



ISSN 1410-7112
Juni 2020 Vol 18 No. 2

WARTA PARIWISATA

RUMAH CUT NYAK DHEN

RUMAH CUT NYAK DHEN DI BANGUN PADA TAHUN 1981-1982. DI LOKASI RUMAH CUT NYAK DHEN YANG DI BAKAR BELANDA TAHUN 1896. SEKARANG RUMAH INI DI BANGUN SEBAGAI MUSEUM DATA SEJARAH CUT NYAK DHEN DAN TEUKU UMAR YANG DI BAWA KEMBALI DARI NEGERI BELANDA. DI SINI SEKARANG TELAH DI LENGKAPI DENGAN PERPUSTAKAAN.

THE HOUSE OF CUT NYAK DHEN

THIS TRADITIONAL HOUSE WAS BUILT IN THE YEAR OF 1981 TO 1982. ON THE LOCATION OF CUT NYAK DHEN HOUSE, BURNED BY THE DUTCH IN 1896. NOW THIS TRADITIONAL OF IS USED AS HISTORICAL MUSEUM IN TO WHICH THE HISTORICAL OF DATA CUT NYAK DHEN AND TEUKU UMAR STRUGGLE AGAIN THE DUTCH ARE AQUIPED. HERE THE LIBRARY OF CUT NYAK DHEN WILL BE SET.

MUSEUM DAN PARIWISATA

**PUSAT PERENCANAAN DAN PENGEMBANGAN KEPARIWISATAAN
INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG**

WARTA EDISI INI

WACANA (Ide dan Pemikiran)

- 1 Museum Sebagai Daya Tarik Wisata di Indonesia
Oleh: Abadi Raksapati
- 2 Museum dan Sekilas Permasalahannya di Indonesia
Oleh: Ahmad Zuhdi Allam
- 3 Tantangan Pengelolaan Museum di Era Digital
Oleh: Titing Kartika dan Khairul Fajri

Was-Was (Isu, Otokritik, Tanggapan)

- 4 Museum Perguruan Tinggi Sebagai Salah Satu Wujud Pengabdian Kepada Masyarakat
Oleh: Erlina Wiyanarti
- 5 Upaya Museum Merangkul Masyarakat Melalui Komunitas dan Teknologi Digital
Oleh: Delfta T. Baswarani

Wara-Wiri (Catatan Perjalanan)

- 6 Mengenal Jawa Barat di Museum Monumen Perjuangan Rakyat
Oleh: Heni Fajria Rif'ati
- 7 Museum Tsunami Aceh Sebagai Landmark Kedua Aceh
Oleh: Munawar Khalil
- 8 Eksplorasi Sastra dengan Mengunjungi Museum Kata Andrea Hirata
Oleh: Kusumah Kosasih
- 9 Jelajahi Peradaban Batik di Museum Batik Danar Hadi
Oleh: Ersalora Lutfianti
- 10 Museum Bahari Yogyakarta Tawarkan Simulasi Pelayaran
Oleh: Pramoto Aji K.
- 11 Ensiklopedia Fauna di Museum Zoologi Kebun Raya Bogor
Oleh: Laela Susanto
- 12 Benteng Fort Rotterdam dan Museum La Galigo Jadi Pusat Pameran Sastra dan Sejarah di Kota Makassar
Oleh: Muthmainnah Jusuf
- 13 Menelusuri Sejarah Pendidikan Indonesia di Museum Pendidikan Nasional UPI
Oleh: Ika Sulistiani

Wara Wiri Abroad (Catatan perjalanan di luar negeri)

- 14 Belajar Mengelola Museum dari Museum The Louvre, Paris
Oleh: Vyana Lohjiwa dan Eka Susanto
- 15 Mengenal Peradaban Transportasi Eropa di Museum Transportasi Swiss
Oleh: Kunkun Kurniawan

Penanggung Jawab

Heru Purboyo Hidayat Putro

Koordinator Redaksi

Ina Herliana Koswara
As'ad Farag
Aqilah Nurul Khaerani L.

Tim Reviewer

Ina Herliana Koswara
Yani Adriani
Rikeu Rugarmika
Abadi Raksapati
As'ad Farag
Ersalora Lutfianti
Aqilah Nurul Khaerani L.

Desain Grafis

Aqilah Nurul Khaerani L.

