Koninklijke Brill NV.
- Sumardjo, Jakob. 2014. *Eстетika Paradoks*. Bandung: Penerbit Kelir.
- Sutarga, Moh. Amir. 1997. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta.
- Veldhuisen, Harmen C. 1993. *Batik Belanda 1840-1940: Dutch Influence in Batik from Java History and Stories*. Jakarta: Gaya Favorit Press.

Peraturan

- Republik Indonesia. 2015. *Peraturan Pemerintah RI Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum*. Jakarta: Kementerian Hukum dan HAM RI.

Situs Web

- Komnas HAM, DKJ, & Partisipasi Indonesia. 2015. *Museum Temporer Rekoleksi Memori*. Diakses pada 18 Juli 2024.
- The B.C. Museum Portraits Project. 2020. *Recollection*. B.C. Museum. Diakses pada 18 Juli 2024.
- ICOM ICME. 2006. *Recollection and The UK Museum: Object, Image, and Words*. Diakses pada 18 Juli 2024.



Bionarasi

Rika Isvandary, menempuh pendidikan hukum di Fakultas Hukum UI. Belasan tahun sebagai peneliti hukum dan HAM yang bertugas di berbagai daerah, membuka peluang bagi Rika untuk berinteraksi langsung dengan para seniman wastra tanah air. Kini, Rika mendirikan Galeri Publik Pendopo Wastra sebagai jembatan penghubung generasi sekarang dengan kisah dan petuah leluhur—yang terangkum dalam setiap helai wastra nusantara. Rika dapat dihubungi melalui surel di bawah.

Surel: rikaisvandary@gmail.com

Mengawal *Memorie* Melalui Rekognisi *Global*:

Museum ESMA Argentina

DONI PRASETYO



Fasad bangunan dan pintu masuk Museum ESMA.
(Sumber: Museo de Sitio Memoria ESMA, 2023)

Sejak pengukuhan Kamp Konsentrasi Nazi Auschwitz di Polandia (1979) dan Situs Memorial Perang Dunia II Genbaku Dome Hiroshima di Jepang (1996), Komite Warisan Dunia UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*) seakan menjeda penyematan gelar Warisan Dunia untuk situs yang berhubungan dengan konflik dan kenangan kelam. Sejumlah kalangan menganggap kategori situs tersebut memiliki tafsir sejarah negatif yang kurang mewakili hakikat dasar Konvensi Warisan Dunia pada tahun 1972.

Situs yang berhubungan dengan konflik dan kenangan kelam atau yang dalam pandangan global sering disebut sebagai *'sites associated with recent conflicts and other negative or divisive memories'* merupakan kategorisasi tematik warisan budaya yang belum banyak terjamah. Istilah *'sites associated with recent conflicts and other negative or divisive memories'* adalah parafrasa yang merujuk pada situs, bangunan, atau peninggalan lain yang bertautan erat dengan peristiwa konflik, perang, pertempuran, pembantaian, genosida, kekerasan, penyiksaan, pendudukan militer, gerakan perlawanan, gerakan pembebasan dari penjajahan dan apartheid, pengasingan, teror, pelanggaran massal hak asasi manusia, dan insiden lain yang berpotensi memengaruhi integritas teritorial suatu negara yang terjadi pada rentang abad XX-XXI. Situs-situs tersebut juga mencakup monumen, karya arsitektur, dan instalasi lain yang dapat merefleksikan memori masyarakat terhadap peristiwa atau sejarah kelam.

Setelah proses diskusi dan telaah para pakar, Komite Warisan Dunia UNESCO melalui Keputusan *18EXTCOM 4 - Outcomes of The Open-ended Working Group on Sites of Memory Associated with Recent Conflicts*, mencabut memorandum penetapan Warisan Dunia untuk situs yang berhubungan dengan konflik dan kenangan kelam. Representasi situs-situs dari kategori ini, dipandang dapat menjadi pengingat bagi konsepsi perdamaian dunia sehingga memiliki justifikasi untuk menyandang status Warisan Dunia prestisius.



Pengunjung menyaksikan tayangan video di salah satu ruang pameran Museum ESMA.
(Sumber: World Heritage Committee, 2023)

Dalam rangka menandai hal tersebut, UNESCO lantas mengukuhkan tiga situs yang berhubungan dengan konflik dan kenangan kelam ke dalam senarai Warisan Dunia pada Sidang Komite Warisan Dunia ke-45 yang digelar di Saudi Arabia tahun 2023. Situs-situs yang tersebar di empat negara tersebut meliputi Situs Memorial Genosida di Rwanda, Pemakaman dan Situs Memorial Perang Dunia I Front Barat di Perancis dan Belgia, serta Situs Memorial ESMA di Argentina. Situs Memorial ESMA atau Museum ESMA merupakan satu-satunya situs yang berhubungan dengan konflik dan kenangan kelam di Amerika Latin yang ditetapkan sebagai Warisan Dunia UNESCO.

DARI ASRAMA PERWIRA MENJADI PENJARA RAHASIA

Situs Memorial ESMA merupakan museum yang terletak di Kota Buenos Aires, Argentina. Museum ini menempati bangunan bekas asrama perwira di dalam kompleks Sekolah Tinggi Mekanika Angkatan Laut Argentina atau disingkat ESMA (Escuela Superior de Mecánica de la Armada). Bangunan bergaya modern yang dibangun pada tahun 1939 ini terletak di bagian barat laut dari kompleks ESMA. Bangunan menjulang setinggi empat lantai, bekas asrama perwira ESMA ini menjadi saksi

bisu kediktatoran rezim militer yang berkuasa di Argentina pada periode 1976-1983. Masa kelam di Argentina mencuat kala Jorge Rafael Videla Redondo (Panglima Angkatan Bersenjata Argentina) melakukan kudeta untuk merebut kekuasaan Presiden Isabel Perón pada Maret 1976.

Selama masa kekuasaan rezim militer, Angkatan Laut Argentina mengubah bangunan asrama perwira ESMA menjadi pusat penahanan rahasia

untuk menangkap, menculik, menginterogasi, menyiksa, dan menahan lebih dari 5000 orang yang dianggap sebagai oposisi atau pihak yang berseberangan dengan penguasa. Para penentang yang ditahan, terdiri dari anggota angkatan bersenjata, aktivis, politikus, buruh, seniman, pengajar, serta koleganya. Sebagian korban bahkan dihilangkan atau dibunuh secara keji dengan cara dibius, lalu tubuhnya dijatuhkan dari pesawat udara ke lautan untuk menghilangkan jejak.

Babak tragis kediktatoran di Argentina memudar ketika negara ini melakukan pemilihan umum demokratis pada tahun 1983. Berselang dua tahun, Jorge Rafael Videla Redondo didakwa sebagai dalang dalam penculikan, penyiksaan, penahanan, dan pembunuhan ribuan orang pada masa kekuasaannya. Dia lantas dihukum penjara seumur hidup. Tragedi kediktatoran di Argentina dipandang sebagai salah satu kejahatan dan pelanggaran kemanusiaan terbesar di Amerika Latin pada abad XX.



Museum ESMA (kanan bawah) sebagai salah satu bangunan di kompleks sekolah mekanika Angkatan Laut yang terletak di tengah Kota Buenos Aires, Argentina.
(Sumber: World Heritage Committee, 2023)

MENGOLEKSI NARASI DALAM MEMORI MUSEUM

Hingga saat ini, penanganan kasus hukum untuk para penyintas dan keluarga korban kediktatoran rezim militer Argentina masih terus bergulir. Sebagai upaya rekonsiliasi dan menjaga keutuhan lokasi kejadian tragedi tersebut, pemerintah Argentina menyematkan status Monumen Sejarah Nasional untuk bangunan bekas asrama perwira ESMA berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 1333 Tahun 2008. Bangunan bekas asrama perwira ESMA yang menjadi lokus utama tragedi kejahatan kemanusiaan di Argentina ini lantas dikemas menjadi sebuah Museum dan Situs Memorial ESMA pada 19 Mei 2015.

Penataan museografi pada Museum ESMA diwujudkan seminimal mungkin, untuk memaksimalkan suasana asli gedung tersebut. Tata pameran Museum ESMA lebih mengedepankan narasi dan interpretasi sejarah daripada penyajian benda koleksi. Bangunan dan ruang-ruang museum diposisikan sebagai

'koleksi' utama yang diharapkan mampu menyulut memori para pengunjung terhadap tragedi kemanusiaan yang terjadi di ESMA pada periode tahun 1976-1983. Museum ESMA menyajikan narasi sejarah sebagai pemantik bagi para pengunjung untuk dapat merasakan suasana kelam yang dihadapi para korban dan penyintas penculikan, penyiksaan, dan penahanan di gedung tersebut.



Penyajian narasi dan interpretasi sejarah tragedi kemanusiaan di Museum ESMA. (Sumber: Museo de Sitio Memoria ESMA, 2023)

Terdapat dua jenis tata pameran di Museum ESMA. Pertama, *Traditional Historiographic Interventions* yang dielaborasi dalam bentuk panel-panel kaca dengan muatan narasi, interpretasi, dan testimoni sejarah. Panel-panel tersebut juga dilengkapi gambar grafis, berupa foto, dokumen, atau sumber arsip lain yang berkaitan dengan kejahatan kemanusiaan rezim militer Argentina pada periode 1976-1983. Kedua, *Contemporary Experiential Interventions* yang diwujudkan melalui instalasi minimalis yang mengedepankan penggunaan cahaya, suara, dan hologram pada ruang-ruang di gedung bekas asrama perwira ESMA. Instalasi tersebut makin lengkap dengan adanya video testimoni para penyintas dan keluarga korban kejahatan kemanusiaan rezim militer Argentina pada tahun 1976-1983.

MENGEMUKA DENGAN AMBANG TRAGEDI

Pameran tetap di Museum ESMA dibagi dalam 17 loka peraga yang tersebar pada empat lantai dan *basement* gedung bekas asrama perwira ESMA. Ruang pameran tersebut, antara lain: Pintu Utama, Ruang Resepsionis, Ruang Konteks Sejarah, Ruang Sejarah ESMA, Aula Depan, *Cabin*, *Capucha*, *Capuchita*, Ruang Wanita Hamil, Gudang Khusus, *Pecera*, Koridor *Los Jorge*s, Ruang Direktur ESMA, Ruang Bawah Tanah, Aula *El Dorado*, area transfer, serta Plaza Memori.

Pintu utama (*entrance*) merupakan batas paling depan yang menjadi titik masuk para pengunjung ke dalam bangunan Museum ESMA. Bagian depan pintu masuk dihiasi panel kaca yang menampilkan gambar monokrom sejumlah korban tragedi kemanusiaan yang terjadi di ESMA pada periode tahun 1976-1983. Penempatan foto-foto tersebut sudah mendapatkan persetujuan dari keluarga para korban kejahatan kemanusiaan.



Ilustrasi museum kedokteran mengubah cermin menjadi jendela. (Sumber: Canva AI, 2024)

Setelah melalui pintu utama, para pengunjung museum akan memasuki ruang resepsionis. Ruangan yang dahulu difungsikan sebagai atrium depan asrama, kini digunakan untuk menerima pengunjung museum. Pada ruangan ini terpajang panel yang berisi narasi riwayat transformasi bangunan asrama perwira ESMA menjadi museum. Ruang ini juga dilengkapi layar yang menampilkan garis waktu berbagai peristiwa terkait kejahatan kemanusiaan di Argentina sejak tahun 1976.

Ruang pertama yang dilalui pengunjung setelah melewati ruang resepsionis adalah Ruang Konteks Sejarah. Ruang berlantai kayu ini dahulu digunakan sebagai arena rekreasi dan bermain biliard para perwira ESMA. Ruang Konteks Sejarah dilengkapi bentangan layar proyeksi yang menampilkan gubahan video-video pendek terkait tragedi kemanusiaan yang terjadi di ESMA. Melalui reka visual tersebut, pengunjung dapat menyelami konteks sejarah kelam yang terjadi di ESMA pada rentang tahun 1976-1983.

MENYISIP INTERPRETASI HISTORIS PADA KORIDOR YANG TERKIKIS

Sebelum memasuki ruang pameran inti, pengunjung museum akan diarahkan menuju satu ruang yang disebut Ruang Sejarah ESMA (*History of The ESMA: from School to Clandestine Center*). Bekas ruang makam perwira ESMA ini, sekarang berisi panel-panel narasi dan dokumentasi lama tentang eksistensi ESMA sebagai salah satu sekolah tinggi untuk perwira Angkatan Bersenjata di Argentina. Pada ruang ini juga terdapat layar yang menampilkan video tentang sejarah pembentukan ideologis Angkatan Bersenjata Argentina, yang terinspirasi oleh doktrin *kontrarevolusioner* Prancis dan

doktrin keamanan nasional yang dikembangkan di Amerika Serikat selama Perang Dingin. Doktrin ini merupakan titik pangkal yang memicu kejahatan kemanusiaan terhadap lawan politik pemerintahan di Amerika Latin, termasuk di Argentina.

Alur kunjungan pada ruang inti pameran tetap bermula pada ruang Aula Depan (*Hall*). Berdasarkan kesaksian para penyintas, di aula ini dulu ditempatkan bilik-bilik saluran telepon. Melalui bilik-bilik tersebut, Angkatan Laut Argentina memaksa para korban untuk menghubungi anggota keluarganya dan mendesak mereka untuk tidak

mencari keberadaan korban. Aula Depan Museum ESMA menyajikan panel narasi yang menguraikan sejumlah interpretasi historis.

Ketika menaiki lantai kedua bangunan museum, pengunjung akan dibawa menuju deretan ruangan bekas kamar tidur perwira ESMA atau disebut dengan istilah *cabin*. Pada selasar ruang-ruang

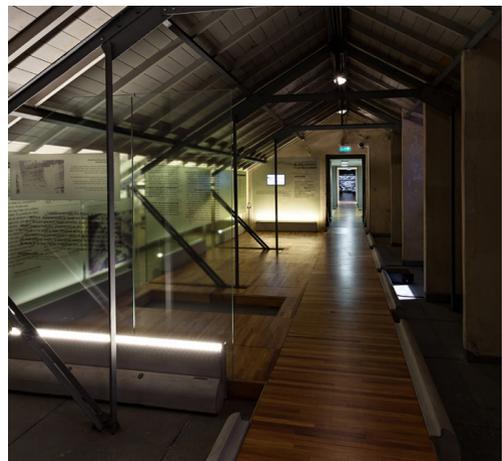
tersebut, kini terpasang sejumlah panel yang berisi catatan sejarah singkat. Puluhan anak tangga yang menghubungkan aula depan dengan *cabin* menjadi saksi lalu lalang korban dan penyintas kejahatan kemanusiaan di ESMA. Melalui tangga ini, korban dan penyintas diarak menuju area penahanan dalam kondisi tangan terikat dan kepala tertutup kain.



Ruang Sejarah ESMA yang menempati bekas aula depan Museum ESMA. (Sumber: Museo de Sitio Memoria ESMA, 2023)

TERPENJARA DI TENGAH GULITA, TERBELENGGU DI ANTARA DERU

Lantai ketiga bangunan asrama perwira ESMA merupakan lokasi utama penahanan para korban dan penyintas kejahatan kemanusiaan. Ruang yang disebut dengan istilah *capucha* ini sejatinya merupakan loteng yang berdekatan dengan atap utama gedung. Pada rentang tahun 1976-1983, rezim militer Argentina menahan ribuan orang di ruangan ini. Sekat-sekat sengaja dibuat untuk membagi ruang para tahanan. Ruang penahanan ini tetap dipertahankan sesuai dengan bentuk aslinya. Sejumlah panel kaca dengan narasi dan fotografi sejarah, berdiri di sejumlah sudut ruangan. Pada beberapa bilik penahanan, terdapat layar proyeksi yang memutar video testimoni para penyintas kejahatan kemanusiaan ESMA. Selain pengaturan dinamika suara video, pengunjung museum juga akan dibawa pada memori kelam melalui instalasi pencahayaan yang terdapat di lantai ruangan.



Ruang Penahanan di Museum ESMA yang dilengkapi dengan instalasi pencahayaan dan panel interpretasi sejarah. (Sumber: Museo de Sitio Memoria ESMA, 2023)

Tepat di atas ruang penahanan utama, terdapat sebuah ruangan kecil yang disebut *capuchita*. Ruangan tertinggi di bangunan museum ESMA ini dahulu merupakan tempat meletakkan tangki air. Pada masa kekuasaan rezim militer Argentina, ruang kecil ini digunakan untuk menahan dan menyiksa para lawan politik yang dianggap paling berbahaya. Saat ini, kondisi *capuchita* tetap dipertahankan seperti aslinya. Keberadaan ruangan

kecil ini dapat menggugah para pengunjung museum untuk ikut merasakan kondisi psikologis para tahanan. Ruang ini hanya diterangi segelintir lubang cahaya kecil pada salah satu dindingnya. Para tahanan dipaksa berdiam diri dengan mata tertutup di tengah gemuruh suara bandara dan stadion sepak bola yang terletak di dekat gedung ESMA.



Bilik penahanan yang menampilkan video kesaksian penyintas kejahatan kemanusiaan di ESMA pada sidang di pengadilan Argentina. (Sumber: Museo de Sitio Memoria ESMA, 2023)

BAGAIMANA BAYI DAPAT DILAHIRKAN DI SINI?

Pada salah satu bagian bangunan di lantai tiga, terdapat satu ruang khusus yang dikenal dengan nama Ruang Wanita Hamil (*Embazaradas*). Rezim militer Argentina menjadikan ruangan ini sebagai penempatan tahanan wanita yang sedang mengandung. Para tahanan yang sedang mengandung tersebut ditempatkan pada bilik-bilik kecil tanpa penanganan medis yang memadai. Bayi yang lahir di ESMA dipisahkan dari ibu kandungnya dan diserahkan kepada anggota keluarganya yang tidak ditahan. Pada salah satu bilik, pengunjung museum dapat menyaksikan tayangan testimoni penyintas tragedi kemanusiaan yang menyaksikan proses penahanan wanita hamil. Pada lantai bilik tersebut terdapat sebuah instalasi tipografi yang bertuliskan 'Como

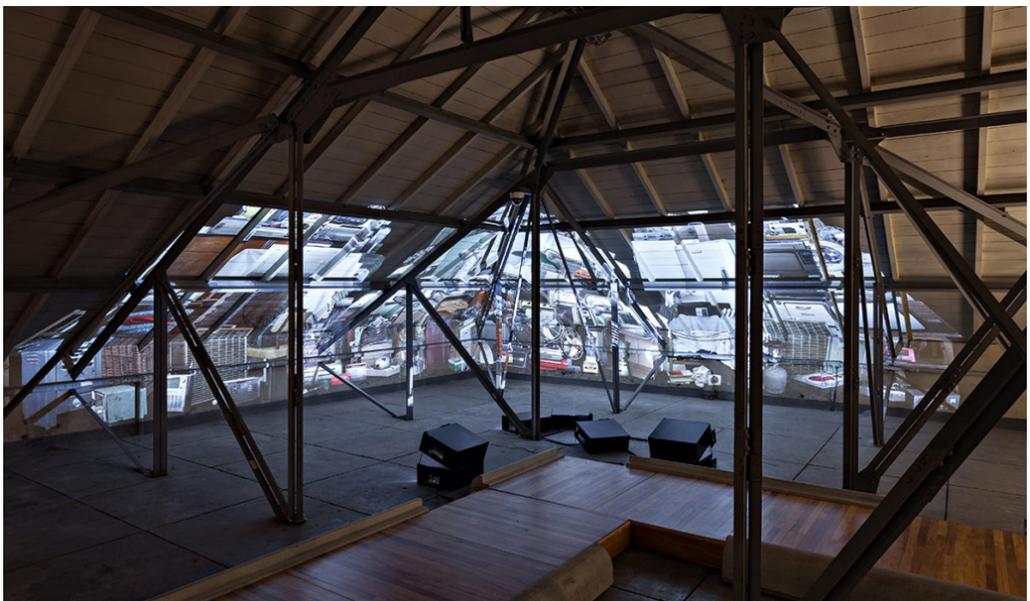
era posible que en este lugar nacieran chicos?' yang artinya 'Bagaimana bayi dapat dilahirkan di sini?'.

Selain ruang penahanan umum dan penahanan wanita hamil, lantai tiga bangunan Museum ESMA juga berisi satu gudang khusus yang dahulu digunakan untuk menyimpan perlengkapan perwira ESMA. Saat rezim militer berkuasa di Argentina, ruangan ini difungsikan untuk menyimpan barang-barang milik para tahanan. Barang-barang tersebut juga mencakup properti berharga yang diambil secara paksa oleh angkatan bersenjata pada saat menculik para tahanan. Angkatan bersenjata Argentina bahkan melakukan penukaran aset milik para tahanan secara paksa.



Salah satu bilik penahanan bagi wanita hamil di Museum ESMA.
(Sumber: Museo de Sitio Memoria ESMA, 2023)

Berjarak beberapa jengkal dari gudang, terdapat sebuah ruangan khusus yang disebut dengan istilah *pecera*. Pada ruangan ini, rezim militer Argentina melakukan kerja paksa bagi para tahanan, seperti menulis berita propaganda, menerjemahkan dokumen, menganalisis data politik, dan mengembangkan berita yang mendukung aspirasi penguasa rezim militer Argentina. Pengunjung museum dapat ikut membayangkan suasana kerja paksa tersebut melalui panel-panel akrilik yang menyajikan dokumentasi, manuskrip, serta produk jurnalistik yang dihasilkan para tahanan selama kerja paksa. Pada salah satu bilik ditempatkan sebuah meja kerja lengkap dengan kursi dan mesin ketik yang digunakan pada dekade 1970-an.



Bekas gudang yang dahulu digunakan untuk menyimpan barang-barang para tahanan di Museum ESMA. (Sumber: Museo de Sitio Memoria ESMA, 2023)

PENGUASA DIJAMU DI KAMAR MEWAH, TAHANAN DISIKSA DI BAWAH TANAH

Selepas meresapi memori kelam di ruang penahanan dan kerja paksa di lantai tiga, pengunjung Museum ESMA akan diajak menyusuri alur pameran di lantai satu. Pada alur pameran ini, terdapat sebuah koridor yang berisi ruang-ruang bekas kantor petugas administrasi ESMA. Area ini dikenal dengan nama koridor *Los Jorges*, yang mengacu pada para pemimpin ESMA yang banyak menyandang nama Jorge. Pada sisi koridor *Los Jorges* diletakkan panel-panel yang memuat lini masa kejahatan kemanusiaan yang terjadi di ESMA selama periode 1976-1983. Salah satu panel juga menyajikan dokumen historis laporan salah satu penyintas pada 1976 yang menjadi salah satu tonggak tragedi pelanggaran hak asasi manusia di ESMA.

Tidak jauh dari koridor *Los Jorges*, terdapat sebuah ruangan mewah yang dahulu berfungsi sebagai tempat tinggal Direktur ESMA dan anggota keluarganya. Ruangan dengan lengkungan jendela besar ini dilengkapi kamar-kamar tidur, dapur, dan kamar mandi. Sejumlah panel bertuliskan interpretasi historis kini terpanjang di sejumlah sisi ruangan. Pada salah satu sudut ruangan, terpasang layar yang memutar video kesaksian salah satu penyintas kejahatan kemanusiaan ESMA. Salah satu petikan di video ini menyebutkan "*Mereka (Angkatan Bersenjata Argentina) menurunkan seorang wanita dari lantai atas, dengan kepala ditutup, serta tangan dan kaki yang dirantai. Dua pria (Angkatan Bersenjata Argentina) menodongkan senjata api ke arah wanita itu.*"



Ruang bawah tanah di Museum ESMA yang menampilkan panel berisi narasi tragedi kemanusiaan pada 1976-1983. (Sumber: World Heritage Committee, 2023)

Pada bagian paling bawah bangunan Museum ESMA terdapat ruangan bawah tanah berukuran cukup besar. Ruang bawah tanah ini dahulu difungsikan rezim militer Argentina untuk tempat menginterogasi dan menyiksa para tahanan sebelum dimasukkan ke ruang penahanan di lantai tiga. Ruang bawah tanah dahulu juga digunakan untuk mencetak dokumen-dokumen palsu dalam rangka menyembunyikan kejahatan kemanusiaan yang terjadi di ESMA. Saat ini, para pengunjung museum dapat menyelami kekejian rezim militer Argentina melalui panel-panel yang menampilkan analisis historis. Sejumlah foto para korban dan penyintas juga terpasang di ruang bawah tanah sebagai pengingat tragedi kemanusiaan di ESMA.