Logo Warta

Alma Tegar Nasution

Administrasi

Rita Rosita
Riyanti Yulia

Logistik

Sapta Maulana

Warta Pariwisata

www.p2par.itb.ac.id/warta
email: p2par@p2par.itb.ac.id atau
aqilahnkl.itb@gmail.com
Pusat Perencanaan dan Pengembangan
Kepariwisata (P-P2par)
Institut Teknologi Bandung
Alamat:
Gedung Inovasi dan Riset (ex Gd. PAU) Lt.3
Jl. Ganesha No. 10 Bandung, 40132,
telp./fax (022) 2506285, 2534272

Museum umumnya dikenal sebagai sarana edukasi pelajar dan masyarakat umum untuk mengenal sejarah. Namun, maraknya kunjungan dan beragamnya tema museum yang ditawarkan membuat museum sebagai sarana edukasi juga sebagai daya tarik wisata. Warta volume 18.2 ini akan membahas tentang serba serbi museum yang berkaitan dengan pariwisata. Semoga warta edisi kali ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan pembaca tentang perkembangan museum di sektor pariwisata.

Foto Cover Warta

Museum Cut Nyak Dien di Kabupaten Aceh Besar. Museum ini dahulu merupakan rumah kediaman Cut Nyak Dien, Pahlawan Nasional Perempuan yang berasal dari tanah Aceh. Museum Cut Nyak Dien berupa dokumentasi perjuangan Teuku Umar dan Cut Nyak Dien dalam memerangi pasukan Belanda yang menjajah Aceh serta koleksi senjata pusaka Aceh, rencong, yang digunakan. Museum ini menjadi salah satu daya tarik wisata unggulan Kabupaten Aceh Besar berdasarkan pekerjaan Ripparkab Aceh Besar Tahun 2019 yang dilakukan tim P-P2Par ITB.
Sumber Foto: Ina Herliana Koswara

MUSEUM SEBAGAI DAYA TARIK WISATA DI INDONESIA



oleh:
Abadi Raksapati
(Staf Peneliti P-P2Par ITB)

Definisi Museum

Museum merupakan sebuah kata dari bahasa latin yang diadaptasi dari istilah “*mouseion*” yang berarti “tempat duduk Muses” atau secara filosofi berarti tempat untuk melakukan kontemplasi. Muses sendiri dalam mitologi Yunani merupakan dewi-dewi seni dan ilmu pengetahuan yang berjumlah sembilan. Dalam perkembangannya, museum memiliki pengertian sebagai lembaga nirlaba yang secara permanen ikut melayani dan membantu pembangunan masyarakat, terbuka untuk umum, yang mengambil alih, melestarikan, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan kemanusiaan dan lingkungan yang berwujud maupun tidak berwujud untuk tujuan pendidikan, pembelajaran, dan kesenangan.

Pengertian lainnya adalah sebagai tempat yang didedikasikan untuk melestarikan dan menginterpretasikan berbagai bukti penting (utama) peradaban umat manusia dan alam. Selain itu disebutkan pula bahwa museum adalah tempat yang ditujukan untuk menampung, merawat, dan memajang berbagai benda. Benda yang dimaksud adalah benda yang memiliki nilai budaya, seni, sejarah, bahkan nilai ilmiah yang tinggi.

Museum bisa dikelompokkan berdasarkan pengelolanya, tipenya, koleksinya, ataupun tujuan pendiriannya. Berdasarkan pengelolanya, museum dibedakan menjadi museum yang dikelola oleh kementerian/lembaga negara, TNI/Polri, pemerintah provinsi, pemerintah kab/kota serta museum yang dikelola oleh swasta (perorangan). Sementara berdasarkan tipenya, museum dapat dibedakan menjadi tiga

tipe yaitu museum tipe A, museum tipe B dan museum tipe C. Museum berdasarkan koleksinya, museum dapat dibagi dua jenis, yaitu museum umum dan museum khusus.

a. Museum umum, adalah museum yang menginformasikan tentang berbagai cabang seni, peristiwa, disiplin ilmu dan teknologi yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan/atau lingkungannya. Contoh untuk museum jenis ini adalah Museum Gajah (Nasional), Museum Sri Baduga Bandung, dan lain sebagainya;

b. Museum khusus, adalah museum yang menginformasikan tentang satu peristiwa, satu riwayat hidup seseorang, satu cabang seni, satu cabang ilmu satu cabang teknologi dan koleksinya terdiri dari kumpulan material manusia dan/atau lingkungannya. Seperti, Museum Geologi Bandung, Museum Etnobotani Bogor, Museum Wayang, dan lain sebagainya.

Museum Sebagai Daya Tarik Wisata

Indonesia tercatat memiliki museum pertama kali pada tahun 1868 dengan dibukanya Gedung Museum Nasional yang pada saat itu dikelola oleh *Bataviaasch Wetenschappen*. Saat ini Indonesia tercatat baru memiliki 435 museum.

Apakah ada diantara kita yang belum pernah berkunjung ke museum?

Mungkin, sebagaian besar pembaca bahkan telah mengunjungi lebih dari satu museum. Namun bagaimana kesan kalian saat berkunjung ke museum? Hmm.. mungkin saja hanya melihat benda kuno dan membaca beberapa pajangan tulisan yang berdebu. Yah begitulah gambaran museum-museum di Indonesia. Sua-

sana di dalam museum yang remang-remang, tak terawat serta berdebu membuat museum di Indonesia bukan menjadi daya tarik wisata utama. Padahal salah satu fungsi didirikannya museum adalah untuk kesenangan. Oleh karena itu, museum seharusnya sebagai tempat yang menyenangkan dan dapat memberikan pengalaman baru bagi pengunjungnya.

Di sisi lain museum juga harus tetap menjaga fungsi utamanya untuk melindungi dan melestarikan berbagai koleksi yang dimilikinya.

Tidak semua pengunjung museum merupakan wisatawan, namun sebagaimana diungkapkan oleh Kotler (1998) bahwa pengunjung museum memiliki jalinan yang kuat dengan pariwisata. Hal ini terjadi sejak meningkatnya jumlah wisatawan yang mengunjungi museum bahkan di beberapa museum menempati porsi mayoritas.

Hingga saat ini tidak ada data kolektif resmi yang menunjukkan seberapa besar tingkat kunjungan wisatawan ke museum - museum, yang berjumlah 435 unit dan tersebar di Indonesia.

Meskipun demikian, beberapa museum yang dijadikan daya tarik wisata memiliki data kunjungan seperti Museum Sejarah Jakarta (Fatahillah) mencatat kunjungan pada tahun 2018 mencapai 868.033 orang. Sementara jumlah pengunjung di tahun yang sama di Museum Bank Indonesia mencapai

250.000 orang. Selain itu, museum yang relatif baru dibangun yaitu Museum Angkut dan Museum Satwa di Malang mencatat jumlah kunjungan pada tahun 2017 mencapai 339.002 orang dan 276.091 orang. Angka ini menyumbang 14,68% dari seluruh jumlah wisatawan di Kota Batu pada tahun 2017 yang mencapai 4.188.910 orang. Meskipun angka ini masih sedikit, jika dibandingkan dengan jumlah pengunjung ke Museum British yang mencapai 5.868.562 orang di tahun 2017, namun data ini menunjukkan bahwa museum di Indonesia telah menjadi daya tarik wisata potensial untuk meningkatkan kunjungan wisatawan ke destinasi wisata jika dikemas dengan menarik dan kekinian.

Pengelolaan Museum

Sebagai entitas nirlaba, keberadaan museum sangat bergantung pada dukungan berbagai pihak agar dapat berjalan dan bertahan dalam pengelolannya.

Alih-alih meningkatkan kualitas pelayanan serta koleksinya, banyak museum di tanah air masih tertatih-tatih dalam pengelolannya. Dalam dokumen promosi destinasi daerah, museum seringkali dicantumkan sebagai salah satu daya tarik wisata daerah tersebut, namun hanya sebagai daya tarik wisata pendukung saja. Kenyataannya, pengelolaan museum sangat bergantung pada siapa pemilik museum tersebut.

Apabila pemilik museum adalah suatu lembaga atau perusahaan, maka museum tersebut cenderung terawat dengan baik, sebut saja Museum Blanco Renaissance di Ubud dan Ulen Sentalu di Yogyakarta.

Sementara apabila museum tersebut dikelola pemerintah, maka terjadi dua kemungkinan, yaitu museum tersebut akan terawat baik apabila pemerintah daerah tersebut memiliki komitmen tinggi. Biasanya museum tersebut juga mendapatkan perhatian dari kementerian/lembaga negara. Sebaliknya, jika museum terse-

but tidak mendapatkan perhatian dari pemerintah daerah maupun pemerintah pusat, maka museum tersebut cenderung diistilahkan “hidup segan, mati tak mau”.