Video testimoni penyintas kejahatan kemanusiaan yang ditayangkan pada salah satu ruangan di area bawah tanah Museum ESMA. (Sumber: World Heritage Committee, 2023)

LORONG DAN KANOPI KENANGAN: PERJUANGAN KEMANUSIAAN

Selepas menyelami area bawah tanah, pengunjung Museum ESMA akan diantar menuju aula raksasa yang dikenal sebagai Aula *El Dorado*. Aula ini dahulu digunakan sebagai lokasi apel para perwira ESMA sebelum menuju ruang kelas. Pada saat rezim militer Argentina berkuasa, *El Dorado* difungsikan sebagai ruang perencanaan penculikan dan penahanan. Puluhan rak dan almari besi dahulu berjajar di aula ini untuk menyimpan dokumen dan arsip para

tahanan. Saat ini, pada salah satu dinding aula dihamparkan bentangan layar proyeksi yang menampilkan foto-foto dan identitas anggota Angkatan Bersenjata Argentina yang didakwa sebagai pelaku kejahatan kemanusiaan di ESMA. Layar proyeksi ini juga memutar video persidangan para pelaku penangkapan, penculikan, penyiksaan, penahanan, dan pembunuhan yang terjadi di ESMA pada tahun 1976-1983.

Pada sisi luar Aula *El Dorado*, terhampar sebuah petak halaman yang disebut sebagai Area Transfer (*Translados*). Pada Area Transfer inilah sejumlah tahanan yang telah dibius akan dibawa menuju bandara menggunakan mobil-mobil tertutup. Mereka lantas diterbangkan dengan pesawat udara atau helikopter, lalu tubuhnya dijatuhkan ke lautan untuk menghilangkan jejak. Untuk mengenang korban tragedi kemanusiaan tersebut, pada Area Transfer dibangun *serapeum* yang terbuat dari instalasi kaca yang membentuk lorong dan cerobong. Memori pengunjung museum terhadap kekejaman rezim militer Argentina digugah melalui panel-panel yang menyajikan narasi sejarah dan sejumlah foto historis yang terpajang di sisi Area Transfer ini.



Serapeum dari panel kaca yang terdapat di Area Transfer untuk mengenang korban yang terbunuh dalam tragedi kemanusiaan di ESMA. (Sumber: Museo de Sitio Memoria ESMA, 2023)

Alur pameran tetap di Museum ESMA berakhir pada sebuah area terbuka yang terletak di sisi timur laut bangunan museum. Area yang dikenal sebagai Plaza Memori, Kebenaran, dan Keadilan (*Plaza Memoria, Verdad y Justicia*) ini merupakan jalur masuknya para tahanan ke asrama perwira ESMA. Saat ini Plaza Memori, Kebenaran, dan Keadilan dihiasi seni instalasi berupa tiang-tiang pancang yang membentuk kanopi terbuka. Instalasi tersebut beratapkan puluhan panel berisi foto ESMA yang diambil pada 24 Maret 2004. Tanggal tersebut menandai penutupan ESMA sebagai Sekolah Tinggi Mekanika Angkatan Laut di Argentina. Plaza Memori, Kebenaran, dan Keadilan merupakan ruang tanpa sekat yang menyimbolkan kenangan, perjuangan, dan pembelaan warga negara Argentina terhadap hak asasi manusia.



Plaza Memori, Kebenaran, dan Keadilan (*Plaza Memoria, Verdad y Justicia*) di halaman belakang Museum ESMA. (Sumber: Museo de Sitio Memoria ESMA, 2023)

MEMBURU DAN MENYAJI DOKUMENTASI TESTIMONI

Pameran tetap Museum ESMA memaksimalkan tampilan interpretasi sejarah dan suasana asli bangunan daripada penyajian benda-benda koleksi. Kendati demikian, Museum ESMA tetap berfungsi sebagai institusi yang menyimpan sejumlah koleksi terkait kejahatan kemanusiaan rezim militer Argentina pada 1976-1983. Objek tersebut mencakup 700 koleksi dokumenter, berupa manuskrip, arsip, foto, video, catatan kesaksian penyintas, dan dokumen terkait persidangan pelaku

kejahatan kemanusiaan di ESMA.

Hingga saat ini, Museum ESMA tetap melakukan penelusuran arsip dan dokumen tentang kediktatoran rezim militer Argentina pada rentang tahun 1976-1983. Dokumen dan arsip tersebut dapat berperan dalam identifikasi ribuan orang yang hilang, pencarian nama-nama pelaku yang terlibat, serta penyelesaian pengadilan atau kasus hukum terhadap pelanggaran hak asasi manusia yang terjadi di ESMA pada tahun 1976-1983.



Salah satu pameran temporer bertema Kenangan Masa Kini Selatan-Selatan (*Sur-Sur Memorias en Presente*) yang digelar di Museum ESMA pada 2022. (Sumber: Museo de Sitio Memoria ESMA, 2022)

Koleksi Museum ESMA ditampilkan pada pameran-pameran temporer yang digelar secara berkala. Sejak 2016, Museum ESMA telah menyelenggarakan sepuluh pameran tetap dengan tema yang beragam. Pameran temporer yang digelar di Museum ESMA, antara lain Menjadi Wanita di ESMA (*Ser Mujeres en la ESMA*) pada 2019, Piala Dunia di ESMA, Kesaksian dan Pengalaman (*El Mundial en la ESMA. Testimonios y Vivencias*) pada 2018, dan Kenangan Masa Kini Selatan-Selatan (*Sur-Sur Memorias en Presente*) pada 2022.

PENGUKUHAN WARISAN DUNIA UNTUK BUKTI KEJAHATAN DI AMERIKA SELATAN

Sejak tahun 2017, Pemerintah Argentina telah mengajukan Museum ESMA untuk ditetapkan sebagai Warisan Dunia UNESCO. Pengajuan ini tersendat oleh memorandum yang dikeluarkan Komite Warisan Dunia terhadap penetapan situs yang berhubungan dengan konflik dan kenangan

kelam (*sites associated with recent conflicts and other negative or divisive memories*). Beberapa pakar memandang eksistensi situs-situs yang berhubungan dengan konflik dan kenangan kelam kurang merefleksikan hakikat Konvensi Warisan Dunia Tahun 1972.

Seiring dengan pencabutan memorandum pada 2023, angin segar terhadap penetapan Museum ESMA sebagai Warisan Dunia kembali mengemuka. Harapan masyarakat dan pemerintah Argentina tercapai kala UNESCO mengukuhkan Museum ESMA menjadi Warisan Dunia dalam Sidang Komite Warisan Dunia ke-45 yang digelar

di Saudi Arabia pada 10-25 September 2023. Situs ini dikukuhkan dengan nama resmi Museum dan Situs Memorial ESMA - Bekas Pusat Penahanan, Penyiksaan, dan Pemusnahan Rahasia (*ESMA Museum and Site of Memory – Former Clandestine Centre of Detention, Torture and Extermination*).



Sidang Komite Warisan Dunia UNESCO ke-45 yang digelar di Saudi Arabia pada 10-25 September 2023. (Sumber: World Heritage Committee, 2023)

Terdapat dua justifikasi utama yang mendasari nilai universal luar biasa pada Museum dan Situs Memorial ESMA sehingga layak menyandang predikat Warisan Dunia. *Pertama*, Museum dan Situs Memorial ESMA merupakan saksi dan simbol terorisme negara, berupa penghilangan paksa lawan politik yang keberadaannya kini menjadi ruang konsensus sosial untuk mencapai keadilan. *Kedua*, Museum ESMA merupakan saksi nyata dari tindakan represif kriminal pemimpin negara dalam bentuk penculikan, penyiksaan, penahanan, pencurian bayi baru lahir, pencurian properti, kerja paksa, dan pembunuhan.

Berkaca pada kompleksitasnya, tragedi yang terjadi di ESMA dipandang sebagai salah satu kejahatan kemanusiaan terbesar di Amerika Selatan. Meskipun terjadi di wilayah administrasi negara Argentina, kejahatan kemanusiaan rezim militer di ESMA pada tahun 1976-1983 memiliki hubungan konteks geopolitik yang lebih luas. Peristiwa tersebut merupakan implikasi dari penyebaran doktrin *kontrarevolusioner* Prancis dan doktrin keamanan nasional Amerika Serikat untuk melawan pengaruh komunisme selama masa Perang Dingin. Pemaknaan Museum dan Situs Memorial ESMA ini telah melampaui batas negara dan menjadi simbol internasional bagi perjuangan nilai kemanusiaan dan hak asasi manusia.



Sidang Komite Warisan Dunia UNESCO ke-45 yang digelar di Saudi Arabia pada 10-25 September 2023. (Sumber: World Heritage Committee, 2023)

Dari enam kriteria Warisan Dunia, UNESCO menilai bahwa Museum dan Situs Memorial ESMA memenuhi kriteria (vi) terkait situs yang berhubungan dengan suatu peristiwa atau tradisi tertentu, dari sisi pemikiran, kepercayaan, artistik, dan sastra, dengan signifikansi universal. Museum dan Situs Memorial ESMA secara nyata bertalian erat dengan tragedi penindasan ilegal terhadap lawan politik pemerintahan diktator Amerika Latin pada periode tahun 1976-1983. Peristiwa tersebut merupakan imbas dari iklim ketegangan geopolitik global terkait perbedaan pandangan dalam tatanan sosial-politik dunia pada abad XX.

HERITAGE OF NEVER AGAIN, MENYUAR SEBAGAI PENGAWAL MEMOAR

Rekognisi dunia terhadap Museum dan Situs Memorial ESMA di Argentina, sejatinya bukanlah upaya untuk meredam luka lama atau menggugah kembali narasi sejarah gelap (*dark history*). Pengukuhan Museum ESMA sebagai Warisan Dunia dapat dimaknai sebagai langkah mengawal memori global dalam menggapai perdamaian yang bersendikan nilai-nilai kemanusiaan. Pesan yang disampaikan Museum ESMA menyuar menjadi refleksi terhadap eksistensi situs yang berhubungan dengan konflik dan kenangan kelam di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia.

Dalam rangkaian konstelasi kehidupan, babak sejarah di Indonesia sempat diwarnai dengan sejumlah konflik dan kejahatan kemanusiaan. Penyajian Museum ESMA di Argentina sebagai ruang rekonsiliasi dan pengawal memori, dapat

menginspirasi pengembangan museum yang berhubungan dengan konflik dan kejahatan kemanusiaan di Indonesia, seperti Museum (Situs) Lubang Buaya dan Museum Tragedi 12 Mei 1998 (Museum Trisakti) di Jakarta.

Situs-situs yang berhubungan dengan konflik dan kenangan kelam (*sites associated with recent conflicts and other negative or divisive memories*) yang disingkap menjadi museum atau ruang-ruang publik, dapat hadir sebagai pengingat bagi masyarakat luas. Eksistensi situs dan memori tersebut dapat dilekatkan pada cara pandang umat manusia untuk terus bersikap bijaksana sehingga konflik, tragedi, atau sejarah gelap tidak lagi terulang di kemudian hari. Sebuah konsepsi yang ramai dimaknai sebagai *Heritage of Never Again*.



Sejumlah pengunjung yang hadir dalam kegiatan The Night in Museum ESMA pada tahun 2017. (Sumber: Museo de Sitio Memoria ESMA, 2017)

Bahan Bacaan

Arsip dan Dokumen

ICOMOS. 2023. Evaluation of Nominations of Cultural and Mixed Properties. ICOMOS report for the World Heritage Committee. (WHC-23/45COM.8B.53).

World Heritage Committee. 2018. Decisions Adopted during The 45nd Session of The World Heritage Committee. (WHC/23/45.COM/19).

Former Clandestine Centre of Detention, Torture and Extermination. 2018. Nomination Dossier ESMA Museum and Site of Memory.

Buku dan Artikel

ICOMOS. 2020. Study on Sites Associated with Recent Conflicts and Other Negative or Divisive Memories.

Museuo de Sitio Memoria ESMA. 2023. The Site Museum. Diakses pada 8 Agustus 2024, dari <http://www.museositoesma.gob.ar/el-museo/>.

UNESCO. 2023. ESMA Museum and Site of Memory – Former Clandestine Centre of Detention, Torture and Extermination. Diakses pada 8 Agustus 2024, dari <https://whc.unesco.org/en/list/1681/>.

UNESCO. 2023. 45nd Session of The World Heritage Committee. Diakses pada 9 Agustus 2024, dari <https://whc.unesco.org/en/sessions/45COM>.



Bionarasi

Doni Prasetyo, bertugas sebagai Pamong Budaya Ahli Pertama di Direktorat Pelindungan Kebudayaan, Kemendikbudristek, yang bertugas mengawal proses penetapan Cagar Budaya Peringkat Nasional di Indonesia.

Mantan penulis dan editor buku mata pelajaran Sejarah Indonesia ini, menjadi creator & content writer untuk Instagram @galerisejarah dan @indonesiantreasures. Penulis menggemari kajian International Cultural Heritage, terutama pada tema Associative Cultural Landscape, Modern and Postcolonial Heritage, Industrial Heritage, Sites Associated with Recent Conflicts and Negative Memories, serta Heritage Interpretation and Presentation. Penulis dapat dihubungi melalui

Surel: prasetyodoni18@gmail.com;
Instagram @doniipras.



Merakit *Museum Virtual* di Ruang Kelas

ENDI AULIA GARADIAN

Sudah dua tahun saya mengampu mata kuliah Media Informasi dan Teknologi untuk Sejarah. Di akhir perkuliahan, saya pasti meminta mahasiswa menjadi kurator di museum yang mereka buat sendiri. Sulit? Tentu tidak! Berbekal ponsel pintar, laptop, dan koneksi Internet, ternyata kami mampu membuat museum virtual sendiri dan semuanya dilakukan di ruang kelas! Lantas, bagaimana kami semua melakukan itu?

Tulisan ini merupakan sebuah upaya menjawab pertanyaan di atas. Saya ingin berbagi apa yang

saya lakukan di ruang kelas. Saya memposisikan diri sebagai seorang sejarawan di satu sisi dan sebagai pengajar di sisi lain. Lebih jauh, saya ingin berbagi tentang bagaimana memanfaatkan museum virtual secara inovatif bagi calon-calon sejarawan. Pertama, saya meminta mahasiswa untuk menjawab masalah-masalah sosial dan ekologi yang dalam dua dekade terakhir. Kami bersepakat untuk menggunakan 17 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals*, SDGs) sebagai kerangka kerja kami dalam membuat museum virtual.

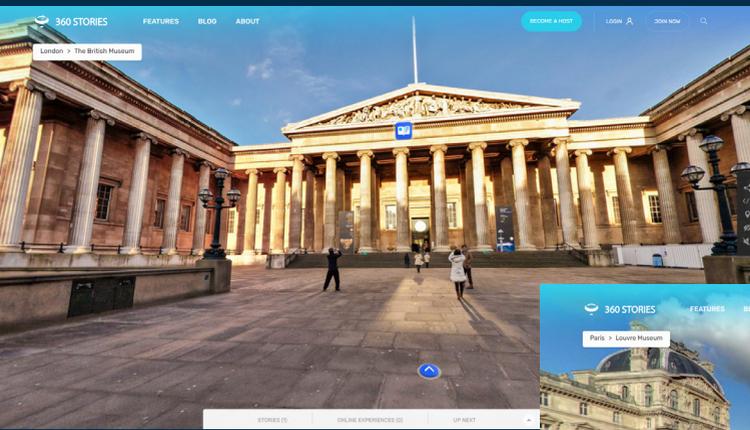


Tentu bukan upaya mudah agar bisa satu frekuensi maka minggu pertama perkuliahan kami habiskan untuk membedah beberapa bacaan, baik literatur tentang museum, tentang sejarah, maupun tentang SDGs itu sendiri. Salah satu bacaan yang patut dibaca adalah karya Aram Ziai, *Development Discourse and Global History: From Colonialism to the Sustainable Development Goals* (2016). Buku ini, singkatnya, membantu kami memahami konsep SDGs secara historis dan bagaimana kami harus meletakkannya sebagai kerangka kerja, bukan sekadar agenda politik yang sarat dengan kepentingan Eropa (eurosentris).

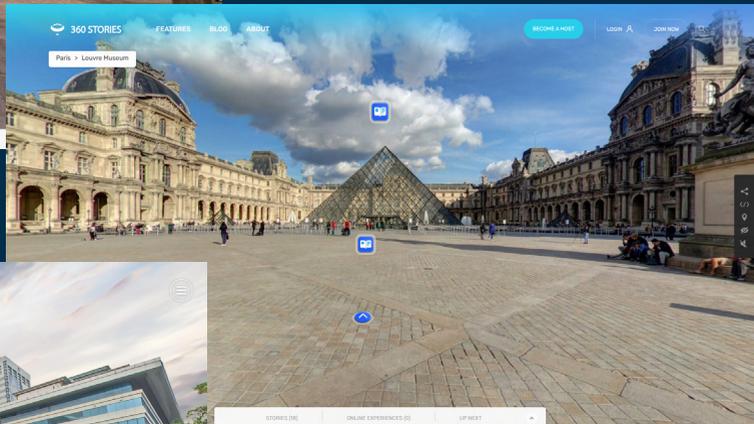
Setelah mencapai konsensus, kami menentukan pertanyaan yang ingin kami jawab menggunakan museum. Langkah ini adalah yang paling sulit sebab tidak semuanya terbiasa menghubungkan pertanyaan sejarah (*historical questions*) dengan permasalahan-permasalahan saat ini, apalagi dipertalikan langsung dengan isu-isu dalam SDGs. Tiga pertemuan kami habiskan dengan curah pikiran. Ada yang mempertanyakan soal memori kebencanaan di masa lalu, persoalan kelaparan dalam sejarah manusia, dan upaya-

upaya ilmuwan dalam membangun teknologi yang berkelanjutan dari masa ke masa. Setelah memiliki pertanyaan yang cukup solid, kami berdiskusi untuk mematangkan pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan sebelum difinalisasi.

Pertanyaan yang telah solid lalu dikembangkan menjadi tema untuk museum virtual yang ingin diciptakan. Dari situ, kami kemudian mengunjungi berbagai museum yang ada di dunia. Terima kasih kepada teknologi realitas virtual dan ditambah (*virtual and augmented reality*), kami bisa melakukan kunjungan dan tolok ukur (*benchmarking*) tanpa biaya. Kami mengunjungi The Louvre, The British Museum, The Vatican Museums, The Rijksmuseum, dan tentu saja Museum Nasional Indonesia. Kami belajar banyak, mulai dari bagaimana cara mendeskripsikan sebuah koleksi, menentukan tata letaknya hingga membuat narasi museum yang tematis dan komprehensif atas koleksi-koleksi berbagai tingkatan sejarah tersebut.



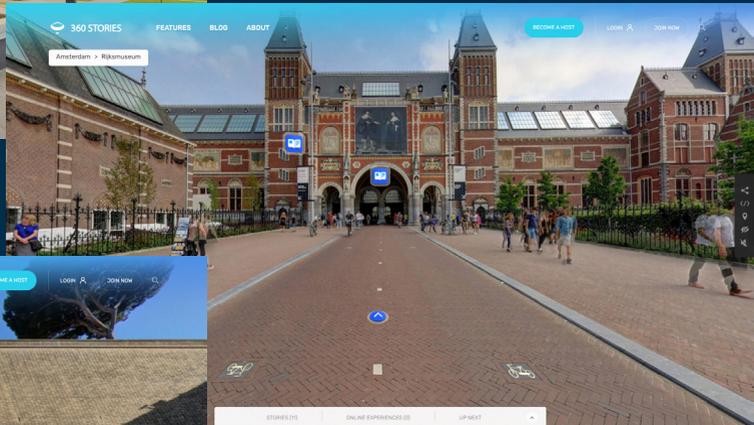
The British Museum



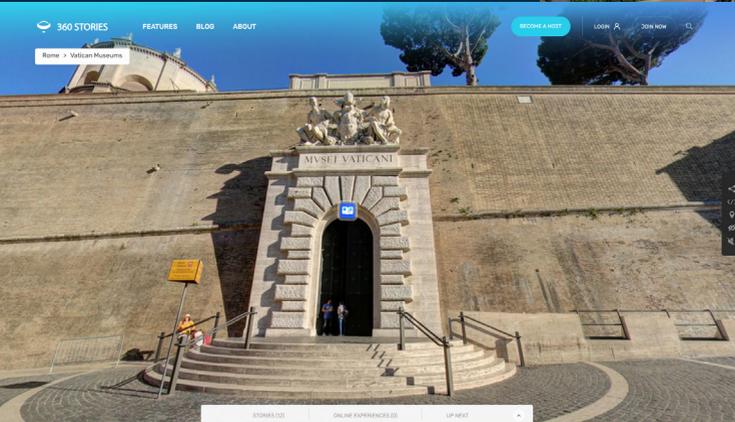
Louvre Museum



Museum Nasional



Rijksmuseum



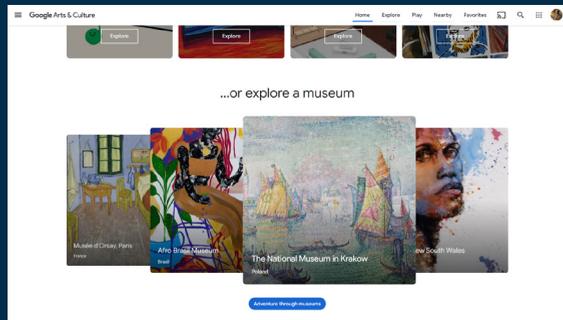
Vatican Museums

360° Stories Berbagai Museum di Dunia

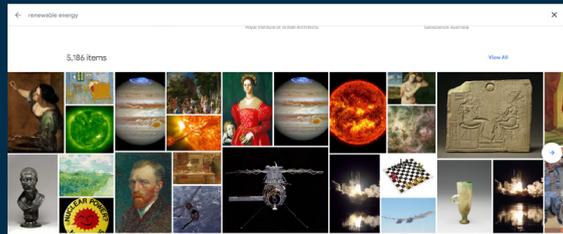
Langkah berikutnya adalah mengumpulkan berbagai material. Bagian ini adalah yang paling menyenangkan. Kami mencari berbagai koleksi-koleksi yang relevan dengan tema museum. Semua jenis fail akan berguna, baik itu dokumen, gambar, video, maupun artefak digital. Kami mencarinya di berbagai perpustakaan digital, arsip *online*, dan platform-platform sumber terbuka lainnya. Selain museum-museum virtual yang telah disebut di atas, kami juga memaksimalkan beberapa situs lain seperti Google Arts & Culture, Europeana, dan Digital Public Library of America.

Sebagai misal, mari kita mencari bahan-bahan untuk koleksi museum dari Google Arts

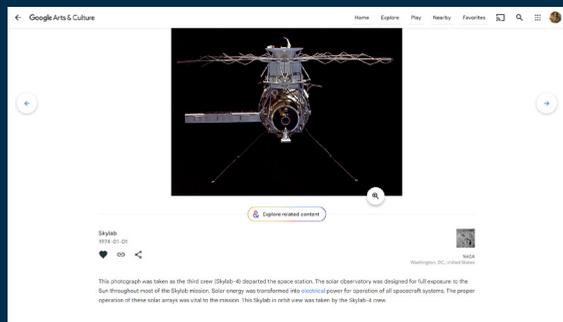
& Culture. Ketika sudah masuk ke situsnya, kita bisa langsung mengeksplorasi menggunakan kata kunci. Di kolom pencarian, kami memasukkan kata kunci *renewable energy*. Setelah itu muncul berbagai koleksi. Koleksi-koleksi tersebut dibagi-bagi menjadi beberapa bagian, mulai dari museum, koleksi, hingga *item*. Kami fokus menggali material-material untuk pameran museum di bagian *item*. Langkahnya sederhana saja, bila sudah menemukan item yang disukai, tinggal klik simbol hati (*love*). Gambar yang disukai akan terkumpul dalam album koleksi kita. Setelah terkumpul, kita bisa mengunduhnya untuk diletakkan di museum yang akan dibuat nantinya.



Tampilan depan Google Arts and Culture



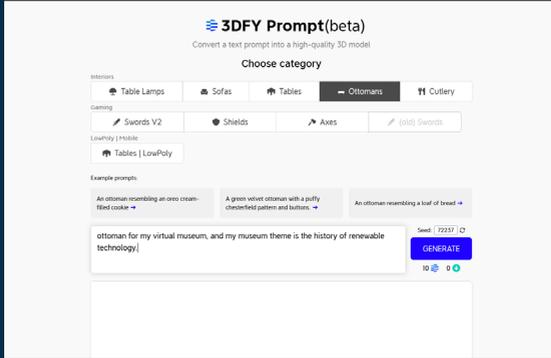
Hasil pencarian dengan kata kunci Renewable Energy



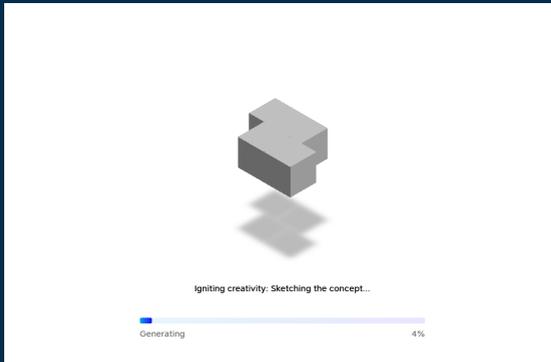
Space Station Skylab koleksi NASA

Tampilan Google Arts and Culture

Untuk mempercantik museum, kami juga membuat model-model tiga dimensi (3D) sebagai aksesoris museum. Kami membuat bangku, mesin pengecer (*vending machine*), alat-alat elektronik, bahkan patung. Di sini, kami memaksimalkan beberapa aplikasi seperti SketchUp, 3DFY.ai, Alpha3D, dan Meshy. Kami sangat terbantu dengan teknologi kecerdasan buatan (*artificial intelligence*, AI). Bermodalkan perintah (*prompt*) dalam bentuk kata-kata, bentuk-bentuk 3D yang kita bayangkan dapat terwujud tanpa usaha yang keras ataupun memiliki *skillset* desain 3D.



Proses Prompting dengan perintah “ottoman for my virtual museum, and my museum theme is the history of renewable technology”.



Proses generating 3d model



3d model yang sudah jadi untuk aksesoris museum

Proses Generasi Model 3D menggunakan 3DFY.ai

Berikutnya adalah merakit museum virtual. Kami memanfaatkan dua platform untuk mewujudkannya:

Cohoom dan Artsteps. Dua aplikasi ini tidak berbayar dan memberikan keuntungan lain untuk para penggunanya. Kita bisa menjual desain kita di lokapasar (*marketplace*) yang disediakan oleh Cohoom maupun Artsteps. Pada proses perakitan, awalnya kami kesulitan sebab tidak semua mahasiswa mempunyai ketertarikan untuk mendesain meski sesungguhnya platform tersebut sangat mudah digunakan. Konsepnya klik dan geser (*click and drag*). Karena tutorial yang tersedia di internet, alhasil, hanya dalam satu pertemuan banyak mahasiswa yang akhirnya sangat mahir.

Tema museum sudah, koleksi sudah, museum beserta aksesorisnya pun sudah. Sekarang saatnya membangun narasi museum. Kami meyakini bahwa narasi yang kuat adalah jantung dari setiap museum yang baik. Di sini, kami bekerja dalam kelompok untuk mengembangkan narasi yang menghubungkan setiap koleksi yang sudah didapat dengan tema utama museum mereka. Mereka juga belajar menulis deskripsi koleksi yang informatif, tetapi tetap menarik dengan memperhatikan konteks sejarah dan relevansi kontemporer.

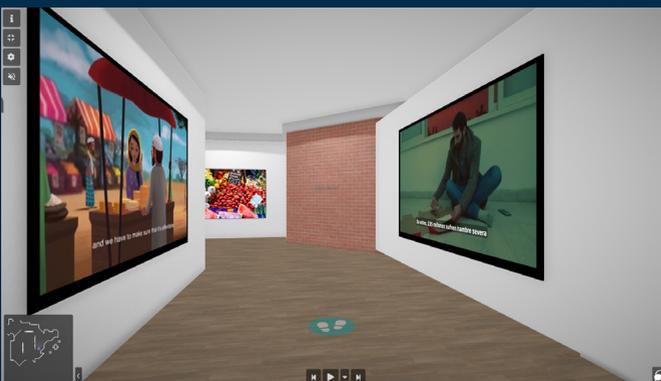
Kami bahkan memikirkan cara agar orang-orang yang mengunjungi museum virtual ini tidak kebingungan. Dari mana mereka



Tampilan museum mahasiswa bertajuk Energi Terbarukan



Tampilan museum mahasiswa dengan tajuk kemiskinan dalam sejarah



Tampilan museum mahasiswa bertajuk kelaparan dalam sejarah

Tampilan Museum Teknologi Energi Terbarukan di Artsteps

harus memulai, apa yang seharusnya mereka ketahui terlebih dahulu, dan seperti bagaimana alur kunjungan pun akhirnya ikut dirumuskan. Untungnya Cohoom dan Artsteps memungkinkan *user*-nya untuk membuat alur perjalanan virtual sehingga siapa pun tidak akan “tersesat” dan mendapatkan alur narasi yang tepat dari para perakit museum di ruang kelas.

Tentu saja museum virtual tidak akan sempurna tanpa pengunjung. Oleh karena itu, kami menggelar galeri museum virtual di kelas kami. Laptop dan komputer dibuka di setiap sudut. Siapa saja boleh masuk untuk menikmati museum-museum tersebut. Para kurator pun berdiri di samping museum mereka masing-masing agar ada sesi tanya jawab interaktif. Di akhir kunjungan, kami meminta para *visitor* untuk memberi penilaian di formulir yang sudah tersedia.

Sebagai penutup, kami merefleksikan proses dan pengalaman dalam membuat museum virtual. Mahasiswa berbagi secara lisan dengan menguraikan tantangan, keberhasilan, dan pembelajaran utama dari proyek ini. Ini tidak hanya membantu mereka memahami proses kreatif dan manajerial, tetapi juga memperkaya pemahaman mahasiswa tentang pentingnya museum sebagai alat pendidikan dan penyebaran pengetahuan sejarah.



Ilustrasi AI
tentang Museum Virtual dan Sejarah

CATATAN PENUTUP

Integrasi teknologi dalam pendidikan sejarah telah menjadi topik yang menarik, lebih-lebih jika disandingkan dengan kajian kemuseuman. Dalam sebuah buku berjudul *Learning from Museums* (Falk dan Dierking, 2018), museum dapat menjadi ruang kontekstual untuk belajar apa pun, termasuk masa lalu. Di zaman kiwari, teknologi seperti realitas virtual (VR) dan realitas ditambah (AR) memungkinkan pembuat, penikmat, dan pengunjung museum untuk terlibat lebih interaktif dengan koleksi-koleksi museum.

Dalam proyek ini, kami berupaya mewujudkan apa yang telah diutarakan oleh Falk dan Dierking di atas. Dengan memaksimalkan beberapa platform sumber terbuka, mahasiswa mampu menciptakan lingkungan museum yang interaktif dan imersif yang tidak hanya menarik, tetapi juga mendidik. Dalam proyek ini, mahasiswa diajak menghubungkan pertanyaan sejarah dengan isu-isu SDGs, yang memerlukan pemahaman mendalam tentang sejarah, teknologi, dan isu-isu sosial-ekonomi. Ini yang disebut sebagai upaya interdisipliner dalam kajian kesejarahan (Stevens dkk.)

Selain itu, kami juga belajar bahwa narasi yang kuat adalah elemen kunci dalam pembuatan museum yang efektif. Narasi dapat membantu pengunjung memahami dan mengapresiasi koleksi museum sebagai suatu kesatuan yang memiliki cerita utuh (Wolff dkk, 2014). Narasi tidak hanya menghubungkan artefak satu sama lain, tetapi juga memberikan konteks yang diperlukan untuk memahami signifikansi sejarahnya. Dalam proyek ini, mahasiswa dilatih untuk mengembangkan narasi yang koheren dan menarik yang menghubungkan setiap koleksi dengan tema utama museum mereka serta menulis deskripsi yang informatif dan menarik.

Pembuatan museum virtual tidak hanya memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa, tetapi juga bagi pengunjung museum. Mahasiswa belajar bagaimana menyajikan informasi secara efektif dan menarik, sementara pengunjung mendapat manfaat dari akses ke pengetahuan yang disajikan dalam format yang mudah dipahami dan diakses. Dalam *Museums and their Visitors* (Hooper-Greenhill, 1994) ditekankan bagaimana museum dapat menjadi tempat pembelajaran informal yang memperkaya pendidikan formal.

Kami juga meyakini bahwa inovasi adalah kunci sukses dalam pembuatan museum virtual. Dalam *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies*

of Change (Parry, 2015) dijelaskan bahwa teknologi digital menawarkan peluang baru untuk inovasi dalam cara museum menyajikan dan menginterpretasikan koleksi mereka. Dalam konteks ini, kami memaksimalkan berbagai alat digital dan teknologi AI untuk menciptakan model 3D dan aksesoris museum. Pada gilirannya, berbagai inisiatif ini mampu menambah dimensi baru pada presentasi koleksi museum virtual.

Akhirul kalam, kami telah membuktikan bahwa teknologi dan kreativitas bisa berjalan beriringan untuk menciptakan pengalaman belajar yang luar biasa di ruang kelas. Museum virtual menjadi jembatan antara masa lalu dan masa kini, memberikan akses dan pemahaman yang lebih luas kepada semua orang. Di era digital ini, museum tidak lagi terbatas oleh dinding fisik, tetapi bisa hadir di mana saja, kapan saja, dan untuk siapa saja.

Daftar Pustaka

- Falk, John H., dan Lynn D. Dierking. 2018. *Learning from Museums*. Rowman & Littlefield.
- Hooper-Greenhill, Eilean. 1994. *Museums and Their Visitors*. 1st ed., Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203415160>.
- Parry, Ross. 2007. *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change*. Routledge.
- Stevens, Lydia, dkk. 2008. "Integrating Technology as an Interdisciplinary Approach to History and Culture." *International Journal of Technology, Knowledge and Society*, vol. 4, no. 6, 107–12. ProQuest, <https://doi.org/10.18848/1832-3669/CGP/v04i06/55954>.
- Wolff, Annika, dkk. 2012. "Storyspace: A Story-Driven Approach for Creating Museum Narratives." *Proceedings of the 23rd ACM conference on Hypertext and social media, Association for Computing Machinery*, 89–98. ACM Digital Library, <https://doi.org/10.1145/2309996.2310012>.
- Ziai, Aram. 2016. *Development Discourse and Global History: From Colonialism to the Sustainable Development Goals*. Taylor & Francis. [library.oapen.org, https://doi.org/10.4324/9781315753782](https://doi.org/10.4324/9781315753782).



Bionarasi

Endi Aulia Garadian adalah seorang dosen di Program Studi Sejarah Peradaban Islam, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (UIN Jakarta) dan mahasiswa doktorat di Departemen Sejarah, Northern Illinois University (NIU), Amerika Serikat.

Surel: endi.garadian@uinjkt.ac.id.

Takada *Seorang pun* yang Seharusnya *Ditinggalkan* (oleh Museum)

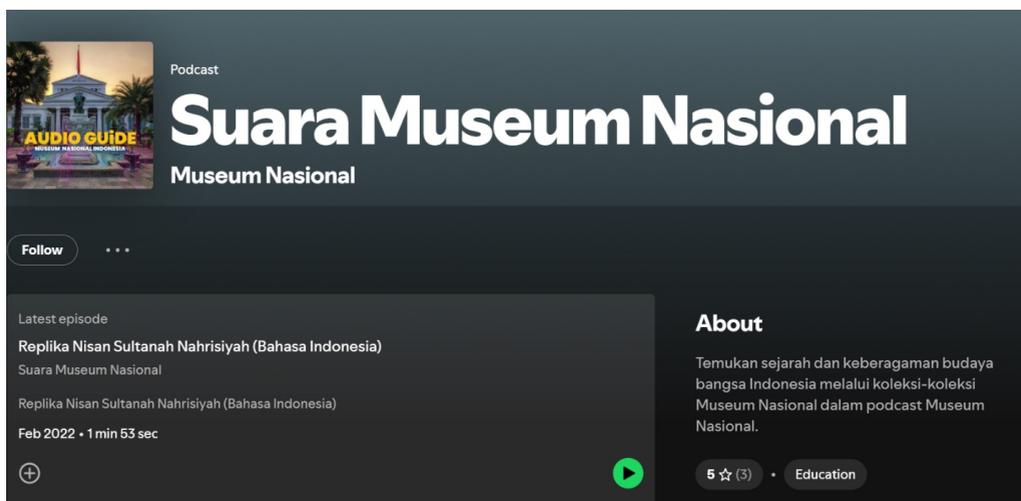
HILMAN HANDONI



Ilustrasi. (Sumber: Pixabay)

Fasilitas museum memegang peran cukup penting dalam membangun pengalaman menikmati museum. Ia sama pentingnya dengan narasi yang menarik, koleksi yang menggugah, dan tata pameran yang aduhai. Saya memang bukan arsitek, bukan desainer lanskap, apalagi desainer interior. Namun, saya menaruh perhatian besar pada museum. Jadi, bisalah sedikit-sedikit bercerita tentang apa yang perlu, bisa, dan mungkin dilakukan museum dalam rangka mematuinya, untuk memberikan fasilitas buat para pengunjungnya.

Saya akan memulai dengan ilustrasi berbagai macam fasilitas *high-tech* di berbagai museum, yang kadang-kadang rusak dan tak terawat. Fasilitas lainnya, katakanlah, *QR code* yang diimbuhkan di berbagai koleksi, juga sering kali hanya menjadi pemanis, jarang digunakan pengunjung, atau mungkin beberapa staf di museum mulai mempertanyakan buat apa, sih, menyediakan *railing* atau *ramp* di pintu masuk atau di toilet-toilet khusus. Memang berapa orang, sih, yang menggunakan fasilitas tersebut? Percuma atau mubazir. Buang-buang duit saja. Buat apa repot-repot bikin fasilitas huruf braille atau miniatur koleksi yang dapat dipegang dan dirasakan oleh teman-teman netra? Buat apa bikin *audio guide*?



Tangkapan Layar Fasilitas Audio Guide Museum Nasional yang Dapat Diakses di Kanal Spotify. Fasilitas *Audio Guide* Dapat Diakses oleh Siapa pun meski Mereka tidak Disia Mengunjungi Langsung Museum.

Ini adalah pertanyaan reflektif yang mesti menjadi keinsyafan semua staf museum, saya rasa. Mulai dari teman-teman penjaga keamanan dan kebersihan hingga direktur dan para kurator, bahkan konservator yang bekerja di balik layar dan terhindar dari mata pengunjung.

Jadi, buat apa fasilitas-fasilitas itu? Apa disediakan dan dibikin demi gengsi, biar z museum-museum luar negeri? Kita harus berangkat dari titik nol itu, kesadaran itu. Kenapa mesti ada fasilitas-fasilitas tersebut?

Buat saya, fasilitas itu nomor dua. Fasilitas adalah produk derivatif. Produk sampingan dari apa yang namanya kesadaran bahwa tidak ada seorang pun yang boleh ditinggalkan oleh museum—saya mencomot dan mengadaptasi kalimat ini dari slogan SDGs PBB, “*Leave no one behind*”.

KEINSYAFAN YANG MESTI ADA DI BATOK KEPALA KITA

Dalam beberapa dekade terakhir, kita telah menyaksikan perubahan paradigma dalam pelestarian dan pemanfaatan warisan budaya, termasuk di bidang permuseuman. Pelestarian dan warisan budaya dituntut untuk berperan aktif dalam pembangunan (itu termasuk bidang ekonomi, sosial, dan politik) dan dalam pelestarian

lingkungan (karena kita tengah menghadapi krisis iklim). Warisan budaya bukanlah benda yang mesti dielap-elap terus. Lalu, disimpan, dipuja, disucikan, lantas kehilangan daya hidup. Ia merepresentasikan yang mati, tetapi tidak dapat memberi kehidupan yang baru. Inilah yang rasanya ingin dilawan paradigma baru pemanfaatan.

Paradigma yang baru itu menghendaki museum terlibat lebih jauh dalam pembangunan. Hal yang paling mudah dan terlihat, tentu saja, adalah pembangunan ekonomi. Bagaimana si cagar budaya atau museum itu memberi dampak pada masyarakat sekitar. Bagaimana si museum dan cagar budaya dapat memperkuat solidaritas sosial, kohesi bangsa, dan seterusnya. Tidak sekadar memberikan inspirasi atau menyajikan keindahan untuk dinikmati perasaan dan pikiran.

Pokok yang kedua adalah perkara hak. Warisan budaya berhak untuk dinikmati oleh semua orang, tanpa terkecuali dan tak boleh dihalangi, apa pun kondisi mereka. Adapun pekerjaan para staf museum, yang telah digaji, kalau dalam konteks museum negeri digaji oleh pajak rakyat, duit rakyat, adalah untuk melayani mereka. Itu prinsipnya.

Dalam konteks inilah, para pekerja, dengan meminjam pendekatan antropologi modern, menjelma sebagai infrastruktur. Fasilitas. Meski terdiri dari daging, tulang, pikiran, dan perasaan, para staf adalah infrastruktur! Fasilitator, yang memberikan warga penunjang untuk menikmati warisan budaya.

MANUSIA SEBAGAI INFRASTRUKTUR

Karena itu, menurut saya, yang paling penting adalah keinsyafan. Kesadaran. *Awareness*, mulai dari direktur hingga petugas keamanan dan kebersihan, bahwa mereka adalah fasilitas dan fasilitator. Mereka bertugas melayani pengunjung untuk menikmati warisan budaya itu. Jika ini sudah menjadi sikap mental, mungkin saja *railing* atau *ramp* tadi, bisa jadi, hanya pelengkap atau tidak dibutuhkan karena direktur dan satpam tahu apa kebutuhan dan segera cekatan membantu manakala ada seorang berkebutuhan khusus memerlukan bantuan untuk menjelajah museum.

Jika sikap mental yang melayani itu telah tumbuh, tiap kali ada lansia datang, mereka yang

ada di garis depan, tak perlu dapat isyarat, apalagi perintah, segera menawarkan fasilitas kursi roda, segera menawarkan jasa pemandu. Jika ada orang tersesat, karena papan petunjuk tidak jelas, para staf, tanpa komando dan tanpa pikir lama-lama akan segera menawarkan panduan, dan seterusnya. Inilah keinsyafan, kesadaran, *awareness* bahwa saya, kamu, dan kita sebagai staf museum adalah fasilitator. Warisan budaya yang kita kelola adalah milik mereka semua. Jadi, takada seorang pun yang boleh saya diskriminasi dan tinggalkan dalam pemanfaatan koleksi, dan seterusnya.



Tangga dengan Railing Dibutuhkan untuk Meminimalkan Risiko Jatuh. Namun, Fasilitas Ramp Amat Dibutuhkan Buat Para Pengguna Kursi Roda. (Sumber: Pixabay)

Ada sedikit tip untuk museum berbenah dan menanamkan kesadaran ini. Kepala museum bisa mengadakan *briefing* terus-menerus mengenai hal ini. Kepala atau direktur harus menanamkan keinsyafan ini dalam aneka petunjuk berupa nasihat lisan, papan-papan slogan, atau yang tidak kalah penting, turun ke bawah dan beri contoh konkret pada semua petugas. Direktur atau kepala museum tak semestinya ada di ruang kantornya terus-menerus. Mereka harus melihat apa kebutuhan para pengunjungnya, menegur dengan baik, atau memberikan contoh bagaimana staf museum dapat memberikan layanan paripurna buat para pengunjung.

MELINTASI BATASAN MATERIALITAS

Hal yang juga ke rap selalu ada di batok kepala kita adalah melulu bahwa fasilitas itu berupa yang fisik; fasilitas itu adalah infrastruktur dalam pengertian umum. Ia adalah monitor canggih, *augmented reality*, VR, *interactive map*, *audio guide*, tata cahaya yang mumpuni, dan lain-lain. Kalau saya boleh menerka logika penyediaan di baliknya, semua itu karena yang fisik terbilang mudah sekali dikuantifikasi, lalu mudah untuk dilihat, dipegang, difoto, diverifikasi, dan terlihat bagus dalam penyerapan anggaran dan laporan.

Lebih jauh lagi—dan ini kerap terjadi—gagasan dan ide bahwa fasilitas yang berarti pembangunan fisik kerap menjadi rantai yang membelenggu, “*Waduh, bagaimana kalau saya tidak bisa menyediakan fasilitas itu karena saya tidak punya uang. Karena anggaran saya tak cukup untuk membangun ini itu yang memang hampir selalu butuh anggaran yang lebih besar.*”

Sayangnya, kita lupa prinsip yang saya sebutkan di atas bahwa *manusia itulah infrastruktur. Manusia itulah fasilitasnya*. Kalau takmampu menyediakan *audio guide*, sediakanlah jasa pemandu-bisik. Kalau belum mampu menyediakan *railing* atau *ramp*, sediakanlah staf depan yang cekatan, tangkas, dan siap memandu bak satpam BCA. Kalau tidak ada besi, kita bisa pakai bambu. Kalau takada sofa, kita bisa bikin kursi kayu sederhana.

Saya akan mengambil analogi antropologi, dari Tim Ingold untuk ini. Apa bedanya berang-berang dengan manusia?

Berang-berang mampu membangun kediaman, permukiman, benteng, yang adaptif dengan situasi lingkungan, dengan memakai benda-benda sekitar dan nyaman untuk mereka. Lantas, apa bedanya dengan manusia? Berang-berang akan membangun dengan material yang begitu-begitu saja, dengan bentuk yang begitu-begitu saja. Mungkin ada sedikit modifikasi. Namun, ia akan begitu-begitu saja selama beribu atau ratusan ribu tahun. Berbeda dengan berang-berang, manusia punya gambaran mental, ide, dan gagasan pokok. Apa itu rumah yang aman, nyaman, dan layak ditinggali. Dia bisa mengambil bahan apa pun, memodifikasi apa pun untuk membangun gagasan itu.

Karena itulah gagasan pokok itu penting. Keinsyafan yang saya sebut di depan sangat penting. Keinsyafan, *awareness* itu adalah takada seorang pun yang berhak ditinggalkan museum. Gagasan dan keinsyafan itulah yang akan menuntun kita pada akses khusus museum pada malam hari buat karyawan di pusat bisnis dan perbankan atau program khusus dan kelas pemanduan buat ojek *online*. Mengapa tidak, toh, mereka ada di garda depan kebudayaan. Saya membayangkan, jika ada turis bertanya, mereka mampu merepresentasikan kekayaan budaya bangsanya dengan canggih.