Agar museum di Indonesia dapat menarik jumlah kunjungan wisatawan, maka setidaknya ada beberapa hal yang perlu dilakukan:

a. Mengembangkan strategi baru untuk meningkatkan kunjungan wisatawan seperti meningkatkan penggunaan teknologi guna mendorong digitalisasi museum dan menciptakan suasana *edutainment* yang interaktif seperti memberikan pengalaman serta cerita yang menarik bagi pengunjung.

b. Meningkatkan kepekaan terhadap keinginan dan kebutuhan pengunjung serta meningkatkan kreatifitas dalam menyajikan koleksinya.

c. Membangun kolaborasi dan kerjasama dengan museum lainnya dan berbagai pihak, seperti lembaga pendidikan, komunitas, organisasi sosial, dan perusahaan, untuk meningkatkan kualitas dan adaptasi terhadap perubahan yang terjadi.

d. Meningkatkan peran pembinaan yang dilakukan oleh pemerintah sesuai dengan kewenangannya terhadap museum ini menjadi penting bagi museum-museum yang lemah dalam pendanaan dan sumber daya manusianya.

Selain poin-poin di atas tentu saja masih banyak hal yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas 435 museum yang ada dan mendorong tumbuhnya museum baru di tanah

air, yang tidak saja berfungsi sebagai etalase peradaban manusia dan alam, akan tetapi juga sebagai daya tarik wisata.

Oleh karena itu perlu buku/dokumen panduan pengembangan museum di tanah air sebagai bagian dari penguatan rasa cinta tanah air dan jati diri bangsa. Tinggal apakah kita mau melakukan semua itu atau tidak?

Sumber:

- Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum
- <http://museumnasional.or.id/en/beranda/history>
- Statistik Kebudayaan 2019 (Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019)
- Kamani Parera dalam *The Role of Museum in Cultural and Heritage Tourism For Sustainable Economy in Developing Countries* mengutip Kotler, Neil dan Philip Kotler.
- <https://www.merdeka.com/peristiwa/dampak-museum-berbenah-untuk-tarik-pengunjung-milenial>.
- <https://batukota.bps.go.id/dialas tanggal 13 April 2020>.
- Mara Cerquetti (2016) *More is Better! Current Issues and Challenges for Museum Audience Development: Literature Review*. *ENCATC Journal of Cultural Management and Policy*, Vol.6 Issue 1 2016.
- Gail Dexter Lord dan Bary Lord. *The Manual of Museum* Sesuai dengan amanat dalam PP No 66 Tahun 2015



Keterangan: Museum *Modern and Contemporary Art in Nusantara* (MACAN) sebagai salah satu daya tarik wisata di Jakarta
Sumber: <https://www.jawapos.com/>

Keterangan: Museum MACAN menghadirkan spot-spot *selfie* yang cenderung diminati anak muda

Sumber: <http://nurulfaradilaa.blogspot.com/>





oleh:

Ahmad Zuhdi Allam
(Asisten Akademik Kelompok
Keahlian Sejarah, Teori, dan Kritik
Arsitektur ITB)

Museum sejatinya tidak bisa lepas dari masyarakat. Menurut *International Council of Museums (ICOM)*, museum adalah lembaga permanen non-profit yang terbuka untuk umum guna melayani dan membantu perkembangan masyarakat dengan mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan pusaka umat manusia dan lingkungannya baik yang benda maupun nonbenda untuk tujuan pendidikan, pembelajaran, dan kesenangan (ICOM, 2007).

Menurut PP. No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Kedua pengertian di atas mencantumkan kata “masyarakat” secara eksplisit. Museum diamanatkan untuk berperan sebagai pelayan/pengembang masyarakat atau penyebar ilmu pengetahuan kepada masyarakat.

Kini, hubungan antara museum dan masyarakat menjadi semakin kompleks karena, setidaknya, tiga hal:

Pertama, perkembangan intelektual-filosofis museum. Museum hari ini telah berkembang dari yang mulanya berfokus pada koleksi (museum tradisional) beralih fokus kepada fasilitas dan arsitekturnya (museum modern), lalu menjadi museum yang fokus pada masyarakatnya (museum pascamodern) (Marstine, 2006; Magetsari, 2016). Peran masyarakat kini telah makin beragam, bukan hanya sebagai

MUSEUM DAN SEKILAS PERMASALAHANNYA DI INDONESIA

audiens, tapi juga sebagai kolaborator museum (Wronska-Friend, 2012), bahkan terlibat dalam perencanaan museum (Simon, 2010).

um di Indonesia) (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019). Masyarakat hari ini lebih bebas untuk berpendapat karena era Reformasi



Keterangan: Museum Art-Prenuer Ciputra mengangkat tema kesenian berkonsep one stop service art venue. Ruangannya 2D menjadi salah satu gebrakan baru menikmati pameran lukisan.