Program rutin untuk *caregiver*—mereka yang harus merawat lansia atau pengidap demensia atau Alzheimer. Anda bisa bayangkan, mereka nyaris 24 jam merawat orang-orang yang kadang-kadang sangat *demanding* dan bikin stres. Kenapa museum tidak menyediakan fasilitas pelepas stres

untuk mereka? Misalkan dengan kegiatan merajut, dansa, dan lain-lain. Jadi, tidak melulu yang namanya fasilitas itu fisik. Material. Museum bisa memberikan layanan reparasi untuk kain-kain yang rusak pada jam-jam atau hari tertentu, dan lain-lain. Fasilitas itu juga bisa berupa potongan diskon atau karcis khusus untuk guru-guru. Menyediakan lapangan parkir untuk anak-anak berlatih futsal atau bela diri, dan lain-lain. Hal yang paling pokok, *servicing the underserved*. Melayani mereka yang kerap kali terpinggirkan atau sedikit sekali terlayani.

MELIHAT YANG TIDAK TERLIHAT

Siapakah pengunjung itu? Apa yang mereka butuhkan? Ambil sebuah contoh ilustrasi. Sebuah kajian pengunjung menyebutkan 90 persen pengunjung adalah pelajar, laki-laki, kelas menengah, yang membutuhkan atraksi atau pencahayaan yang baik atau jasa. Ini kesimpulan yang valid. Namun, yang disebutkan dan dimaksud pengunjung di dalam kajian tersebut adalah pengunjung yang datang secara fisik. Lalu, bagaimana dengan yang diam-diam tak bisa berkunjung, tetapi kepingin? Bagaimana dengan mereka yang *kepingin* datang, tetapi harus bekerja Senin–Sabtu? Bagaimana dengan peminat kain, koin, yang merasa ketuanan dan repot saat berjalan? Bagaimana dengan mereka yang tidak punya motor, kalau pakai ojek mahal, tetapi kalau pakai Transjakarta agak bingung dengan jejaring rutenya?

Karena itu, kita harus memulai melihat apa yang tidak terlihat. Apa yang audiens kita tidak lihat atau yang tidak terlihat dari audiens kita. Kalau audiens kita kebanyakan laki-laki, ke manakah audiens perempuannya? Kalau audiens kita kebanyakan para pelajar—yang mungkin hanya berkunjung karena dipaksa oleh sekolah—ke manakah audiens remaja dan dewasa? Kebanyakan tata pameran dan koleksi kita, melulu berdasarkan pengalaman visual, ke manakah koleksi atau pengalaman auditif atau pengalaman *tactile*? Kenapa semua pengalaman didesain untuk mereka yang melihat? Di manakah letak pengalaman bagi yang punya penglihatan terbatas atau tidak bisa melihat sama sekali? Kenapa tidak ada miniatur koleksi yang bisa diraba oleh teman-teman netra?

Ke manakah orang-orang miskin liburan? Kenapa tidak ke museum? Apakah karena museum susah dijangkau? Kalau begitu, mungkin kita bisa sediakan potongan harga tiket? Kalau begitu, mungkin kita bisa memberikan rute panduan praktis menggunakan Transjakarta untuk mencapai stasiun. Bekerja sama dengan Transjakarta, mungkin kita bisa menyediakan layanan bus keliling dari titik-titik permukiman padat di Jakarta menuju museum. Menyediakan antar jemput? Mengapa tidak!

Museum kita bisa mulai memikirkan bagaimana caranya melayani para pedagang di pasar. Kenapa mereka tidak datang ke museum? Apakah karena mereka tidak menemukan diri dan cerita mereka di museum? Fasilitas seperti apa yang bisa kita berikan kepada mereka? Apakah pengalaman makan bersama—dengan menu yang digali dari warisan budaya—bisa kita hadirkan untuk mereka? Apakah dengan cara membuat pameran foto di pasar?

Museum tidak boleh berasumsi bahwa semua orang ada di media sosial. Jangan berpikir semua orang punya *handphone*, *handphone* yang bagus, punya paket data, dan dijangkau layanan *provider seluler*. Pikirkanlah apa fasilitas terbaik yang bisa kita berikan kepada mereka yang tidak memiliki perangkat dan koneksi ini. Jangan-jangan kita mesti kembali pada pengalaman ‘analog’, seperti menyediakan brosur, *leaflet*, kartu pos, layar tancap, dan museum keliling untuk menyediakan akses bagi mereka yang selama ini belum terlayani oleh museum.

MELESTARIKAN LINGKUNGAN



Ilustrasi Naiknya Permukaan Air Laut Akibat Perubahan Iklim. (Sumber: Pixabay)

Dalam beberapa dekade terakhir, kita juga berada di bumi yang kian memanas. *Headline* Kompas beberapa waktu lalu menyebut orang miskin menanggung beban lima kali lipat karena anomali iklim. Untuk itu, kita harus memikirkan sebuah lingkungan yang jauh lebih besar dari museum. Museum tidak akan ada dan, bahkan tidak diperlukan sama sekali bila perubahan iklim sudah menghantam. Museum Bahari dan situs-situs cagar budaya mungkin akan lenyap kalau permukaan air laut akan naik terus. Karena itulah, museum harus mulai peduli. Kepedulian dan tanggung jawab terhadap kelestarian lingkungan itulah yang bisa kita jadikan sebagai prinsip dalam penyediaan fasilitas di museum.

Museum bisa mulai mendorong dan menyusun rute angkutan umum untuk mencapai museum, menyediakan parkir sepeda, serta memberikan potongan harga tiket untuk yang

memakai kendaraan umum atau sepeda. Museum tekstil bisa bekerja sama dengan H&M atau Uniqlo membuka layanan *drop point* atau pusat daur ulang dan *upcycle* bagi limbah *fast fashion*. Selain itu, museum juga dapat menyediakan fasilitas perbaikan pakaian serta tutorial menjahit dan memperbaiki pakaian, celana, tas, dan sebagainya, yang dapat diakses secara *online* atau melalui brosur.

Di Bogor ada Museum Tanah. Mengapa museum itu dan museum-museum yang lain tidak bisa menyediakan lahan hidroponik untuk diakses masyarakat luas yang ingin bercocok tanam dan lain-lain? Ringkasnya, museum dapat melihat dengan cermat, apa saja yang ada di dalam 'kantong' mereka, yang bisa menjadi potensi untuk menyelesaikan beragam masalah lingkungan yang tengah dihadapi dunia.

PENUTUP

Jadi, yang paling pokok adalah batok kepala kita. Isi pikiran kita. Kepatutan, norma-norma, dan cita-cita yang ingin kita capai sebagai sebuah masyarakat. Berangkat dari gagasan itulah, infrastruktur disusun dan disediakan. Bentuknya bisa beragam-ragam, berupa-rupa, dan beraneka wujud. Namun, intinya tetap sama, yaitu bagaimana sarana tersebut membantu kita semua mencapai potensi penuh sebagai individu, bagaimana kita bisa menjadi manusia, bagaimana kita tidak meninggalkan seorang pun di belakang karena sepatutnya tak seorang pun yang boleh ditinggalkan museum.



Bionarasi

Hilman Handoni adalah museolog independen, dosen tidak tetap pada mata kuliah Jurnalisme Audio dan Produksi Podcast, dan baru saja lulus dari program Pascasarjana Departemen Antropologi FISIP UI. Penulis dapat dikontak melalui kontak di bawah.

Surel: hilmanhandoni@gmail.com.

Nyaris Terlupakan: *Perempuan-perempuan* di Museum

SITI FAIZATUN NISA'

Di suatu Rabu yang cerah, saya bersama teman-teman sekelas berkunjung ke Monumen Jogja Kembali. Tata letak dan tampilan kompleks bangunan ini cukup menyenangkan. Monumen Jogja Kembali berbentuk kerucut menyerupai tumpeng. Di bagian dalam monumen terdapat museum yang menyimpan berbagai koleksi benda bersejarah serta diorama peristiwa revolusi kemerdekaan di Yogyakarta. Kita akan menemukan kolam air di sekeliling monumen. Pengunjung boleh memberi makan ikan atau menaiki bebek kayuh yang ada di sana.

Pembangunan monumen diinisiasi oleh Wali Kota Madya Yogyakarta pada tahun 1980-an, Kolonel Soegiarto, sebagai bagian dari peringatan peristiwa serangan umum 1 Maret 1949. Lebih spesifik lagi, monumen ini memperingati kembalinya Ibu Kota Yogyakarta ke pangkuan bangsa Indonesia. Salah satu penanda penting dari momen tersebut adalah penarikan pasukan Belanda pada tanggal 29 Juni 1949. Monumen Jogja Kembali dibuka secara resmi oleh Presiden Soeharto pada 6 Juli 1989. Pemilihan 6 Juli merujuk kepada tanggal kedatangan Presiden Soekarno dan Wakil Presiden Mohammad Hatta ke Yogyakarta setelah diasingkan ke Sumatra oleh Belanda (Putra, 2001: 475-476).

Museum Monumen Jogja Kembali dibagi menjadi tiga titik tempat dan semuanya terbuka untuk umum. Di lantai pertama, kita bisa menemukan koleksi benda-benda bersejarah, foto, lukisan, patung, serta diorama yang sangat erat dengan masa revolusi. Lantai kedua berisi diorama seputar Agresi Militer Belanda II sampai akhirnya Yogyakarta berhasil dikuasai kembali oleh pihak Indonesia. Lantai paling atas bernama gedung *Garbha Graha*, sebuah ruang kosong dengan bendera Indonesia di tengah. Di tempat tersebut, pengunjung diharapkan untuk mengheningkan cipta, sejenak merefleksikan perjuangan para pahlawan dengan ditemani lagu nasional. Pintu masuk lantai kedua dan ketiga berbeda dengan pintu masuk menuju lantai satu. Di depan pintu masuk lantai kedua dan ketiga, terdapat dinding marmer besar. Di sana, terpatat nama-nama pahlawan yang gugur selama Agresi Militer Belanda II.

Ketika sampai di lantai dua, tepatnya di diorama tentang upacara peringatan Proklamasi, saya berkelakar kepada beberapa teman, "Peristiwa penting di negara kita, hampir semua *manel*, ya." *Manel* merupakan singkatan dari *all man panel*. Dalam konteks hari ini, istilah ini dipakai untuk menyebut forum, atau pemberitaan, atau kegiatan lain yang hanya diisi oleh narasumber laki-laki. Saya menyadari bahwa penggunaan *manel* untuk menyebut peristiwa yang berselang hampir 80 tahun lalu rawan terjebak dalam pandangan anakronis (melihat masa lalu menggunakan sudut pandang masa kini). Akan tetapi, dominasi tokoh laki-laki dalam narasi sejarah Indonesia merupakan fenomena umum. Lebih-lebih, banyak sekali peristiwa masa lalu yang menempatkan laki-laki pada aktivitas publik.

PEREMPUAN JUGA PUNYA MASA LALU

Beberapa sejarawan menyoroti ketidakhadiran perempuan dalam konstruksi sejarah di Indonesia disusul dengan berbagai upaya penulisan terhadapnya. Sama seperti hari ini, dunia masa lalu seharusnya bukan jenis dunia yang hanya dihuni oleh laki-laki. Perempuan juga turut menggerakkan sejarah dan turut membangun kehidupan mereka di masa lalu. Budaya patriarki menghalangi perempuan untuk menjadi aktor utama yang sejajar dengan laki-laki dalam peristiwa-peristiwa besar. Ini bisa dipahami lewat, misalnya saja, perempuan tidak mempunyai akses pendidikan yang setara dengan laki-laki. Akan tetapi, sekali lagi, itu bukan berarti perempuan tidak menciptakan sejarah.

Dalam penulisan sejarah perempuan, idealnya perempuan merupakan subjek otonom (Bock, 1989:7). Artinya, narasi fokus pada tokoh-tokoh perempuan. Akan tetapi, ada alternatif lain yang dapat digunakan untuk menghadirkan perempuan

dan laki-laki dalam panggung sejarah yang sama: penggunaan analisis gender (Scott, 1986:1054). Kecuali museum yang dikhususkan untuk tokoh perempuan, museum seperti yang ada di Museum Monumen Jogja Kembali memotret peristiwa yang melibatkan, baik laki-laki maupun perempuan. Sayangnya, dari aspek paling sederhana saja, jumlah perempuan di Museum lebih sedikit dibandingkan laki-laki.

Sama seperti sejarah, museum merupakan salah satu sarana untuk menampilkan representasi masa lalu. Dalam kajian memori, museum sering kali disebut sebagai simbol pewarisan ingatan tertentu (Assmann, 2008:56). Terdapat pesan mengenai sebuah peristiwa yang ingin disampaikan kepada generasi mendatang lewat museum. Oleh sebab itu, perempuan sangat perlu dihadirkan dalam museum agar para pengunjung memahami bahwa mereka juga bagian dari sejarah.



Patung Nyai Ageng Serang di lantai satu Museum Monumen Jogja Kembali. (Sumber: dokumentasi pribadi, diambil 24 April 2024)

PEREMPUAN DI MUSEUM MONUMEN JOGJA KEMBALI

Di Museum Monumen Jogja Kembali, yang dibangun untuk mengenang peristiwa di abad ke-20, satu-satunya patung perempuan yang memiliki identitas jelas adalah patung Nyai Ageng Serang—perempuan dari abad ke-18. Nyai Ageng Serang memang seorang perempuan yang dikenal sebagai ahli perang. Akan tetapi, apakah selama Perang Revolusi di Yogyakarta atau bahkan di daerah lain di Indonesia, tidak ada satu pun perempuan yang cukup berjasa untuk bisa dibuatkan patung dan dipajang di tempat yang strategis? Padahal, di lantai yang sama dengan patung Nyai Ageng Serang, ada patung diorama seorang anggota Laskar Wanita Indonesia (Laswi) mengangkat senjata. Sayangnya, patung tersebut tanpa nama spesifik, hanya ada keterangan bahwa ia adalah anggota Laswi.



Patung jenis-jenis prajurit di masa penjajahan di lantai satu. Paling kanan, anggota Laskar Wanita Indonesia (Laswi) (Sumber: dokumentasi pribadi, diambil 24 April 2024)

Patung perempuan lainnya berada di diorama tentang perjanjian Roem Royen. Alih-alih menampilkan Moh. Roem dan Van Royen, tokoh utama diorama merupakan seorang laki-laki yang terlihat seperti Moh. Roem dan seorang perempuan. Kami berkali-kali mengamati dengan seksama untuk memastikan bahwa figur patung itu memang perempuan. Keyakinan kami makin kuat ketika menyadari sosok tersebut mengenakan rok dan cat kuku. Seluruh peserta forum merupakan laki-laki. Tidak ada perempuan selain yang duduk di seberang Moh. Roem. Ketiadaan keterangan mengenai identitas sang perempuan makin menambah kebingungan. Referensi diorama tampaknya diambil dari foto perjanjian Roem-Royen yang ada di lantai satu museum. Di foto memang ada seorang perempuan, tampaknya perempuan Eropa yang duduk di samping Van Royen. Foto di akun sosial media Facebook Arsip Nasional juga memotret sosok yang sama. Dari kesepuluh diorama di lantai dua, hanya itu satu-satunya patung perempuan yang ada.



Diorama perjanjian Roem-Royen di lantai dua. (Sumber: dokumentasi Adi Setiawan, diambil 24 April 2024)



Arsip foto perjanjian Roem-Royen dari akun Facebook Anri, diunggah pada 7 Mei 2019, diunduh pada 6 September 2024

Sosok perempuan kembali muncul di saat pertemuan antara Presiden Soekarno, Wakil Presiden Mohammad Hatta, Jenderal Soedirman, Kolonel T.B. Simatupang, dan Letnan Kolonel Soeharto. Mereka berkumpul setelah Jenderal Sudirman tiba kembali ke Yogyakarta. Uniknya, eksistensi perempuan di sana muncul dalam bentuk lukisan yang tampak sangat mirip dengan Ibu Fatmawati. Referensi diorama berasal dari

latar tempat pertemuan, yaitu ruang tamu istana kepresidenan di Yogyakarta yang memang terdapat lukisan Ibu Fatmawati karya pelukis kenamaan Basuki Abdullah. Selain itu, bisa jadi, ada pesan yang ingin disampaikan bahwa perempuan turut “hadir” dalam momen penting. Apabila dugaan ini benar maka justru timbul pertanyaan mengapa realitas perempuan harus diwakili oleh sebuah lukisan dan bukan wujud fisik.



Salah satu diorama di lantai dua museum Monjali. Sosok perempuan di lukisan sangat mirip dengan Ibu Fatmawati (Sumber: dokumentasi pribadi, diambil 24 April 2024)



Diorama upacara peringatan proklamasi kemerdekaan Indonesia di Yogyakarta, 1949 di lantai dua. (Sumber: dokumentasi pribadi, diambil 24 April 2024)

Diorama peristiwa peringatan proklamasi kemerdekaan pada tahun 1949 di Yogyakarta menunjukkan lebih banyak hadirin laki-laki dibandingkan perempuan. Beberapa perempuan berdiri di sekitar pusat kegiatan pengibaran bendera, tetapi tetap saja mereka berada di belakang laki-laki. Para perempuan yang datang mengenakan fesyen modern dengan kemeja dan rok. Ini bisa dimaknai bahwa mereka merupakan perempuan terdidik atau berasal dari kalangan elit.

Setelah selesai mengelilingi area diorama, kita akan disambut oleh relief seputar perang revolusi yang terpahat di dinding luar museum. Di sepanjang narasi, perempuan muncul dalam dua peran: mengurus dapur umum dan merawat korban perang. Potret aktivitas yang sama juga ditemukan di diorama salah satu ruang museum di lantai satu. Selebihnya, perempuan digambarkan sebagai penonton peristiwa-peristiwa penting seperti kedatangan kembali para tokoh bangsa setelah dari pengasingan.

Dalam buku *Ketika Sejarah Berseragam*, Kate McGregor mengungkapkan analisis yang sama terhadap museum ABRI Satria Mandala. Singkatnya, perempuan hanya dianggap sebagai pelengkap laki-laki selama perjuangan revolusi, padahal kenyataannya beberapa perempuan di masa itu berjuang dengan cara mengangkat senjata atau cara-cara lain (McGregor, 2008:263-266). Baik dalam tulisan sejarah maupun di museum, kisah perempuan di dalam perang masih sering diidentikkan dengan pekerjaan-pekerjaan yang sesuai dengan konstruksi gender produk masyarakat patriarki, seperti memasak dan merawat. Dari sekian luasnya Museum Monumen Jogja Kembali, kehadiran perempuan, bahkan tidak mencapai setengah dari laki-laki yang terlihat mempunyai lebih banyak alternatif cara berjuang untuk mempertahankan kemerdekaan.



Salah satu relief di dinding luar Museum Monumen Jogja Kembali. Tampak para perempuan sedang berada di dapur umum dan merawat korban perang. (Sumber: dokumentasi pribadi, diambil 24 April 2024)



Diorama di lantai satu. Seorang perempuan sedang merawat laki-laki prajurit perang yang terluka. (Sumber: dokumentasi pribadi, diambil 24 April 2024)

REFLEKSI

Fenomena sedikitnya representasi perempuan tidak hanya terjadi di museum. Di museum-museum lain dengan nuansa militer yang kuat, representasi perempuan masih belum terlalu diperhitungkan. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan diskusi keilmuan, situasi ini perlu dipikirkan ulang. Sudah saatnya kita melibatkan perspektif gender untuk menata maupun melihat museum. Keberagaman aktor sejarah dibutuhkan agar sejarah dan masa lalu makin inklusif. Harapannya, semua orang, termasuk perempuan, ikut merasa terlibat dalam proses pembentukan bangsa dan negara ini sehingga semangat nasionalisme dapat tumbuh.

Daftar Pustaka

- Amini, Mutiah. 2018. Bias Gender dalam Historiografi Indonesia dan Penulisan Sejarah Perempuan, *Jurnal Perempuan*, Vol. 23 No. 3.
- Assmann, Aleida. 2008. Transformations between History and Memory, *Social Research*, SPRING 2008, Vol. 75, No. 1, 49—72.
- Bock, Gisela. 1989. Women's History and Gender History: Aspects of an International Debate, *Gender and History*, Vol. 1, No. 1, 7—30.
- McGregor, Katharine E. 2008. *Ketika Sejarah Berseragam: Membongkar Ideologi Militer dalam Menyusun Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: Syarikat.
- Putra, Hedy Shri Ahimsa. 2001. Remembering, Misremembering and Forgetting: The Struggle over "Serangan Oemoem 1 Maret 1949" in Yogyakarta, Indonesia, *Bijdragen tot de taal-, land- en volkenkunde/Journal of the Humanities and Social Sciences of Southeast Asia*, Vol. 29, No. 3, 471—494.
- Scott, Joan W. 1986. Gender: A Useful Category of Historical Analysis, *The American Historical Review*, Vol. 91, No. 5, 1053—1075.
- Arsip Nasional Republik Indonesia. 2019, Mei 7. <https://www.facebook.com/photo/?fbid=1316279615202045&set=pcb.1316256868537653>



Bionarasi

Siti Faizatun Nisa, akrab disapa Iza, kelahiran tahun 1997. Saat ini, ia sedang menempuh magister sejarah di Universitas Gadjah Mada. Ia mempunyai minat besar terhadap kajian sejarah perempuan dan anak. Ia mulai menulis tesis tentang sejarah bacaan anak dan suka berkunjung serta mengajak teman-teman untuk berkunjung ke museum. Iza bisa disapa melalui surel di bawah.

Surel: Faizahnisa12@gmail.com.

Belajar dari Bupati:

R.A.A Kromodjoyo Adinegoro IV & R.M.T. Tondo Adi Tjokro serta Museum Purbakala di Indonesia Masa Kolonial

M. YUSUF EFFENDI

Tidak banyak yang tahu bahwa di Mojokerto dan Kediri, dahulu pernah berdiri museum purbakala. Museum ini didirikan untuk menyimpan artefak purbakala yang tersebar di daerah tersebut. Museum Modjokerto berdiri atas inisiatif Bupati Mojokerto, R.A.A. Kromodjoyo Adinegoro IV (1894–1916), sementara Museum Kediri didirikan sebagai respons atas skandal yang melibatkan mantan Bupati Kediri, R.M.T. Tondo Adi Tjokro (1901–1913). Kedua museum ini mencerminkan upaya lokal dalam melestarikan dan merawat warisan budaya serta artefak purbakala yang memiliki nilai sejarah dan budaya bangsa Indonesia. Pendirian museum tersebut menunjukkan kesadaran akan pentingnya perlindungan warisan budaya.

Pada tahun 1907–1908, J. Knebel, pegawai Dinas Purbakala melakukan inventarisasi artefak purbakala di wilayah Jawa Timur. Saat di Mojokerto, Knebel didampingi oleh Bupati Mojokerto, sementara saat di Kediri didampingi Bupati Kediri. Kedua bupati tersebut dengan setia menemani pegawai purbakala mendata tinggalan purbakala yang berada di wilayahnya. Di Mojokerto, Bupati R.A.A. Kromodjoyo Adinegoro IV memperlihatkan koleksi pribadi artefak purbakala yang ia kumpulkan

sejak menjabat sebagai wedana di Jombang (Knebel, 1909:8–37, 128–134). Tidak mau kalah, Bupati Kediri juga menunjukkan puluhan koleksi artefak yang menjadi koleksi pribadinya (Knebel, 1910:265–266).

Menurut Tjahjopurnomo dkk. (2011:26), para pejabat Bumiputera pada masa lalu memiliki kesadaran untuk melestarikan artefak purbakala. Mereka melakukannya dengan cara yang relatif sederhana, yaitu mengumpulkan artefak tersebut sebagai koleksi pribadi, bukan dalam bentuk museum formal. Koleksi ini sering kali hanya dipamerkan dalam kalangan terbatas, yaitu di lingkungan mereka sendiri. Pejabat-pejabat ini tidak hanya mengumpulkan artefak purbakala, tetapi juga memiliki motivasi yang mendalam. Mereka berusaha “menyelamatkan” warisan leluhur dan menghubungkan diri mereka dengan leluhur mereka, terutama kepada raja-raja Majapahit. Artefak-artefak seperti arca, prasasti, lingga, yoni dari candi Hindu-Buddha sering kali ditempatkan di rumah mereka sebagai simbol penghubung dengan masa lalu dan sebagai bentuk penghormatan terhadap warisan budaya yang mereka anggap penting (Bloembergen dan Martijn, 2020:30).

R.A.A. KROMODJOYO ADINEGORO IV DAN MUSEUM MODJOKERTO

Pada tanggal 24 Agustus 1925, mantan Bupati Mojokerto, R.A.A. Kromodjoyo Adinegoro IV, menerima penghargaan *Ridder in de Orde van de Nederlandsche Leeuw*—sebelumnya sudah mendapatkan gelar *Orde van Oranje Nassau* (1920)—dari pemerintah kolonial Belanda sebagai pengakuan atas kontribusinya dalam pelestarian tinggalan purbakala Majapahit. Ia adalah tokoh yang menginisiasi pendirian Museum Modjokerto. Museum ini didirikan oleh Bupati Mojokerto pada tahun 1911, berlokasi di sebelah timur rumah

Bupati Mojokerto dan memiliki desain arsitektur yang khas. Bangunannya berbentuk persegi panjang dengan atap pelana terbuat dari seng. Fasad depan museum terinspirasi oleh candi-candi Jawa, dilengkapi dengan elemen dekoratif seperti kepala kala, antefik, dan kala makara. Hiasan-hiasan ini ditempatkan pada ambang pintu, meniru penempatan yang ada pada candi. Ruang utama museum berfungsi untuk menyimpan koleksi artefak purbakala yang berasal dari Mojokerto dan sekitarnya.



Museum Modjokerto, 1910-1930. (Sumber: Koleksi Tropenmuseum, TM-10026878, <https://hdl.handle.net/20.500.11840/322444>)

Pada sisi-sisi kanan dan kiri pintu masuk museum terdapat relung yang masing-masing menampilkan arca Nandiswara dan Mahakala. Di depan Arca Mahakala, terdapat Arca Garuda kolosal yang telah disemen, sementara di depan Arca Nandiswara terdapat arca perempuan. Di sekitar museum dipajang beberapa kala makara, lingga bermotif, yoni, dan prasasti. Koleksi awal museum ini berasal dari koleksi artefak yang dikumpulkan oleh bupati di depan rumahnya. Museum ini tidak hanya berisi koleksi prasasti yang penting untuk mempelajari sejarah kuno Jawa,

tetapi juga gambaran hampir lengkap tentang seni pahat dari Jawa kuno, yang berasal dari periode Kerajaan Majapahit. Arca-arca tersebut dipamerkan di ruang tengah dan beberapa di luar museum (Bloembergen dan Martijn, 2020:137). Koleksi arca yang menjadi favorit pengunjung antara lain Arca Wisnu naik garuda, arca yang dikenal dengan Menak Jinggo yang ditempatkan di ujung ruangan. Di mana Arca Garuda Wisnu tersebut merupakan arca perwujudan Raja Airlangga, penguasa Jawa pada abad ke-11.



Arca Dewa Wisnu mengendarai garuda, koleksi masterpiece Museum Modjokerto. (Sumber: Koleksi Direktorat Pelindungan, OD-2499)

Museum Modjokerto yang dikenal di kalangan masyarakat sebagai Gedung Arca telah berhasil menarik perhatian khalayak dari Mojokerto dan Jawa Timur pada umumnya. Menurut N.J. Krom (1916:100), rata-rata pengunjung museum mencapai 300 orang setiap hari. Pengunjung tidak hanya terdiri dari para pejabat bumiputera atau orang-orang terdidik, tetapi juga mencakup masyarakat desa di sekitar Mojokerto. Pada hari-hari libur, jumlah pengunjung mengalami lonjakan signifikan, mencapai sekitar 1.200 orang. Biaya masuk museum, dibedakan antara penduduk lokal dengan Eropa. Penduduk lokal dikenakan biaya tiga sen, sementara pengunjung Eropa membayar 25 sen (OV 1922:9).

Setahun setelah pendirian, Kromodjoyo Adinegoro IV menghibahkan seluruh koleksi arca Hindu-Buddha miliknya beserta bangunan

museum yang telah didirikan kepada pemerintah kolonial sebagai tanda persahabatan dan kesetiaan. Dengan penyerahan ini, Museum Modjokerto kemudian diubah statusnya menjadi *gouvernements Museum* atau museum pemerintah kolonial (OV 1912:78). Sebagai penghargaan atas kontribusinya, pemerintah kolonial memberikan beberapa gelar bangsawan kepada Kromodjoyo Adinegoro IV dan mengangkatnya sebagai anggota kehormatan Perhimpunan *Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen* (Bloembergen dan Martijn, 2020:134). Tidak berhenti di situ, pada tanggal 12 Maret 1925, Dinas Purbakala mengangkat Kromodjoyo sebagai “kurator kehormatan” Museum Modjokerto sebagai bentuk penghormatan dan rasa terima kasih atas sumbangan besar yang telah diberikan kepada museum beserta isinya (OV 1915:5).

R.M.T. TONDO ADI TJOKRO DAN MUSEUM KEDIRI

Pada Juni 1915, skandal penjualan arca purbakala dari Kediri mencuat ke publik. Skandal ini melibatkan mantan Bupati Kediri, Raden Mas Tumenggung Tondo Adi Tjokro. Kasus ini terungkap setelah kepolisian Surabaya melakukan penggerebekan di kediaman pengusaha Tionghoa, Kwee Yan Khing. Dari sana ditemukan beberapa arca salah satunya Arca Buddha. Menurut polisi, arca-arca tersebut sama sekali bukan milik bupati lama, melainkan milik negara. Setelah itu, seluruh arca disita dan dijadikan barang bukti. Arca-arca itu kemudian diangkut menggunakan cikar ke kantor polisi Surabaya.¹

Pada saat kejadian tersebut, N.J. Krom sedang melakukan kunjungan rutin ke Candi Prambanan dan Borobudur. Setelah mendengar berita tentang penjualan artefak, Krom segera melakukan inspeksi ke wilayah Kediri. Ia mengunjungi rumah mantan Bupati

Kediri dan menemukan banyak artefak purbakala telah hilang. Krom menduga bahwa arca-arca yang hilang tersebut kemungkinan telah dijual (OV 1915:60). Dengan nada geram, Krom kemudian meminta kepada Asisten Residen untuk segera memindahkan semua artefak purbakala yang tersisa dari rumah mantan bupati tersebut ke halaman kabupaten.² Kondisi yang memprihatinkan ini mendorong Dinas Purbakala untuk merekomendasikan kepada pemerintah Kediri untuk segera mendirikan sebuah museum (OV 1916:47, 117–118).



Museum Kediri, 1910–1938. Difoto oleh G.F.J. Bley. (Sumber: Koleksi Tropenmuseum, TM-ALB-0327-95, <https://hdl.handle.net/20.500.11840/19577>)

¹ Een eigenaardig beslag. “Het nieuws van den dag voor Nederlandsch-Indië”. *Batavia*, 18-06-1915.

² *Onze Indische Oudheden*. “*Bataviaasch nieuwsblad*”. *Batavia*, 06-11-1915.

Pada awal tahun 1918, pembangunan Museum Kediri dimulai. Museum didirikan di alun-alun bagian selatan.³ Museum Kediri atau yang lebih sering disebut Gedung Arca dirancang dengan tujuan utama sebagai tempat untuk menyimpan dan memamerkan berbagai peninggalan purbakala, khususnya arca-arca dari zaman Hindu-Buddha yang ditemukan di wilayah Kediri.⁴ Bangunan utama museum memiliki bentuk heksagonal (persegi enam) dengan atap limasan yang berbentuk piramida bengkok. Museum ini dirancang dengan gaya arsitektur Neo Renaissance Hindia (Nobruis, 2022:30). Fasad depan museum menyerupai bangunan candi-candi di Jawa dan dilengkapi dengan *mascaron*, yaitu topeng kepala raksasa yang terinspirasi dari hiasan kepala kala yang umum ditemukan di candi Hindu. Hiasan ini terletak di ambang pintu, meniru penempatan yang ada pada candi. Pintu utama museum menghadap ke utara, mengarah langsung ke pusat alun-alun. Pada dinding depan museum, terdapat tulisan dalam aksara Jawa yang jika dibaca berbunyi *panggwang mamring samadyaning praja* yang berarti “panggung kepada kesederhanaan pemerintahan.” Diperkirakan tulisan ini adalah sebuah *candrasengkala* (Raap, 2017:273). Di sisi kanan dan kiri dinding, terdapat relung-relung yang

masing-masing memuat Arca Nandiswara dan Arca Mahakala. Di bawah ambang pintu terdapat dua kala makara. Di depan pintu masuk sebelah kanan berdiri Arca Dwarapala yang gagah dengan membawa gada, sementara di sebelah kiri terdapat Arca Singha berdiri di atas balok batu. Selain kedua arca penjaga utama tersebut, terdapat pula dua Arca Dwarapala tambahan yang berukuran lebih kecil yang turut memperkuat fungsi pelindung pada pintu masuk museum.

Pendirian museum ini mendapatkan apresiasi dari Dinas Purbakala. Dalam laporannya, dinyatakan bahwa Museum Kediri memberikan pengalaman yang berbeda. Di sana, segala sesuatunya tertata rapi di dalam sebuah bangunan kecil yang praktis. Selain itu, laporan tersebut menekankan pentingnya adanya kerja sama antara Dinas Purbakala dan pemerintah dalam pendirian museum yang diharapkan akan menguntungkan kedua belah pihak (OV 1921:46–47). Selanjutnya, saat Dinas Purbakala melakukan penggalian di Desa Wonocatur dan menemukan sebuah arca, arca tersebut segera dipindahkan ke Museum Kediri. Artefak-arterfak lainnya yang ditemukan di lokasi berbeda dikirimkan ke Museum Batavia (OV 1940:38).



Arca Harihara dan arca lain koleksi Museum Kediri, 1910–1938. Difoto oleh G.F.J. Bley. (Sumber: Koleksi Tropenmuseum, TM-ALB-0327-96, <https://hdl.handle.net/20.500.11840/19579>)

Koleksi arca *masterpiece* yang menjadi koleksi Museum Kediri adalah Arca Harihara digambarkan dalam posisi berdiri *samabhanga*, mengenakan penutup kepala *jatamakuta* yang dihiasi bulan sabit. Arca ini memiliki empat tangan—dua tangan di depan dan dua tangan di belakang—dan diapit oleh dua dewi. Dewi Parwati di sisi kanan dan Dewi Laksmi di sisi kiri. Selain Arca Harihara, Museum Kediri juga memamerkan berbagai artefak lainnya, termasuk Arca Wisnu, lingga, patung prasejarah, panel relief, serta 26 arca lainnya.⁵ Museum ini dikelola oleh pemerintah kota, sementara kepemilikan koleksi berada di tangan negara. Secara berkala, pegawai dari Dinas Purbakala melakukan kunjungan ke Museum Kediri untuk melakukan inventarisasi terhadap koleksi baru serta memastikan bahwa pemeliharaan koleksi yang ada dilakukan dengan baik.⁶

³ Kediri krijt een museum. “De locomotief”. Semarang, 01-02-1918.

⁴ Teleurstelling. “Bataviaasch nieuwsblad”. Batavia, 04-02-1918; Uit Kediri. “De Indiër”. Semarang, 12-03-1918.

⁵ Kediri vaart weer koers Armenzorgnormen.—Hoe Boeddha een nieuwe neus kreeg.—De noodlijdende Kunstkring.—Handelsbelangen. “Soerabaijasch handelsblad”. Soerabaja, 04-08-1938.

⁶ Bezoek dr. Stutterheim. “De locomotief”. Semarang, 22-08-1936; Oudheidkundige Dienst. “Algemeen handelsblad voor Nederlandsch-Indië”. Semarang, 23-10-1935.

BELAJAR DARI DUA BUPATI

Sejarah adalah guru kehidupan. Kita juga perlu belajar dari sejarah pendirian dua museum purbakala di Indonesia masa kolonial. Meskipun kedua museum ini sudah tidak ada—Museum Modjokerto ditutup tahun 1995, sementara Museum di Kediri ditutup tahun 1951—banyak pelajaran yang bisa dipetik, terutama menyangkut tanggung jawab sebagai pemimpin. Dari sana ini kita juga bisa menyelami peran dan keteladanan yang dicontohkan R.A.A. Kromodjoyo Adinegoro IV. Bupati Mojokerto tersebut adalah contoh pemimpin yang mempunyai dedikasi tinggi dalam pelestarian warisan leluhur dan sejarah permuseuman Indonesia. Ia memanfaatkan *privilege* sebagai bupati dengan cara yang tepat. Sebaliknya, R.M.T. Tondo Adi Tjokro menunjukkan contoh yang bertentangan. Tondo Adi Tjokro tergoda oleh kekayaan materi dan menuruk peninggalan leluhur dengan uang yang tidak seberapa. Kisah-kisah ini mengajarkan bahwa sejarah museum tidak melulu tentang koleksi yang ada di dalamnya, tetapi juga tentang konteks dan peristiwa yang melatarbelakangi pendirian. Sejarah museum menjadi jendela bagi kita untuk memahami dan menghargai peninggalan bangsa Indonesia.

Daftar Pustaka

- Bloembergen, M. dan Martijn, E. 2020. *The Politics of Heritage in Indonesia*. Cambridge University Press. Cambridge.
- Knebel, J. 1909. "Beschrij ving van de Hindoe-oudheden in de afdeeling Madjakerta", dalam *Rapporten van de Commissie in Nederladsch-Indië voor Oudheidkundig Onderzoek op Java en Madoera 1907*. Albrecht & Co. Batavia.
- Knebel, J. 1910. "Beschrij ving van de Hindoe-oudheden in de afdeeling Kediri (Residentie Kediri)", dalam *Rapporten van de Commissie in Nederladsch-Indië voor Oudheidkundig Onderzoek op Java en Madoera 1908*. Batavia: Albrecht & Co.
- Krom, N.J. 1916. "De Oudheden van Modjokerto". *Nederlandsch Indië: Oud & Nieuw*, 3: 99–100.
- Nobruis, O. 2022. *Arsitektur di Nusantara: Para Arsitek dan Karya Mereka di Hindia-Belanda dan Indonesia pada Paruh Pertama Abad ke-20*. Amsterdam: Stichting Hulswit Fermont Cuypers.
- Oudheidkundigen Dienst in Nederlandsch-Indië. 1912. *Oudheidkundig Verslag 1912*. Weltevreden: Albrecht & Co.
- Oudheidkundigen Dienst in Nederlandsch-Indië. 1915. *Oudheidkundig Verslag 1915*. Weltevreden: Albrecht & Co.
- Oudheidkundigen Dienst in Nederlandsch-Indië. 1916. *Oudheidkundig Verslag 1916*. Weltevreden: Albrecht & Co.
- Oudheidkundigen Dienst in Nederlandsch-Indië. 1921. *Oudheidkundig Verslag 1921*. Weltevreden: Albrecht & Co.
- Oudheidkundigen Dienst in Nederlandsch-Indië. 1922. *Oudheidkundig Verslag 1922*. Weltevreden: Albrecht & Co.
- Oudheidkundigen Dienst in Nederlandsch-Indië. 1941. *Oudheidkundig Verslag 1940*. Batavia: Kon. Drukkerij de Unie.
- Perkasa, A. 2021. "Majapahit di Antara Dua Penguasa Kolonial: Inggris dan Belanda", dalam *Sandhyakala ning Majapahit: Pembelajaran dari Pasang Surut Kerajaan Majapahit*. Surabaya: PMN Surabaya bekerjasama dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur. h. 30—71.
- Raap, O.J. 2011. *Kota di Djawa Tempo Doeloe*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Tjahjopurnomo, R., Agus Aris Munandar, Andini Perdana, dkk. *Sejarah Permuseuman di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Permuseuman.
- Bezoek dr. Stutterheim. 1936, August 22. "De locomotief". Samarang.
- Een eigenaardig beslag. 1915, June 18. "Het nieuws van den dag voor Nederlandsch-Indië". Batavia.
- Onze Indische Oudheden. 1915, November 6. "Bataviaasch nieuwsblad". Batavia.
- Oudheidkundige Dienst. 1935, October 23. "Algemeen handelsblad voor Nederlandsch-Indië". Semarang.
- Kediri krijgt een museum. 1918, February 1. "De locomotief". Samarang.
- Kediri vaart weer koers Armenzorgnormen.—Hoe Boeddha een nieuwe neus kreeg.—De noodlijdende Kunstkring.—Handelsbelangen. 1938, August 4 "Soerabaijisch handelsblad". Soerabaja.
- Teleurstelling. 1918, February 4. "Bataviaasch nieuwsblad". Batavia.
- Uit Kediri. 1918, March 12. "De Indiër". Semarang.



Bionarasi

Muhammad Yusuf Efendi, menamatkan pendidikan S-1 pada Jurusan Sejarah, Universitas Negeri Malang. Laki-laki yang akrab disapa Fendi ini memiliki minat pada sejarah lembaga purbakala, sejarah tinggalan purbakala, sejarah pertahanan, dan sejarah pendidikan. Saat ini, penulis menjadi Tenaga Pengolah Data Cagar Budaya Nasional pada Direktorat Pelindungan Kebudayaan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Surel: yusufmye@gmail.com.

Jelajah 'Museum Hidup:'

Hidupkan Museum Lokal di Taman Makam Pahlawan

MUSHAB ABDU ASY SYAHID

MATI SURINYA MUSEUM LOKAL

Museum di kota-kota modern Indonesia lazimnya memanfaatkan konteks bangunan dan situs pusaka sebagai bagian integral dari koleksi museum untuk meningkatkan kualitas narasi keruangan dan kesejarahannya. Ini juga dilakukan museum lokal di daerah, baik yang dikelola oleh pemerintah daerah maupun yang dikelola masyarakat. Mereka juga turut mengadaptasi ruang dan bangunan cagar budaya dengan ragam tema, narasi, dan koleksi yang unik dan khas. Museum lokal pinggiran Jabodetabek, misalnya, lebih menggarisbawahi konteks sejarah lokal dan peran memori sosial-kultural komunitas setempat dalam membentuk identitas budaya dan pusaka daerah.

Museum-museum lokal masih dianggap sebagai kebutuhan sekunder yang luput dari perhatian pemangku kebijakan dan masyarakat umum. Hal itu terlihat dari sedikitnya rentang koleksi yang statis, sepiunya program rutin, dan sedikitnya proses produksi pengetahuan dan pengembangan penelitian yang mendalam di museum. Setiap museum eksis di ruang pusaka dengan fungsinya masing-masing (misalnya makam, lapas, dan pasar), yang mengimplikasikan perbedaan narasi dan koleksi seolah-olah tidak saling berhubungan satu sama lain dalam sejarah dan memori masyarakat. Situasi ini juga hanya menyisakan sedikit ruang bagi pertukaran gagasan dan keterhubungan narasi multiperspektif untuk mengeksplorasi sejarah kota yang lebih luas di luar kerangka tema spesifik mereka.

Setidaknya ada tiga institusi museum semacam ini di peri-urban Kota Tangerang, Provinsi Banten, antara lain Museum Juang Taruna, Museum Lembaga Pemasyarakatan (Lapas), dan Museum Benteng Heritage. Ketiganya mengelola koleksi mereka secara tematik dan spesifik, berlokasi di lingkungan pusaka yang masih hidup (*living heritage*), serta kaya akan peninggalan sejarah dan warisan budaya yang menunjang fondasi narasi dan koleksi masing-masing museum.

Museum Juang Taruna berdiri pada 2016, terletak di area Taman Makam Pahlawan (TMP) Taruna, tempat dimakamkannya pejuang kemerdekaan Republik Indonesia dan dikelola oleh Pemerintah Kota Tangerang. Setahun berselang, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kemenkumham) meresmikan Museum Lapas di Kecamatan Tanah Tinggi, yang menjadi lembaga museum lapas pertama di Indonesia sejak 2017 dengan memanfaatkan bekas rumah kepala sipir lapas anak dan wanita (*meisjes-gesticht*) pada masa kolonial. Adapun Museum Benteng Heritage mengadaptasi sebuah rumah berarsitektur Cina yang antik di Pasar Lama Tangerang sejak 2011 silam.

Bermula dari persoalan-persoalan yang telah disampaikan, artikel ini berupaya menyoroti dinamika yang terjadi pada Museum Juang Taruna yang mengalami nasib serupa. Selama hampir 10 tahun berdiri, museum ini bak 'mati suri' dalam kesehariannya, juga miskin koleksi dibandingkan Museum Lapas dan Museum Benteng Heritage. Belum adanya skema pengelolaan dan program

yang jelas dan berkelanjutan—selain tahap perencanaan yang lama dicanangkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata sepanjang tahun 2021-2023—membuat frekuensi kunjungan ke Museum Juang Taruna masih fluktuatif. Area pekuburan TMP Taruna yang menjadi konteks museum juga secara ironis membuat suasana lingkungan semakin sepi, kecuali saat musim ziarah pada momen-momen kebangsaan.

TMP Taruna di Jalan Daan Mogot merupakan Situs Cagar Budaya yang dibangun sejak 1967 oleh Pemerintah Kabupaten Tangerang sebagai penghormatan atas perjuangan pemuda Tangerang raya mempertahankan kemerdekaan. Di area ini bersemayam 45 orang pahlawan dan pejuang, termasuk 37 tentara yang gugur dalam Pertempuran Lengkong—Serpong 25 Januari 1946, yang diperingati sebagai Hari Bhakti Taruna

Akademi Militer. Museum Juang Taruna menunjang narasi situs makam melalui penyusunan display narasi arsip statis berupa foto-foto tokoh sejarah, narasi, dan dokumentasi sejarah militer. Narasi juga ditunjang melalui dua relief yang menginterpretasi peristiwa Pertempuran Lengkong dan Akademi Militer, serta tugu nama pahlawan yang gugur.

Museum dan taman makam hampir selalu terbuka dan bisa diakses masyarakat umum secara gratis. Publik dapat memanfaatkan ruang koleksi dan aula museum untuk menaungi acara kesejarahan dan permuseuman. Namun, karena belum memiliki situs web atau akun media sosial resmi, informasi lengkap mengenai jam kunjungan, fasilitas, dan masalah perizinan hanya bisa diperoleh langsung di lokasi, serta wajib berkorespondensi dengan Dinas Sosial dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tangerang.

MAKAM SEBAGAI ‘MUSEUM HIDUP’

Museum hidup atau museum sejarah hidup (*living history museum*) merupakan sebuah konsep yang menggambarkan lembaga museum yang menawarkan pengalaman sejarah secara nyata dan interaktif. Museum ini menjembatani masa lalu dan masa kini melalui penggambaran kembali peristiwa sejarah, lengkap dengan bangunan, artefak, dan infrastruktur kota pusaka yang masih lestari, bahkan warisan budaya yang masih dipraktikkan oleh masyarakat. Koleksi artefak dan arsip bersejarah menciptakan suasana masa lalu yang otentik. Hal ini memungkinkan pengunjung merasakan sejarah lebih hidup. Menurut Jay Anderson dalam *Time Machines: The World of Living History* (1984), museum hidup dapat dianggap sebagai “mesin waktu” yang menawarkan pengalaman sejarah dalam beragam tujuan edukasi, penelitian, dan rekreasi.

Museum hidup menjadi ruang *heterotopia*—ruang alternatif yang memadukan berbagai dimensi waktu dan ruang, tempat di mana berbagai konsep yang bertentangan sekalipun, baik yang nyata maupun imajiner bisa berdampingan, tercermin dari penggabungan antara masa lalu dan masa kini, hidup dan mati, serta ingatan dan artefak.



Peserta memerhatikan interpreter menjelaskan situs TMP Taruna.

Konsep ini sangat relevan dengan Museum Juang Taruna di TMP Taruna. Pemakaman sebagai ruang heterotopia menggambarkan kontradiksi antara kehidupan yang berlalu dan yang masih berlangsung. Di satu sisi, makam adalah simbol kematian dan akhir kehidupan. Di sisi lain, adanya museum membuat makam menjadi bagian dari narasi sejarah yang masih 'hidup' dalam ingatan kolektif masyarakat. Karena itulah, museum di area situs pemakaman atau cagar budaya memungkinkan sejarah "hidup kembali."

Pengunjung dan pengelola museum hidup terlibat aktif dan interaktif dalam menafsirkan dan memahami sejarah. Kegiatan tur di museum hidup bisa melibatkan aktivitas jelajah pusaka

(*heritage trail*) ke ruang museum terbuka (*open-air museum*), seperti ke situs/kawasan cagar budaya. Tur ini biasanya dipandu oleh *interpreter*, yaitu seorang pemandu yang tidak sekadar menyampaikan sumber-sumber informasi berupa hasil penelitian ilmiah berbagai disiplin ilmu sejarah, arkeologi, arsitektur, tata kota, dan lanskap, tetapi juga menafsirkan ruang sejarah sesuai alur narasi yang ingin disampaikan oleh museum. Para *interpreter* juga berperan dalam penelitian yang memperdalam pemahaman akan ruang warisan budaya. Dengan berbagai program menarik, museum hidup menjadi wadah bagi partisipasi aktif, terutama generasi muda yang turut berkontribusi dalam menghidupkan kembali museum sebagai pusat pembelajaran sejarah yang dinamis.



Peserta Jelajah Cagar Budaya berpose di depan Museum Juang Taruna.

Tangerang Heritage adalah sebuah komunitas pegiat sejarah lokal yang didirikan sejak 2019 dan memanfaatkan platform media sosial untuk berbagi informasi seputar sejarah, budaya, dan pusaka masyarakat lokal Tangerang. Melalui program Fasilitas Pemajuan Kebudayaan di bawah Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah VIII, komunitas ini menggarap program Jelajah Cagar Budaya: Tangerang Heritage Trails dan

Diskusi Arsip Sejarah Kota Tangerang yang memanfaatkan Museum Juang Taruna sebagai lokasi inti acara demi memperkenalkan sejarah, budaya, dan pusaka Kota Tangerang kepada publik. Sesuai judulnya, kegiatan ini mengaktivasi museum lewat dua acara inti, yaitu jelajah cagar budaya dan diskusi penelitian arsip sejarah dan pusaka seputar Tangerang raya.

MENGHIDUPKAN ‘MUSEUM HIDUP’

Kegiatan Jelajah Cagar Budaya dilaksanakan pada Minggu, 18 Agustus 2024, satu hari setelah peringatan HUT Republik Indonesia. Para peserta yang terdiri dari mahasiswa, dosen, guru, sejarawan, komunitas pemerhati sejarah-pusaka, dan masyarakat umum melakukan registrasi di Museum Juang Taruna pukul 09.00 WIB, mendapatkan kit souvenir dan buku cetak *Tiga Dekade Sejarah dan Pembangunan Kota Tangerang* terbitan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tangerang (2023). Buku ini adalah hasil karya penulis bersama M. Alfian Nugraha Fauzi, yang tidak lain adalah *founder* komunitas Tangerang Heritage dan penyelenggara utama kegiatan ini. Buku ini sekaligus juga menjadi pemandu peserta selama kegiatan yang memberikan gambaran umum tentang beragam aspek historis dalam lingkungan binaan di Tangerang.

Alfian bertindak selaku *interpreter* menjelaskan acara yang memulai *heritage trail* dari area TMP Taruna, menjelaskan informasi historis kompleks makam seperti tokoh-tokoh militer yang dikuburkan di situs, lengkap dengan konteks historis, sosial dan politik yang melatarbelakanginya, di mana Tangerang menjadi arena penting sejarah militer tanah air dengan hadirnya Akademi Militer Tangerang sebagai sekolah tentara pertama di Indonesia, yang pertama kali menggunakan gedung lapas anak dan pria.



Kunjungan ke area dalam Lapas Anak dan Pria. Lokasinya berdekatan dengan Masjid Raya Al-A'zhom Tangerang yang mencuat sebagai latar belakang.



Peserta berfoto bersama di depan Lapas Anak dan Wanita (Lapas Klas IIA Tangerang). Di sisi timur gedung ini terdapat lokasi Museum Lapas.

Berlanjut dari TMP Taruna, rombongan peserta berjalan kaki menelusuri jalan ke area Masjid Raya Al-A'zhom Kota Tangerang tempat parkirnya bus khusus pariwisata milik Dinas Perhubungan Kota Tangerang yang bernama JAWARA, sebuah akronim dari "Jalan-jalan Warga Kota." Bus kemudian berkeliling kota membawa peserta dengan melewati beberapa situs Cagar Budaya dan tengara kota, secara berurutan antara lain kompleks rumah pegawai lapas di Tanah Tinggi, Lapas Anak dan Pria, Lapas Pemuda, Tugu Adipura, Tugu Jam Gede Jasa, lanskap Sungai Cisadane dan sisi luar Pasar Lama Tangerang, Masjid Jami Kalipasir, Klenteng Boen San Bio, Pintu Air Mookervaart, hingga kembali lagi ke Museum Juang Taruna untuk beristirahat dan melaksanakan acara Diskusi Arsip Sejarah pada siang hari yang bertempat di ruang koleksi museum.



Kunjungan di pemberhentian Taman Pintu Air Mookervaart.

Acara diskusi mengundang tiga orang narasumber akademisi pakar, yaitu Dr (Cand.). Ratu Arum Kusumawardhani dari Universitas Indraprasta PGRI, Dr. Sonya Ayu Kumala dari Universitas Buddhi Dharma, dan Dr. Maria Immaculata Ririk Windandari dari Universitas Trisakti. Arum melacak keterhubungan spasial-historis antara Tangerang dan Banten dengan menggali sumber arsip primer bangsa Eropa dan manuskrip sejarah Banten sepanjang 2020-2024. Sonya mendiseminasikan hasil penelitian disertasinya seputar aspek linguistik dan etnografis terhadap lebih dari 250 toponimi kampung orang Cina Benteng di Tangerang raya selama 2018-2024. Sementara itu Ririk mengulas kajian terkini timnya yaitu pemetaan area *heritage* Pasar Lama Tangerang pada tahun 2023 silam.

Arum yang tengah menyelesaikan studi disertasi doktoral di Departemen Arsitektur Universitas Indonesia dengan topik seputar arsitektur dan kota di kawasan Banten Lama ini mengutip beberapa bagian penting dari koleksi arsip sejarah. Arum juga mengutip manuskrip naskah *Sajarah Banten* yang menuturkan berbagai peristiwa penting di Tangerang pada masa kolonial, khususnya perang Kesultanan Banten-VOC Batavia

(1682-1684). Selain itu, Arum menyinggung koleksi peta dan lukisan kuno yang menggambarkan situasi Tangerang sebagai area perbatasan geopolitik di antara Banten dan Jakarta (Batavia). Pembangunan benteng menjadi titik penting sejarah kota ini, dengan banyaknya didirikan struktur benteng, hingga fasilitas penjara, yang menurut Arum telah menjadi legenda antargenerasi. Di masa lalu, orang tua kerap bercanda akan mengirim anak-anak mereka ke penjara di Tangerang apabila nakal dan sulit diatur.



Narasumber dan moderator acara Diskusi Arsip Sejarah.

Berbeda dengan Arum, penelitian etnografis Sonya memaparkan aspek linguistik dari praktik penamaan toponimi khas komunitas Cina Benteng yang masih dikenal di masyarakat hingga hari ini, sebagai bagian penting dari identitas budaya dan sejarah Tionghoa Peranakan di Tangerang Raya. Penamaan ini bukan hanya sekadar memberi nama pada tempat, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai, sejarah, dan dinamika sosial kelompok Tionghoa Peranakan di Tangerang.

Menurut Sonya, toponimi adalah jejak sejarah yang merekam interaksi orang Cina Benteng

dengan penduduk lokal serta adaptasi terhadap lingkungan sosial-budaya setempat. Melalui kajian budaya (*cultural studies*) dan pendekatan linguistik, Sonya menyusun riwayat toponimi ini dengan mengolah data primer yang dihasilkan dari wawancara dengan tokoh-tokoh masyarakat dan kajian aspek kebahasaan Cina Benteng. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap cara orang Cina Benteng memaknai ruang, tempat, dan keberadaan mereka dalam lanskap sejarah dan budaya Tangerang.



Berfoto selepas acara di dalam gedung Museum Juang Taruna.



Situasi di dalam bus pariwisata kota JAWARA saat peserta mengelilingi beberapa objek 'museum hidup' di Kota Tangerang.

Dalam sesi terakhir, Ririk merefleksikan hasil kajian tim dosen Universitas Trisakti terkait inventarisasi warisan budaya dan pelestarian kawasan Kota Lama Tangerang. Kajian mereka mencakup dokumentasi Objek Diduga Cagar Budaya (ODCB), serta pemetaan dan deliniasi Kawasan Cagar Budaya di Pasar Lama Kota Tangerang. Ia menekankan pentingnya pelestarian yang tidak hanya fokus pada perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan, tetapi juga berdampak positif secara ekonomi dan finansial. Pengelolaan wisata di area Cagar Budaya harus memperhatikan pengalaman pengunjung dan komunitas setempat, serta berkelanjutan untuk meminimalkan konflik antara pelestarian dan pariwisata. Partisipasi masyarakat lokal dalam pengelolaan warisan budaya juga menjadi faktor kunci. Salah satu program promosi yang mendukung kelestarian cagar budaya adalah jelajah pusaka dan pemanfaatan kembali sebagai 'museum hidup'.

EPILOG

Melalui rangkaian acara Jelajah Cagar Budaya, peserta tidak hanya memperoleh pengalaman edukatif dan rekreatif dari “museum-museum hidup” yang dikunjungi, tetapi juga terlibat dalam dialog dan keterkaitan narasi antara situs-situs bersejarah. Museum Juang Taruna, yang berperan sebagai pusat pertukaran gagasan dan penelitian terbaru di bidang sejarah, budaya, dan warisan, menunjukkan potensi museum sebagai tempat pengembangan riset yang lebih optimal, melampaui ‘pameran’ koleksi arsip yang terbatas. Dengan narasi yang lebih inklusif dan interaktif, museum hidup mengundang pendekatan baru yang memungkinkan refleksi kritis terkait isu-isu kontemporer seperti hubungan antarbudaya, dinamika sosial, dan identitas.

Interpretasi aktif pemandu serta peserta kunjungan menjadikan museum sebagai ruang yang dinamis dan memperluas keterbatasan tema dan narasi. Selain itu, inovasi generasi muda dalam menciptakan program-program kreatif menjadi kunci menjaga museum yang ‘mati suri’ tetap hidup dan menarik bagi semua kalangan. Menghidupkan kembali museum hidup di kota-kota pinggir Jakarta dengan sejarah yang kaya, seperti di Kota Tangerang, dapat memperkuat identitas lokal dan kebanggaan komunitas.

Pelibatan warga lokal dalam program interpretasi sejarah di dalam museum hidup tidak hanya meningkatkan pengetahuan mereka, tetapi juga mendorong terjadinya produksi pengetahuan yang berkelanjutan. Sepertinya, model pendekatan partisipatif seperti inilah yang tengah menjadi tren dalam praktik permuseuman di dunia. Dan hal ini dapat menjadi salah satu opsi kebijakan bagi keberlanjutan museum-museum lokal di tanah air.

Daftar Pustaka

- J. Anderson (1984), *Time Machines: The World of Living History*. Nashville: The American Association for State and Local History.
- M.A.A. Syahid & M.A.N. Fauzi (2023), *Tiga Dekade Sejarah dan Pembangunan Kota Tangerang*. Tangerang: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tangerang.



Bionarasi

Mushab lulus sebagai Sarjana Arsitektur dan Magister Arsitektur Universitas Indonesia dengan peminatan sejarah arsitektur, cagar budaya, dan arsitektur Islam. Ia adalah dosen dan peneliti di Jurusan Teknik Sipil Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (UNTIRTA), serta anggota Tim Ahli Cagar Budaya Kota Depok dan Tim Ahli Warisan Budaya Takbenda Kota Tangerang.

Surel: mushab.abdu@untirta.ac.id.

Mengenang, Belajar, dan Berkembang:
Museum Muhammadiyah sebagai
Laboratorium Pengetahuan Masa Kini

WAHID KHALIQ



SEJARAH MUHAMMADIYAH

Berbicara tentang Muhammadiyah, tidak pernah luput dari sosok penting di balik berdirinya organisasi ini. KH. Ahmad Dahlan, telah menjadikan Muhammadiyah sebagai pionir dalam pembaruan dan modernisasi Islam di Nusantara. Berdiri pada 18 November 1912 di Yogyakarta, Muhammadiyah hadir sebagai respons terkait praktik mistisisme yang dilakukan umat Islam di Indonesia, sekaligus mengentaskan kemiskinan masyarakat pribumi di masa penjajahan. Gerakan yang dilakukan Muhammadiyah dalam mengupayakan kesejahteraan Islam di Indonesia memadukan antara *nash* (dalil) dan *waqi'* (konteks zaman). Hal inilah yang berhasil menghadirkan wajah peradaban Islam yang positif dan juga progresif. Seiring perkembangan waktu, Muhammadiyah berhasil mencerahkan dan memajukan pendidikan di Indonesia, serta memerangi krisis kemiskinan dan kebodohan, khususnya di Yogyakarta. Sejak pendiriannya, Muhammadiyah memiliki tiga pilar utama, yaitu bidang pendidikan, kesehatan, dan sosial, ke arah terbentuknya masyarakat yang selalu mengutamakan kemaslahatan kehidupan sesama manusia dan diridai Allah SWT.

Sejak awal Muhammadiyah menempatkan pendidikan sebagai salah satu pilar utama dalam gerakannya, demi memajukan umat Islam. Menurut KH. Ahmad Dahlan, pendidikan merupakan kunci untuk mencapai kemajuan bangsa. Hal itulah yang menjadi landasan beliau untuk mendirikan sekolah-sekolah yang menggabungkan kurikulum Al-Qur'an dan Hadis dengan mata pelajaran umum lainnya seperti matematika, sains, dan bahasa. Seiring berjalannya waktu, peran Muhammadiyah pada aspek pendidikan semakin berkembang. Saat ini, Muhammadiyah telah mendirikan berbagai lembaga pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, yang tersebar di seluruh Indonesia, sebanyak 3.334 lembaga dengan rincian jumlah SD 1.904, SMP 1.128, SMA 558, SMK 554, dan Perguruan Tinggi 172 yang terdiri dari 83 Universitas, 28 Institut, 54 Sekolah Tinggi, 6 Politeknik, dan 1 Akademi. Dengan demikian, Muhammadiyah telah berkontribusi besar dalam mencetak generasi yang berkualitas, baik dalam aspek intelektual maupun spiritual.



MUSEUM SEBAGAI TEMPAT MENJAGA MEMORI KESEJARAHAN

Banyak cara yang dapat dilakukan dalam melestarikan cerita dan sejarah, salah satunya dapat dilakukan melalui museum. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015, museum merupakan lembaga yang berfungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Begitu pula dengan Muhammadiyah, organisasi ini menyimpan seluruh cerita dan bukti-bukti perjuangan Muhammadiyah sejak awal berdiri hingga kini berhasil menuju masa gemilang, melalui Museum Muhammadiyah. Diresmikan pada Senin, 14 November 2022, Museum Muhammadiyah hadir sebagai saksi bisu perjalanan panjang organisasi Muhammadiyah sejak awal hingga

sekarang. Museum ini juga berfungsi sebagai tempat yang didedikasikan untuk menjaga dan merawat cerita-cerita kesejarahan Muhammadiyah. Museum menjadi tempat yang tepat bagi Muhammadiyah sebagai pusat dokumentasi berbagai warisan, serta catatan penting dalam perjuangan dan kontribusi Muhammadiyah dalam berbagai bidang. Museum ini juga memiliki koleksi berupa foto bersejarah, manuskrip asli, benda-benda pribadi milik KH. Ahmad Dahlan, hingga rekam jejak perkembangan Muhammadiyah dari waktu ke waktu.

Rektor Universitas Ahmad Dahlan (UAD) Dr. Muchlas, MT. dalam sambutannya pada peresmian Museum Muhammadiyah, beliau menyampaikan terima kasih kepada PP Muhammadiyah yang telah mempercayakan pembangunan dan pengelolaan museum ini kepada pihak UAD. *“Atas dukungan tersebut, kami meneguhkan komitmen untuk terus merawat aset Muhammadiyah serta terus mengembangkan dan mengelolanya secara profesional sehingga dapat memenuhi harapan perserikatan, menjadikan fasilitas museum ini sebagai museum yang berkelanjutan dan juga sebagai media untuk memajukan peradaban semesta.”*

Dengan konsep ramah anak, perempuan, dan disabilitas, Museum Muhammadiyah ini menggunakan teknologi informasi dalam menjelaskan *storyline* perjalanan Muhammadiyah. Gedung Museum Muhammadiyah ini memiliki empat lantai. Lantai 1 memuat historiografi Muhammadiyah, sedangkan lantai 2 sebagai ruang pameran tematik Muhammadiyah sehingga pengunjung dapat merasakan suasana masa lalu, masa kini, dan masa depan. Kemudian, lantai 3 berfungsi sebagai tempat historiografi dan lantai 4 sebagai *amphitheater*.



KOLABORASI AKADEMIK DAN NON-AKADEMIK PADA MUSEUM

Seiring perkembangan zaman, Museum Muhammadiyah telah berkembang menjadi pusat riset dan pendidikan yang vital bagi pelajar dan mahasiswa. Dalam museum ini, tersimpan berbagai koleksi artefak, dokumen, dan catatan sejarah yang mencerminkan perjalanan panjang dan kontribusi Muhammadiyah dalam membangun bangsa. Koleksi-koleksi ini menyediakan sumber daya yang kaya akan ilmu, bagi para pelajar dan mahasiswa untuk melakukan penelitian, menambah wawasan mendalam, baik dalam bidang sejarah, agama, pendidikan, maupun

sosial. Museum Muhammadiyah juga sering mengadakan kegiatan edukatif seperti lokakarya dan diskusi yang melibatkan akademisi dan peneliti, serta memberikan kesempatan bagi generasi muda untuk belajar langsung dari sumbernya. Dengan fasilitas dan dukungan yang tersedia, tentu saja museum ini bukan hanya tempat untuk menyimpan sejarah, tetapi juga menjadi laboratorium pengetahuan yang mendorong pengembangan wawasan dan keterampilan akademik, serta memperkuat pemahaman terhadap peran penting Muhammadiyah dalam sejarah Indonesia.

Dalam aspek pendidikan dan riset, Museum Muhammadiyah terus memperkuat perannya sebagai tempat bertumbuh bagi para mahasiswa dengan meluncurkan program magang yang terbuka bagi seluruh mahasiswa, baik mahasiswa dalam maupun luar negeri. Hal ini dilakukan untuk memberi pengalaman terjun langsung kepada mahasiswa dalam mengelola koleksi, menjadi edukator museum, dan belajar sebagai pekerja profesional di ruang lingkup museum. Dengan terlibat langsung dalam seluruh aktivitas museum, mahasiswa tidak hanya mendapatkan wawasan praktis mengenai tata cara pengelolaan museum, tetapi juga diberi kesempatan untuk berkontribusi dalam proyek-proyek riset yang relevan dengan studi yang sedang ditempuh.

Adapun manfaat lain yang didapatkan mahasiswa luar negeri adalah terbukanya pandangan dan pembaruan wawasan tentang sejarah dan budaya di Indonesia dalam perspektif Muhammadiyah. Dengan demikian, Museum Muhammadiyah tidak hanya berfungsi sebagai penjaga sejarah, melainkan juga sebagai platform dinamis untuk pembelajaran interdisipliner dan kolaborasi internasional, serta memperkaya pengalaman akademik mahasiswa dan memfasilitasi pertukaran pengetahuan lintas budaya. Tujuan dari program ini untuk menjalin kerja sama yang erat baik dalam lingkup akademik maupun non-akademik. Melalui program tersebut,

para mahasiswa memiliki kesempatan untuk terlibat langsung dengan berbagai kegiatan yang mempertemukan teori akademik dengan praktik nyata di lapangan. Pada sisi akademik, program ini memungkinkan adanya pertukaran pengetahuan dan riset antar-universitas, memperkaya wawasan mahasiswa dan dosen, serta terbukanya peluang untuk melakukan kolaborasi penelitian. Begitu pula pada sisi non-akademik, program magang ini berfungsi sebagai sarana membangun jaringan profesional, memperkuat hubungan antar-lembaga, dan mendorong kerja sama yang berkelanjutan.

Dapat kita lihat bahwa Museum Muhammadiyah tidak hanya berperan sebagai tempat penjaga sejarah, tetapi lebih dari itu. Museum Muhammadiyah berperan sebagai pusat literasi dan pendidikan, melalui program-program yang melibatkan pelajar dan mahasiswa. Museum juga berperan sebagai tempat yang tepat dalam memperkaya ilmu, *skill*, dan membuka peluang bagi pelajar dan mahasiswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan riset dan posisi-posisi krusial di ruang lingkup museum. Oleh karena itu, Museum Muhammadiyah merupakan tempat yang tepat dalam memperluas wawasan, memperdalam pengetahuan, dan sebagai penghubung masa lalu dengan masa kini melalui pembelajaran interaktif.

Daftar Pustaka

Artikel

Muhammadiyah. 2023. Jejak Perjuangan Jalan Pendidikan Muhammadiyah. Diakses pada 28 Agustus, dari <https://muhammadiyah.or.id/2023/08/jejak-perjuangan-jalan-pendidikan-muhammadiyah/>

Tim CNN Indonesia. 2021. Sejarah Berdirinya Muhammadiyah dan Perkembangan Awal. Diakses pada....., dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210617171045-31-655810/sejarah-berdirinya-muhammadiyah-dan-perkembangan-awal/>

Media Sosial

Social Media Museum Muhammadiyah @Museum.mu.



Bionarasi

Wahid Husnul Khalik, lahir di Solok pada 7 Agustus 2002. Penulis memiliki latar belakang pendidikan di bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam, serta menyelesaikan studinya di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada tahun 2024. Sejak masa kuliah, penulis telah menunjukkan minat tinggi terhadap dunia literasi, terutama dalam penulisan jurnal dan artikel. Sebagai seseorang yang gemar mengekspresikan ide dan pandangannya melalui tulisan, penulis memanfaatkan kemampuannya untuk menciptakan karya yang bervariasi, mulai dari karya ilmiah hingga konten kreatif. Kariernya sebagai content writer dimulai pada tahun 2023. Penulis dapat dihubungi melalui surel: wahidkhalik7@gmail.com.

"Pameran Kartorupa"

Menghubungkan Penelitian, Seni, & Masyarakat

FIRMAN FATUROHMAN

PENDAHULUAN

Museum merupakan ruang yang mempertemukan sejarah, budaya, dan ilmu pengetahuan, membentuk suatu jalinan kuat menghubungkan antara masa lalu dan masa kini. Museum juga bukan sekadar tempat penyimpanan artefak bersejarah, tetapi berperan penting dalam menginspirasi, mendidik, dan menghubungkan

berbagai elemen masyarakat (komunitas). Dalam konteks ini, pameran temporer bertajuk "Kartorupa: Warisan Kartografi Nusa Jawa" di Museum Bahari hadir untuk menjembatani dunia akademik, ekspresi seni, serta keterlibatan publik, untuk menciptakan sebuah ruang interaksi yang dinamis dan kaya akan pengetahuan.



Para Pengunjung Berdiskusi di depan Peta Petrus Plancius tahun 1592

Pameran Temporer Kartorupa: Warisan Kartografi Nusa Jawa dibuka pada 16 Januari 2024 di Museum Bahari, Jakarta dikuratori oleh saya dan Muhammad Iko Kersapati. Pameran ini terselenggara atas kerja sama Tim Riset Geografi Universitas Indonesia, Museum Bahari, Komunitas Rembukan Penggiat Sejarah (REMPAH), dan Lembaga Cendekia Budaya Nusantara. Pameran Kartorupa merupakan sebuah inisiatif pameran yang menggabungkan hasil penelitian ilmiah dengan seni rupa, mengubah data dan temuan ilmiah menjadi karya seni yang memikat dan sarat makna. Tujuan utama dari pameran ini adalah untuk membuat ilmu pengetahuan lebih mudah diakses dan dipahami oleh berbagai kalangan masyarakat. Dengan menyajikan informasi melalui medium visual yang menarik, pameran ini mengajak pengunjung untuk terlibat secara aktif dalam memahami isu-isu penting yang dihadapi dunia saat ini. Isu-isu tersebut mencakup hal-hal yang berkaitan dengan perpetaan, seperti perkembangan perubahan wilayah, isu politik kekuasaan global, contoh dari penjajahan yang masih terjadi pada masa modern, dan perkembangan teknologi dalam dunia kartografi (peta).

Setiap karya seni dalam pameran ini adalah hasil respons dari para seniman dan perupa terhadap penelitian dan data-data yang berhasil dikumpulkan oleh Tim Riset Geografi Universitas Indonesia. Para seniman dan perupa bekerja bersama kurator dan tim peneliti berusaha untuk mentransformasikan data yang ada menjadi bentuk visual yang estetik dan informatif. Proses ini melibatkan dialog intensif antara kedua belah pihak, memastikan bahwa esensi dari penelitian tetap terjaga, sementara keindahan dan ekspresi seni juga terpenuhi. Hasilnya adalah sajian tata pameran karya-karya para seniman dan perupa yang tidak hanya memukau secara visual, tetapi juga sarat informasi dan pesan yang mendalam.

Salah satu daya tarik utama dari pameran ini adalah kemampuannya untuk menyentuh berbagai lapisan masyarakat. Bagi pengunjung yang berlatar belakang akademis, pameran ini menawarkan cara baru untuk melihat dan mengapresiasi penelitian mereka. Sementara bagi pengunjung umum, pameran ini menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, membuat mereka lebih mudah memahami konsep-konsep yang mungkin sebelumnya terasa rumit atau jauh dari keseharian mereka. Dengan demikian, pameran ini berfungsi sebagai platform pendidikan yang efektif dan inklusif.

Pameran Kartorupa juga memberikan ruang bagi seniman dan perupa untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri mereka dalam konteks ilmiah merespon hasil penelitian dengan cara berbeda. Ini membuka peluang baru bagi mereka untuk berkolaborasi dengan komunitas peneliti dan memperkaya karya seni mereka dengan lapisan makna yang lebih dalam. Melalui pameran ini, seni dan penelitian tidak lagi berjalan di jalur yang terpisah, tetapi saling mengisi dan memperkaya satu sama lain.

BERMULA DARI PENELITIAN DI KAMPUS

Pameran Kartorupa ini menyuguhkan sesuatu yang unik dan inspiratif, sebuah perjalanan dari dunia akademik yang penuh dengan angka dan data yang biasanya cukup kaku, menuju ruang seni yang memukau dan penuh makna. Ide pameran bermula dari kegiatan penelitian di kampus Universitas Indonesia terkait peta kuno Jawa yang dilakukan oleh Tim Riset Geografi Universitas Indonesia. Tim riset ini terdiri dari Dr. Hafid Setiadi sebagai ketua tim riset dan dosen, Muhammad Iko Kersapati sebagai anggota tim peneliti bidang geografi, Firman Faturrohman sebagai anggota tim peneliti bidang sejarah, serta Salsa Muafiroh, Sopi Maulidia, dan Prima Teguh sebagai anggota tim peneliti dan mahasiswa. Penelitian ini menjadi awal

mula dan sebuah cerminan dari proses kreatif yang melibatkan dosen, mahasiswa, peneliti, kurator, seniman, dan perupa dalam menginterpretasikan data menjadi karya seni visual yang menakjubkan.

Di kampus-kampus atau universitas, khususnya di bidang sains dan sosial, penelitian masih sering kali dianggap sebagai sesuatu yang kering dan teknis, penuh dengan statistik dan model. Namun, melalui pameran ini, kita diajak untuk melihat sisi lain dari penelitian: bagaimana data dapat diolah menjadi karya seni yang ditampilkan dalam ruang pameran. Kegiatan ini menjadikan data-data tersebut tidak hanya indah dipandang, tetapi juga sarat akan makna dan pesan yang mendalam.

Proses kreatif ini dimulai dari pengumpulan data lapangan untuk kepentingan proyek penelitian yang berfokus pada penelusuran peta-peta kuno di Jawa yang dilakukan oleh Tim Riset Geografi Universitas Indonesia. Data-data yang berhasil dikumpulkan, di antaranya berupa arsip, dokumen, gambar, dan lukisan yang berkaitan peta kuno Jawa. Selanjutnya, data-data ini dipilah, dianalisis, dan diinterpretasikan, sehingga menghasilkan berbagai temuan yang menarik dan sering kali mengejutkan. Banyaknya data terkait peta kuno yang berhasil dikumpulkan oleh Tim Riset Geografi Universitas Indonesia, disertai pula keinginan untuk menyampaikan hal-hal menarik tentang peta kuno kepada publik. Tim ini berpikir keras mencari cara untuk merealisasikan hal tersebut. Akhirnya tercetuslah ide bersama untuk membuat sebuah pameran tentang peta kuno yang dasarnya

diambil dari data-data dan hasil riset yang telah dilakukan oleh tim. Di sinilah titik awal transformasi data menjadi karya seni dan tampilan tata pameran temporer Pameran Kartorupa dimulai.

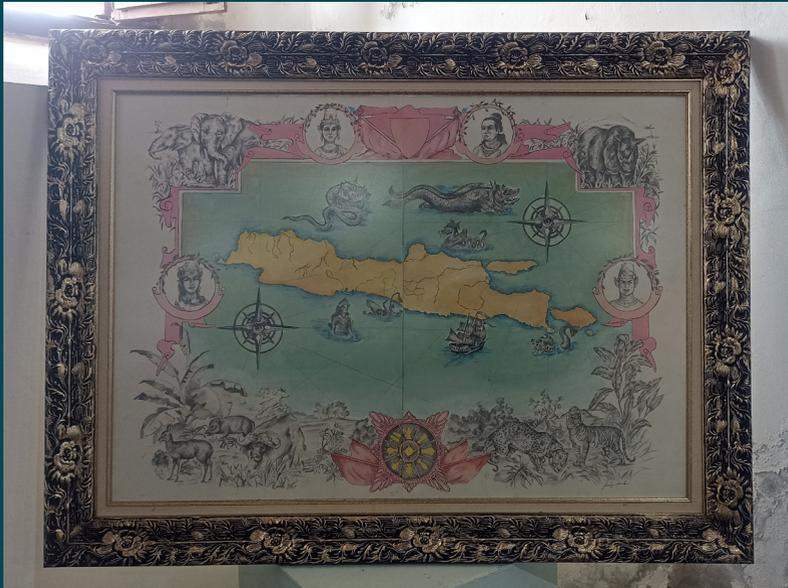
Setelah berdiskusi memilih tempat terbaik untuk menampilkan hasil data-data tersebut dalam sebuah pameran, akhirnya tim memilih Museum Bahari sebagai lokasi, karena memiliki keterkaitan dengan tema peta atau kartografi. Dalam rangkaian proses selanjutnya, setelah mendapatkan restu dari Museum Bahari, para seniman dan desainer bekerja sama dengan peneliti untuk mentransformasikan temuan ilmiah tersebut menjadi karya visual. Kerja sama lintas disiplin ini menciptakan sebuah sinergi yang unik, di mana keindahan seni dan ketelitian ilmu pengetahuan bertemu.

DARI DATA KE KANVAS

Saat ini, kita hidup di era informasi yang serba cepat. Data memainkan peran yang makin penting dalam memahami dunia di sekitar kita. Pameran Kartorupa: Warisan Kartografi Nusa Jawa membawa kita dalam perjalanan unik yang menggabungkan dunia penelitian dan seni. 'Dari data ke kanvas', mungkin sebuah kalimat yang tepat untuk merangkum esensi dari pameran ini. Data yang berhasil dikumpulkan oleh Tim Riset Geografi Universitas Indonesia dan penelitian ilmiah yang dihasilkan diubah menjadi karya seni visual yang memukau, menawarkan cara baru untuk memandang dan memahami informasi kompleks.

Penelitian kerap kali dianggap hanya sebagai domain para ilmuwan dan akademisi saja. Dampaknya, hasil-hasil riset terasa menjadi kering dan sulit diakses oleh publik umum. Namun, melalui pendekatan kreatif dan inovatif, pameran ini menunjukkan bagaimana data dapat diinterpretasikan dan disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dipahami. Seni memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan yang mendalam dan menggugah emosi. Ketika dipadukan dengan data ilmiah, ia mampu menciptakan pengalaman yang mendalam dan mencerahkan.

Salah satu contoh dalam pameran ini adalah sebuah karya dari seniman Shavira Mada yang menggambarkan peta Pulau Jawa dengan perspektif lokal dengan menambahkan elemen-elemen khas budaya dan sejarah Pulau Jawa. Mulai dari ilustrasi Nyi Roro Kidul (mitologi Jawa), ilustrasi Patih Gajah Mada, ilustrasi ratu kerajaan di Jawa, hewan-hewan khas Pulau Jawa seperti harimau Jawa, kancil, badak bercula satu, dan lainnya. Karya ini tidak hanya menunjukkan informasi peta Jawa, tetapi juga memuat narasi dekolonisasi dalam pameran ini dan menjadi pembanding dengan peta-peta lama buatan kolonial yang juga kadang menampilkan tambahan elemen-elemen seni di dalamnya dari perspektif mereka. Seperti terlihat pada peta wilayah Nusantara karya Petrus Plancius yang diterbitkan pada tahun 1594 dengan menambahkan elemen-elemen ilustrasi rempah-rempah khas dari nusantara.



Lukisan Peta Jawa dalam perspektif lokal karya Shavira Mada

Pameran ini juga mencoba untuk menunjukkan peran museum dalam menyoroti isu politik global tentang perkembangan perubahan wilayah, politik kekuasaan, dan penjajahan yang masih terjadi pada masa modern. Salah satunya adalah dengan cara menampilkan sajian perbandingan perubahan Peta Palestina dan perubahan Peta Indonesia. Perubahan Peta Palestina yang ditampilkan sejak tahun 1947, 1949-1967, dan saat ini yang terus mengalami penyusutan wilayah karena pengambilalihan dan klaim wilayah sepihak oleh Israel. Sehingga terjadi banyak korban jiwa warga sipil Palestina, menampilkan gambaran penjajahan yang masih terjadi di era modern. Peta Palestina tersebut, selanjutnya disandingkan dengan peta perkembangan perubahan wilayah Indonesia yang Merdeka pada tahun 1945, selanjutnya perubahannya di tahun 1947, 1948, 1949, 1950, 1963, 1999, dan saat ini. Pada peta perkembangan wilayah Indonesia diperlihatkan awal mula wilayah Indonesia dengan 8 Provinsi 1945 (wilayah Papua Barat belum masuk Indonesia). Kemudian Belanda berusaha kembali masuk ke Indonesia dan mencoba mengklaim wilayah Indonesia. Hal ini mengakibatkan klaim wilayah Indonesia makin menyusut seperti wilayah Palestina. Pada tahun 1947 pasca Perjanjian Linggarjati, wilayah Indonesia yang diakui hanya Pulau Sumatra dan Pulau Jawa. Meski telah ada perjanjian tersebut, pihak Belanda masih belum puas dan melancarkan Agresi Militer Belanda I untuk merebut wilayah Indonesia. Pada tahun 1948, terjadi perjanjian Renville yang membuat wilayah Indonesia kembali menyusut hanya sebagian Pulau Sumatera dan sebagian Pulau Jawa. Namun, kembali Belanda tidak menaati kesepakatan yang telah dibuat dan melancarkan kembali Agresi Militernya ke wilayah Indonesia yang dikenal dengan Agresi Militer Belanda II. Setelah itu, terjadi perundingan-perundingan panjang untuk merebut kembali dan mempertahankan wilayah Indonesia. Mulai dari pengakuan Indonesia oleh Belanda di tahun 1949 menjadi Republik Indonesia Serikat, lalu kembali menjadi Negara Kesatuan Republik Indonesia tahun 1950, perebutan wilayah Papua Barat 1963, penggabungan Timor Timur tahun 1976, referendum Timor Leste tahun 1999, hingga kini wilayah Indonesia dengan 38 Provinsi. Sajian tata pameran ini memiliki pesan bahwa Indonesia pernah ada di posisi yang hampir sama dengan Palestina, yaitu penyusutan wilayah dan praktik penjajahan oleh bangsa lain. Namun, Indonesia berhasil merebut kembali wilayahnya sehingga menjadi negara yang merdeka dan berdaulat. Sajian peta Palestina berdampingan dengan peta Indonesia memiliki pesan bahwa Indonesia akan terus berada di samping Palestina untuk mendukung perjuangan dan kemerdekaan Palestina.



Ilustrasi Peta Perkembangan Wilayah Palestina dan Indonesia

RUANG DISKUSI BAGI GENERASI MUDA

Kartorupa juga bertujuan untuk membuka ruang diskusi dan menginspirasi generasi muda agar tertarik pada dunia penelitian dan seni terutama dunia perpetaan. Pameran ini menyediakan ruang bagi generasi muda untuk mengeksplorasi minat mereka terhadap peta melalui sajian peta dalam media populer. Pameran ini juga mendorong generasi muda untuk mengembangkan kreativitas, serta memahami pentingnya kolaborasi lintas disiplin dalam memecahkan tantangan masa depan. Dengan menggabungkan elemen-elemen pendidikan dan seni, Kartorupa menjadi *platform* yang ideal bagi generasi muda untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi mereka.

Bagian kartografi dalam media populer mengajak generasi muda berpartisipasi dalam pameran dengan membantu mereka memahami konsep-konsep ilmiah secara lebih baik, melalui hal-hal yang dekat dan familiar. Beberapa contoh peta yang ditampilkan adalah *Peta Middle Earth* dari film *The Lord of The Rings*, *Peta Westeros* dari film *Game of Thrones*, *Peta Konoha* dari film *Naruto*, *Peta Dunia Empat Elemen* dari film *Avatar: The Last Airbender*, *Peta One Piece*, dan *The Marauder's Map* dari film *Harry Potter*. Peta-peta tersebut selain berfungsi sebagai media tempat bagi karakter dalam sebuah cerita, juga berfungsi menjadi sarana yang kuat untuk mendorong diskusi kreatif dan intelektual di kalangan generasi muda. Ruang diskusi yang menggunakan kartografi dari dunia



Peta-peta Dalam Media Populer

fiksi ini memungkinkan generasi muda untuk menjelajahi hubungan antara imajinasi dan realitas. Misalnya, peta *Middle-earth* dalam *The Lord of The Rings* dapat digunakan untuk membahas bagaimana John Ronald Reuel Tolkien (J.R.R. Tolkien) penulis cerita fiksi *The Lord of The Rings* merancang dunia dengan kedalaman sejarah, geografi, dan budaya yang kompleks, yang mencerminkan pengaruh dari mitologi dan topografi dunia nyata. Diskusi ini bisa memperdalam pemahaman peserta tentang bagaimana dunia fiksi dibangun berdasarkan elemen-elemen nyata, sekaligus mendorong mereka untuk melihat dunia nyata dengan perspektif baru.



Peta Konoha (Naruto)

Sedangkan peta lainnya seperti Peta *Westeros* dalam *Game of Thrones* atau Peta Konoha dalam *Naruto* dapat menjadi alat untuk memahami dinamika sosial dan politik yang ada di dunia fiksi. Generasi muda bisa diajak untuk menganalisis bagaimana batas-batas wilayah, pembagian kekuasaan, dan konflik dalam peta ini mencerminkan atau mengomentari situasi sosial-politik di dunia nyata. Diskusi ini tidak hanya memperkaya pemahaman mereka tentang cerita, tetapi juga membantu mereka mengembangkan wawasan kritis tentang isu-isu global seperti perebutan kekuasaan, perang, dan konflik antarbangsa. Bahkan kata 'Konoha' atau 'Wakanda' saat ini sangat familiar di masyarakat Indonesia, karena sering dipakai sebagai kata pengganti untuk Indonesia. Biasanya kata Konoha atau Wakanda sering kali muncul ketika masyarakat merasa kesal, kecewa, marah terhadap keputusan atau kebijakan pemerintah dan keadaan yang terjadi di Indonesia yang dirasa merugikan masyarakat, tapi takut untuk bersuara mengutarakan kritik langsung terhadap pemerintah Indonesia maka dipilihlah kata Konoha atau Wakanda.

PENUTUP

Dengan segala keunikan dan keistimewaannya, Pameran Kartorupa: Warisan Kartografi Nusa Jawa merupakan sebuah langkah maju dalam cara kita memandang dan mempresentasikan ilmu pengetahuan. Pameran ini menunjukkan bahwa ketika penelitian dan seni bertemu, mereka dapat menciptakan dampak yang luar biasa, membuka mata dan pikiran kita terhadap dunia dengan cara yang baru dan menarik. Mari kita nikmati perjalanan ini, dan bersama-sama menggali lebih dalam sinergi antara penelitian, seni, dan masyarakat.



Bionarasi

Firman Faturahman, kurator Museum Bahari (Unit Pengelola Museum Kebaharian Jakarta), Associate member International Congress of Maritime Museums (ICMM), co-founder Komunitas Rembukan Penggiat Sejarah (REMPAH). Beberapa kali terlibat dalam kegiatan pameran museum, salah satunya adalah pameran temporer bertajuk "Kartorupa: Warisan Kartografi Nusa Jawa" di Museum Bahari.

Surel: vrfaturahman@gmail.com

Legasi: *Kaleidoskop* Keberagaman Indonesia

IRSYAD LEIHITU

Dalam rangka memperingati Hari Purbakala Nasional yang ke-111 dan dibarengi dengan menyambut Hari Kemerdekaan Indonesia yang ke-79, Direktorat Perlindungan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi,

baru saja mengadakan sebuah pameran temporer yang bertemakan “Meniti Masa Menuju Gemilang Budaya” yang dilaksanakan di Stasiun MRT (*Mass Rapid Transit*) Bundaran HI (Hotel Indonesia) Jakarta. Pameran tersebut dilaksanakan pada tanggal 15-21 Agustus 2024 lalu, yang meskipun singkat tapi cukup viral di kalangan masyarakat.





MERAJUT KEBERAGAMAN LEWAT PAMERAN

Saya dan Alam Wisesa mendapatkan kehormatan untuk menjadi kurator dalam pameran tersebut. Ini adalah kali kedua saya menjadi kurator dalam sebuah pameran—yang pertama adalah Pameran Art. The.Fact. II di Museum Bahari, Jakarta—sementara Alam adalah seorang kurator berbakat dari Galeri Nasional. Kami berdua mendapatkan tantangan yang cukup menarik karena dalam waktu yang singkat harus bisa menerjemahkan tema “Meniti Masa Menuju Gemilang Budaya” ke dalam sebuah alur cerita pameran. Di dalamnya harus memuat tentang warisan budaya Indonesia yang telah diakui oleh dunia versi UNESCO, baik cagar budaya maupun warisan budaya takbenda, dan tentu saja tentang perjuangan meraih kemerdekaan Indonesia.

Langkah awal yang kami lakukan adalah mendefinisikan ulang tema pameran, mulai dari kata per kata sampai akhirnya digabungkan menjadi kalimat. Meniti Masa, kami definisikan sebagai sebuah perjalanan menapaki sebuah proses waktu, di mana alurnya harus bersifat progresif, misalnya dari awal menuju akhir, dari hulu ke hilir, dari belakang ke depan, atau dari dulu hingga sekarang. Sementara itu, Gemilang Budaya didefinisikan sebagai sebuah puncak dari suatu kebudayaan. Sebenarnya, ada banyak sekali definisi tentang gemilang budaya yang bisa digunakan, tentu akan menghabiskan banyak waktu jika merumuskannya satu per satu. Misalnya budaya yang lestari, peradaban yang maju, masyarakat yang beradab, atau bisa juga diartikan sebagai budaya besar yang invasif seperti budaya Barat di tahun 80-an hingga budaya Korea dan Jepang yang saat ini sedang jadi tren global. Pertanyaan terbesarnya adalah kegemilangan budaya yang bagaimana yang dimiliki oleh Indonesia? Seketika jawaban yang otomatis muncul di dalam benak kami adalah keberagaman dan Bhinneka Tunggal Ika. Dari perenungan tersebut, keberagaman segera menjadi konsep utama dari pameran ini yang kemudian menjadi formula dalam menghubungkan cerita tentang warisan budaya dengan kemerdekaan Indonesia.

Secara umum Indonesia memiliki warisan budaya dunia yang sangat beragam, untuk kategori cagar budaya, kita memiliki (1) Situs Manusia Purba Sangiran, (2) Candi Borobudur, (3) Candi Prambanan, (4) Sistem Subak, (5) Tambang Batubara Ombilin, dan yang terbaru adalah (6) Sumbu Filosofis Yogyakarta. Sementara untuk warisan budaya takbenda terdiri dari (i) wayang, (ii) keris, (iii) batik, (iv) pendidikan dan pelatihan membatik, (v) angklung, (vi) tari saman, (vii) noken, (viii) tiga genre tari Bali, (ix) kapal pinisi, (x) tradisi pencak Silat, (xi) pantun, dan (xii) gamelan. Menariknya adalah warisan budaya tersebut tidak hanya datang dari satu masa, melainkan mewakili hampir semua tahapan sejarah kebudayaan mulai dari masa prasejarah, protosejarah, klasik Hindu-Buddha, Islam, dan kolonial. Dalam rangka mengakomodasi semua, pameran ini menggunakan teori *cultural evolution* alias evolusi budaya.

Menurut Robert Sharer & Wendy Ashmore (2002) dalam bukunya yang berjudul *Archaeology: Discovering Our Past*, evolusi budaya merujuk pada sebuah proses perkembangan masyarakat dan budaya manusia secara bertahap seiring waktu. Teori ini sebenarnya sudah cukup lama, dipengaruhi oleh pandangan evolutionisme dan positivisme bahwa evolusi budaya memiliki mekanisme yang sama seperti evolusi biologis, yakni dari sederhana ke kompleks. Salah satu pendapat yang paling awal tentang teori ini adalah *the three-age system* karya Christian Jurgensen Thomsen (1788—1865), ia menerangkan bahwa perkembangan budaya manusia dapat dilihat dari teknologinya, mulai dari zaman batu, zaman perunggu, hingga zaman besi. Di Indonesia sendiri kita mengenal pembabakan zaman berdasarkan sosial ekonomi yang dibuat oleh R. P. Soejono (1926—2011), yakni dimulai dari masa berburu dan meramu tingkat awal, berburu dan meramu tingkat lanjut, bercocok tanam, dan perundagian.

Berlandaskan pada teori tersebut, kami kemudian membuat sebuah skema alur cerita yang bersifat kronologis. Terdiri dari tujuh pembabakan masa yang masing-masing berisi tentang peristiwa kunci yang menjadi cikal bakal lahirnya keberagaman di Indonesia. Skema inilah yang kemudian menjadi dasar terciptanya judul pameran, yakni Kaleidoskop Keberagaman Indonesia—yang apabila disingkat menjadi LEGASI. Bagi yang tidak begitu familiar, istilah kaleidoskop menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah aneka peristiwa yang telah terjadi yang disajikan secara singkat. Istilah LEGASI ternyata menjadi sebuah slogan yang bukan hanya cocok dengan tema pameran, tetapi juga memiliki keterkaitan dengan Direktorat Perlindungan Kebudayaan sebagai instansi yang bergerak di bidang legasi (alias warisan) kebudayaan dan pada akhirnya berhasil memberikan kesan yang baik hingga menarik perhatian masyarakat.



EKSPERIMEN DALAM *STORYLINE*

Proses pembuatan *storyline* atau alur cerita pameran juga menjadi sebuah hal menarik yang saya rasa perlu untuk diceritakan dalam tulisan ini. Dalam penerapannya, bisa dibilang saya cukup terpengaruh dengan sebuah artikel karya Annika Wolff, Paul Mulholland, dan Trevor Collins (2012) yang berjudul “*Storyspace: a Story-driven Approach for Creating Museum Narratives.*” Dalam tulisan tersebut mereka menyatakan bahwa dalam pembuatan narasi kuratorial di museum seharusnya dapat dilakukan dengan mengadopsi teknik *dramatic plot-based narratives* atau narasi berdasarkan plot dramatis. Tujuan utamanya adalah agar ketika pengunjung membaca alur cerita pameran, mereka dapat pula mengalami perasaan dan emosi yang fluktuatif seperti yang sering dialami ketika menonton film atau membaca novel.

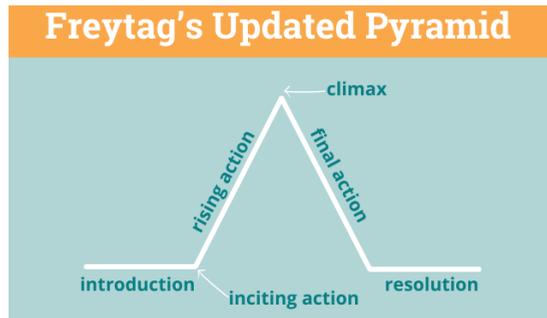


Diagram Narasi Berdasarkan Plot Dramatis
(Sumber: prowritingaid.com/freytags-pyramid)

Ekspерimen menggunakan pendekatan tersebut pun dilakukan dan hasilnya ternyata cukup memuaskan. Alur cerita disusun sesuai dengan rangkaian plot dramatis mulai dari *exposition*, *complication*, *rising action*, *climax*, *falling action*, dan *resolution* (lihat gambar). Plot narasi dimulai dari (1) cikal bakal dan fondasi keberagaman di masa prasejarah dan protosejarah, (2) puncak keberagaman dan toleransi di masa klasik Hindu-Budha sampai Islam, (3) disrupsi dan degradasi keberagaman di masa kolonial, dan (4) pergerakan dan perjuangan menuju persatuan dan para penjaga keragaman bangsa. Hasilnya dapat dilihat pada matriks alur cerita di bawah.

No.	Plot Narasi	Judul Alur Cerita (Sub-Narasi)	List Cagar Budaya	List Warisan Budaya Takbenda
1	Introduction	Meniti Masa Menuju Gemilang Budaya	-	-
2		Serba-Serbi Leluhur Kita	Situs Manusia Purba Sangiran	Noken
3		Arus Globalisasi di Awal Masehi	-	Kapal Pinisi
4	Rising Action	Antara Leluhur dan Dewa Dewi dari India	Candi Borobudur, Candi Prambanan, Sistem Subak	-
5		Islamisasi Lewat Tradisi	Sumbu Filosofis Yogyakarta	Wayang
6	Climax	Koloni dan Tragedi	Tambang Batubara Ombilin	-
7	Final Action	Pelopop Persatuan: Dari Pemuda, Pedagang, sampai Seniman dan Priyai	-	Batik Keris
8	Resolution	Sudah Berbhinneka dalam Pikiran, apalagi Perbuatan	-	-



Secara umum, narasi pameran LEGASI menjelaskan tentang bagaimana manusia-manusia di Indonesia beradaptasi, berinteraksi, saling menghargai, sehingga menciptakan sebuah keberagaman yang membentuk suatu identitas Bhinneka Tunggal Ika. Pada plot *introduction*, cerita bermula dari masa prasejarah ketika cikal bakal keberagaman terlihat dari banyaknya bukti spesies manusia purba yang ditemukan, mulai dari Homo Erectus (Arkaik, Tipik, dan Progresif), Homo Floresiensis, dan Homo Sapiens dengan berbagai jenis ras. Menurut para ahli, beberapa di antaranya pernah hidup berdampingan di mana masing-masing memiliki pola perilaku dan kebudayaan yang berbeda-beda. Namun sebetulnya, fondasi keberagaman di Indonesia mulai tampak ketika terjadi pertemuan kolosal antara manusia Ras Austromelanesoid dan Ras Mongoloid sekitar 3.500 tahun yang lalu. Pertemuan inilah yang kemudian mengkristalkan karakter khazanah budaya dan masyarakat Indonesia, salah satu bentuk kebudayaan yang berkembang dari kawin silang tersebut adalah budaya maritim. Leluhur Nusantara dikenal sebagai pelaut ulung. Mereka menjelajahi lautan hampir setengah belahan dunia, bahkan jauh sebelum bangsa Eropa. Globalisasi dan diaspora dari para leluhur awal ini membuka komunikasi yang cukup masif dengan dunia luar. Lama-kelamaan Nusantara menjadi wilayah sangat kosmopolitan karena berada di dalam pusanan rute dan jaringan perdagangan antar bangsa yang salah satunya adalah India.

Plot kedua, yakni *raising action*, menceritakan tentang bagaimana leluhur Indonesia memencapai puncak keberagamannya lewat arus globalisasi. Hubungan yang intensif dengan India kemudian mempercepat transmisi budaya, ilmu pengetahuan, dan tentu saja mendatangkan agama Hindu-Buddha. Kedua agama tersebut kemudian berjalan beriringan hingga akhirnya menjadi satu padu, atau dikenal dengan Siwa-Buddha. Masa selanjutnya juga diikuti dengan kedatangan agama Islam yang dibawa oleh para pedagang Arab, Persia, hingga Gujarat, India. Agama ini seketika langsung tersebar luas di kalangan manusia Nusantara, semua berkat kecerdikan para cendekia muslim yang memasukan unsur dakwah dalam berbagai bentuk tradisi masyarakat sehingga dapat dengan mudah diterima, mulai dari ritual, tembang, hingga wayang.

Plot ketiga (*climax*) bercerita tentang keterbukaan Nusantara terhadap dunia luar membawa anugerah sekaligus malapetaka. Kedatangan bangsa Eropa seperti Portugis, Spanyol, Inggris, Prancis, dan terutama Belanda pada abad ke-16 awalnya untuk tujuan transaksi jual beli alias perdagangan sambil menawarkan bantuan dan keamanan, tetapi pada akhirnya berujung penjajahan. Di sinilah tragedi kemanusiaan pertama yang pernah tercatat oleh sejarah di Indonesia. Peristiwa tersebut mengantarkan kita pada plot *final action*, yakni berisi tentang respon masyarakat Indonesia tentang kesewenang-wenangan para bangsa penjajah. Belanda merupakan koloni yang paling lama



mengokupasi Indonesia, selama itu pula perlawanan hebat dari para pahlawan daerah terus dilakukan, baik secara fisik dengan berperang maupun lewat pergerakan. Berbagai organisasi massa seperti Sarekat Dagang Islam, Budi Utomo, dan *Indische Partij* muncul, didukung oleh pemuda, kaum terpelajar, priyai, pedagang, dan seniman. Momentum yang juga tidak kalah penting adalah Sumpah Pemuda pada Kongres Pemuda Kedua tahun 1928 yang mengikat sumpah satu tanah air, bangsa, dan bahasa, Indonesia.

Plot terakhir adalah *resolution*, berkisah tentang puncak dari semua rangkaian peristiwa, takdir, dan momentum yang diambil oleh anak bangsa untuk merdeka. Cerita diawali ketika terjadi perubahan situasi, Belanda menyerah dan Indonesia dikuasai oleh Jepang. Setelah hampir tiga setengah tahun pendudukan, kekuatan politik Indonesia tumbuh seiring kekalahan Jepang di Pasifik. Pada 1944, Jepang membentuk BPUPKI yang nantinya menjadi PPKI untuk menyusun dasar negara. Dari sini lahirlah Pancasila pada 1 Juni 1945 yang menjadi fondasi negara Indonesia, sebuah formula yang menggabungkan nilai-nilai universal dan lokal seluruh masyarakat dari Sumatra hingga Papua. Setelah pengeboman Hiroshima dan Nagasaki serta penyerahan Jepang pada 14 Agustus 1945, pada 16 Agustus, tokoh-tokoh muda menculik Soekarno dan Hatta untuk mempercepat proklamasi kemerdekaan yang diumumkan pada pagi hari 17 Agustus 1945 di Jakarta. Ini menandai akhir penjajahan Belanda dan awal perjuangan kemerdekaan Indonesia. Proklamasi ini diikuti dengan perubahan sila pertama oleh Bung Hatta pada 22 Agustus 1945, berawal dari Piagam Jakarta yang awalnya “Kewajiban menjalankan Syariat Islam bagi yang menjalankannya” yang kemudian diubah menjadi “Ketuhanan Yang Maha Esa” oleh Bung Hatta pada 22 Agustus 1945, menjadikan Pancasila sebagai perekat persatuan bangsa.





KOLABORASI DAN PATUNGAN KOLEKSI

Barangkali ini adalah hal yang paling esensial dari penyelenggaraan Pameran LEGASI, yakni adanya wujud solidaritas dan kolaborasi antar lembaga, mulai dari museum-museum terkait seperti Museum Sangiran, Museum Batik Indonesia, Museum Kebangkitan Nasional, Museum Wayang Jakarta, Museum Bahari Jakarta, dan Arsip Nasional Republik Indonesia. Tentu hal ini sejalan dengan konsep *new museology* alias museum pembaharuan yang salah satu tujuan utamanya adalah menjadikan museum sebagai ruang yang inklusif-partisipatif (Sitzia, 2023). Tentu kolaborasi yang dimaksud bukan hanya antar museum dengan audiens, namun juga bisa antar museum dengan museum.

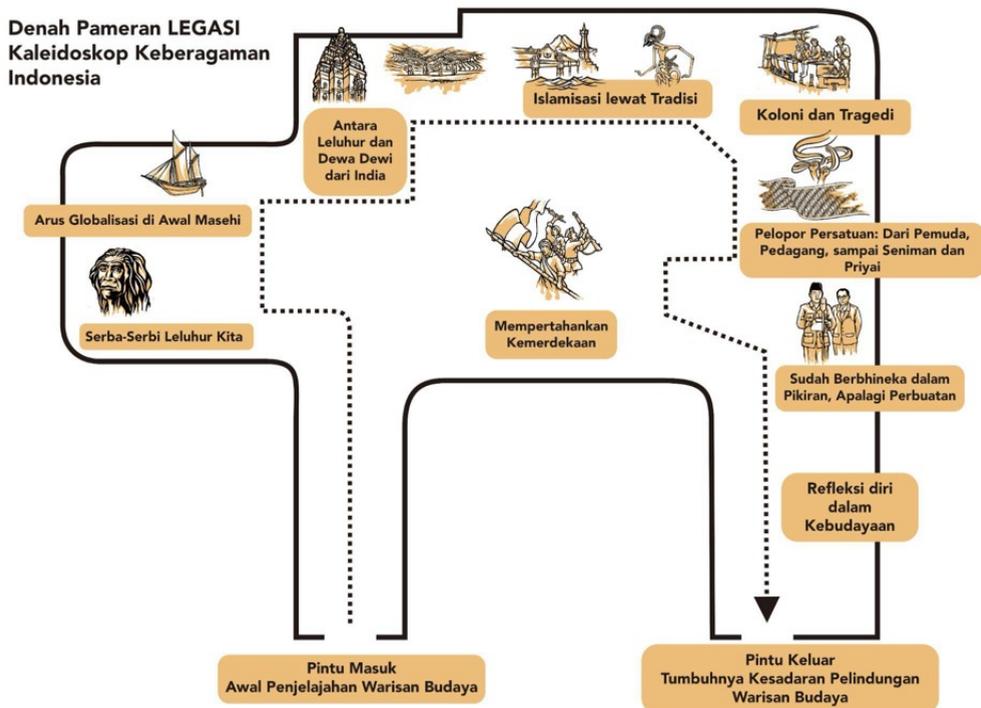
Adapun bentuk kolaborasi disini berupa patungan koleksi dalam rangka menunjang narasi pameran, adapun beberapa koleksi yang dihadirkan dalam pameran ini cukup beragam. Mulai dari (i) replika tengkorak kepala *Homo erectus* (S17) yang merupakan koleksi Museum Sangiran, untuk menunjang sub-tema *Serba-Serbi Leluhur Kita*, berikutnya adalah (ii) koleksi miniatur Kapal Pinisi dari Museum Bahari Jakarta untuk mendukung sub-tema *Arus Globalisasi di Awal Masehi*, (iii) koleksi wayang pandawa lima milik Museum Wayang Jakarta dalam rangka memperkuat narasi tentang *Islamisasi Lewat Tradisi*, (iv) koleksi batik dan kebaya dari Museum Batik Indonesia sebagai

simbol perjuangan yang dinarasikan dalam sub-tema *Pelopor Persatuan: Dari Pemuda, Pedagang, sampai Seniman dan Priyai*, (v) kemudian replika biola W.R. Supratman yang merupakan koleksi Museum Kebangkitan Nasional sebagai penguatan narasi tentang *Sudah Berbhinneka dalam Pikiran, apalagi Perbuatan*, dan yang terakhir adalah (vi) koleksi-koleksi arsip digital milik Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI) yang berisi tentang foto-foto lama yang dijadikan kolase, poster-poster propaganda era Agresi Militer sebagai instalasi pameran, hingga dokumen-dokumen penting dalam peristiwa BPUPKI, PPKI, dan proklamasi yang tersusun rapih di dalam vitrin.

Kehadiran koleksi-koleksi dari museum tersebut tentu merupakan elemen yang paling penting dalam Pameran LEGASI. Dalam sebuah museum maupun pameran temporer, koleksi merupakan sebuah media pembelajaran langsung yang mampu menyediakan pengalaman visual sekaligus fisik dan disaat yang bersamaan menjadi alat edukasi yang membantu pengunjung untuk memahami konteks sejarah, budaya, atau dan pengetahuan di balik benda tersebut. Terlepas dari itu semua, tentu hal ini merupakan sebuah peristiwa yang cukup jarang dan langka. Sebab, kalau bukan karena Pameran Legasi, kapan lagi masyarakat Jakarta bisa melihat koleksi-koleksi eksklusif tersebut dipajang di Stasiun MRT Bunderan HI?

AKTUALISASI SENI MURAL, PIKTORIAL, DAN DIGITAL

Sejak awal, saya dan Alam sepakat untuk menambahkan unsur seni rupa di dalam pameran. Pertimbangannya adalah agar para pengunjung tidak hanya disuguhkan dengan koleksi dan panil informasi, namun juga dengan visualisasi berupa mural, piktorial, hingga digital. Untungnya, Alam memiliki relasi dan koneksi dengan beberapa seniman handal yang karyanya sudah melanglang buana di berbagai festival dan pameran seni baik lokal maupun internasional. Ada tiga jenis karya yang diciptakan, yakni mural, piktorial, dan digital. Karya seni piktorial dibuat dalam bentuk gambar digital 2D yang merepresentasikan masing-masing warisan budaya Indonesia yang telah diakui oleh dunia, baik yang benda maupun takbenda. Gambar-gambar tersebut kemudian dimanfaatkan untuk kebutuhan publikasi pameran, mulai dari poster, pamflet, hingga merchandise. Berikutnya adalah seni mural. Awalnya penggambaran mural hanya akan difokuskan pada panil “Islamisasi Lewat Tradisi”, dengan menampilkan lanskap sumbu filosofis Yogyakarta. Namun karena hasilnya yang sangat bagus, kami memutuskan untuk membuat seni mural di depan pintu masuk pameran - yang ternyata mampu memikat para pengunjung untuk datang. Seni yang terakhir, berupa gambar gerak digital yang ditampilkan pada layar televisi. Seni digital ini ditempatkan di ruang refleksi yang juga menjadi penutup dari rangkaian pameran.



Denah Ruang Pameran

JANGAN LUPA MAIN KATA

Selain arsip, kolase, seni, dan koleksi, tata pameran di Pameran LEGASI juga dilengkapi dengan permainan kata-kata yang masih berkaitan dengan narasi. Misalnya kalimat *Meniti Masa Menuju Gemilang Budaya* yang ditempatkan di dekat pintu masuk, tujuannya adalah agar tema utama dari pameran tidak terlupakan dan dapat diketahui oleh masyarakat. Kalimat berikutnya bertuliskan

Mama Papua Punya Karya—Noken Menjadi Simbol Kehidupan, Perdamaian, dan Kesuburan yang menjadi pelengkap narasi dan koleksi tentang noken, serta yang berkaitan dengan koleksi miniatur kapal pinisi yang berbunyi Di Atas Pinisi, Dewa Gunung dan Dewa Laut Jadi Satu—Haji Muslim Baso, Panritta Lopi dari Bira.

DARI ULAR TANGGA JADI KENAL WARISAN BUDAYA

Kegiatan pameran ini juga dilengkapi dengan sebuah permainan ular tangga dengan ukuran *live size* yang dapat dimainkan oleh para pengunjung, peserta yang berhasil menyelesaikan permainan akan mendapatkan *official merchandise* dari pameran LEGASI. Secara umum, konsep dari permainan ular tangga ini adalah sebagai sarana edukasi kepada Masyarakat. Setiap warisan budaya digambarkan dalam bentuk ilustrasi yang memanjakan mata. Sebagaimana permainan ular tangga pada umumnya, setiap pemain akan melemparkan dadu untuk mencapai garis *finish*. Peserta yang menginjakkan kakinya pada kotak

yang berisi tentang aktivitas yang dapat melindungi warisan budaya akan mendapatkan keuntungan dengan menaiki tangga, sementara jika mereka mendapatkan kotak yang berisi tentang kegiatan yang dapat mengancam keberadaan warisan budaya harus rela untuk turun mengikuti arah dari buntut ular. Permainan ular tangga ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran kepada masyarakat lintas usia maupun segala kalangan tentang beragam jenis warisan budaya Indonesia yang telah diakui oleh dunia dan faktor-faktor apa saja yang dapat melestarikan serta mengancam keberadaannya.

TENTANG SEBUAH PESAN

Melalui Pameran LEGASI, Direktorat Perlindungan Kebudayaan—sebagai sebuah lembaga yang bertugas melaksanakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan di bidang perlindungan cagar budaya dan objek pemajuan kebudayaan—ingin memberikan pesan kepada masyarakat tentang pentingnya mengenal warisan budaya bangsa sehingga timbul rasa cinta dan kepedulian agar sama-sama ambil bagian dalam upaya pelestarian, mulai dari melindungi, memanfaatkan, dan mengembangkan. Pameran ini dilaksanakan di Stasiun MRT Bundaran HI, Kota Jakarta, sebagai upaya mendekatkan diri kepada masyarakat. Semoga pameran ini dapat menginspirasi dan memberikan informasi tentang jati diri kita para penerus legasi keberagaman budaya Indonesia.

Daftar Pustaka

Sharer, R. J., & Ashmore, W. 2002. *Archaeology: Discovering our past*. McGraw-Hill Humanities, Social Sciences & World Languages.

Sitzia, Emilie. 2023. *Museology and Its Others: Analyzing Exhibition Storytelling Through Narratology, Space Analysis, Discourse Analysis, and Ethnographic Research*. Dalam Bijsterceld, Karin & Swinnen, Aagje (eds.) *Interdisciplinarity in the Scholarly Life Cycle: Learning by Example in Humanities and Social Science Research*. Maastricht: Palgrave Macmillan.

Wolff, A., Mulholland, P., & Collins, T. 2012, June. *Storyspace: a story-driven approach for creating museum narratives*. In *Proceedings of the 23rd ACM conference on Hypertext and social media*, 89—98.



Bionarasi

Irsyad Leihitu adalah seorang dosen sekaligus koordinator di Program Studi Arkeologi, Jurusan Sejarah, Seni, dan Arkeologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Memiliki keahlian di bidang arkeologi prasejarah dan praktisi di bidang permuseuman serta pelestarian cagar budaya. Dapat dikontak di surel berikut:

Surel: Irsyad.leihitu@unja.ac.id

Langkah-langkah *Pendaftaran Museum*



1. Pengajuan Pendaftaran

- Pemohon melengkapi dokumen pendaftaran melalui link: https://museum.kemdikbud.go.id/assets/formulir_pendaftaran_museum_format.docx
- Museum yang didirikan Setiap Orang atau Masyarakat Hukum Adat didaftarkan kepada Dinas yang membidangi Kebudayaan Kabupaten/Kota.
- Museum yang didirikan Pemerintah Kabupaten/Kota didaftarkan pada Dinas yang membidangi Kebudayaan Provinsi.
- Museum yang didirikan Pemerintah Provinsi atau Pemerintah (Kementerian/Lembaga) didaftarkan pada Direktorat Jenderal Pelindungan Kebudayaan dan Tradisi, Kementerian Kebudayaan Republik Indonesia.

2. Verifikasi dan Validasi

Verifikasi dan validasi dokumen pendaftaran oleh Dinas yang membidangi Kebudayaan tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi, atau Direktorat Jenderal Pelindungan Kebudayaan dan Tradisi sesuai kewenangannya, selambatnya 14 hari kerja sejak dokumen pendaftaran diterima.

3. Penerbitan Surat Keterangan Pendaftaran Museum

Surat Keterangan Pendaftaran Museum diterbitkan oleh Dinas yang membidangi Kebudayaan tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi, atau Direktorat Jenderal Pelindungan Kebudayaan dan Tradisi sesuai kewenangannya paling lama 3 hari kerja setelah dokumen pendaftaran dinyatakan lengkap dan benar.

4. Pengajuan Permohonan Nomor Pendaftaran Nasional

Disampaikan kepada Direktorat Jenderal Pelindungan Kebudayaan dan Tradisi paling lama 2 hari kerja sejak Surat Keterangan Pendaftaran Museum diterbitkan.

5. Penerbitan Nomor Pendaftaran Nasional

- Nomor Pendaftaran Nasional yang diajukan oleh Pemerintah Provinsi atau Pemerintah diterbitkan paling lambat 2 hari kerja sejak Surat Keterangan Pendaftaran Museum diterbitkan Direktorat Jenderal Pelindungan Kebudayaan dan Tradisi
- Nomor Pendaftaran Nasional yang diajukan oleh Kabupaten/Kota, Setiap Orang, atau Masyarakat Hukum Adat diterbitkan paling lambat 5 hari kerja sejak permohonan diajukan
- Museum yang telah memiliki Nomor Pendaftaran Nasional tercatat dalam Sistem Registrasi Nasional Museum.



DITERBITKAN OLEH

Direktorat Jenderal Pelindungan Kebudayaan dan Tradisi
Kementerian Kebudayaan Republik Indonesia
Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta 10270

   @LindungiBudaya

 Pelindungan Kebudayaan