Sumber: <https://housingestate.id/>

Kedua, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seperti internet, teknologi seluler, dan web 2.0 telah membuat karakter masyarakat yang berbeda dengan masa lalu (Kelly, 2010). Informasi yang dulu hanya bisa ditemukan di perpustakaan dan museum kini bisa ditemukan dalam situs internet melalui gawai setiap orang. Begitu pun sebaliknya, setiap orang kini bisa punya akses ke penjuru dunia untuk memberikan informasi. Tak syak, hubungan masyarakat dan museum terpengaruh karena hal ini.

Ketiga, khusus di Indonesia, perubahan ketatanegaraan dari Era Orde Baru ke Era Reformasi juga berpengaruh, baik kepada masyarakat maupun kepada museum. Tidak bisa dipungkiri bahwa museum adalah bagian tidak terpisahkan dari pendidikan publik dan banyak museum yang dimiliki oleh pemerintah (288 museum dari 435 muse-

masi menekankan pentingnya hak asasi manusia (HAM) di atas kepentingan pemerintah. Otonomi daerah membuat adanya pembagian wewenang dan kekuasaan dari pemerintah pusat ke pemerintah daerah. Reformasi juga menekankan prinsip *good governance* dan transparansi dimana masyarakat bisa tahu dan terlibat lebih banyak dalam urusan pemerintahan, termasuk museum milik pemerintah (Yulianto, 2016).

Melihat tuntutan zaman yang sedemikian kompleks, museum-museum di Indonesia perlu bertransformasi menjadi lembaga yang adaptif dan inklusif.

Dengan demikian, alih-alih fokus pada pengembangan fasilitas fisik museum, pemerintah dan pemilik museum perlu fokus pada pengembangan sumber daya manusia dan organisasi museum. Penelitian yang dilakukan oleh penulis pada tahun 2018 menunjuk-

kan bahwa titik kritis pengembangan museum di Indonesia adalah peningkatan kapasitas sumber daya manusia dan organisasi museum yang secara terus-menerus perlu dilakukan (Allam, 2018).

Upaya pemerintah mengurai permasalahan di atas sebenarnya telah ada dengan menyelenggarakan pendidikan formal permuseuman pada 2008. Sayangnya, dari tiga program pendidikan khusus kajian museum telah didirikan di tiga universitas di Indonesia, hanya dua universitas yang masih membuka program tersebut pada 2018. Kedua program itu pun masih menjadi peminatan khusus dalam program studi arkeologi, sehingga upaya pemerintah dalam peningkatan kapasitas SDM di bidang permuseuman terkesan serba tanggung.

Pemerintah juga telah menerbitkan publikasi periodik semi ilmiah berjudul "Museografia" pada tahun 2007 untuk menumbuhkembangkan wacana dalam bidang permuseuman. Sayangnya, berdasarkan pengalaman pribadi penulis, tidak ada satu lembaga pun, termasuk Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, yang memiliki koleksi lengkap "Museografia". Hal ini menimbulkan tanda tanya mengenai keseriusan pemerintah dalam pengembangan bidang permuseuman.

Kebijakan pemerintah saat ini pun secara umum belum bisa mendorong transformasi museum. Sistem birokrasi saat ini masih terlalu kaku bagi sebagian besar museum milik pemerintah. Upaya agar museum mengadopsi sistem kelembagaan Badan Layanan Umum (BLU) yang lebih fleksibel bagaikan jalan di tempat. Per awal 2020, hanya satu museum milik pemerintah yang mengadopsi sistem BLU. Museum Nasional dan Galeri Nasional yang didorong menjadi BLU sejak 2017 belum juga menerapkan sistem ini. Jika sumber daya manusia dan organisasi adalah momok paling besar bagi museum pemerintah, maka momok paling besar bagi museum milik swasta/

masyarakat adalah pendanaan. Saat ini, belum ada sistem insentif yang komprehensif bagi masyarakat yang berkontribusi bagi museum dan institusi kebudayaan secara umum. Sistem insentif ini menjadi instrumen penting dalam urusan kemajuan kebudayaan di berbagai negara.

Di sisi lain, PP. RI No. 66 Tahun 2015 tentang Museum tidak cukup berkontribusi dalam pemecahan problematika permuseuman di Indonesia. Misalnya, dalam peraturan ini kurator diposisikan sebagai tenaga teknis museum, bukan tenaga ahli. Selain itu, peraturan ini juga terkesan "buta dengan skala museum". Pada hakikatnya, museum besar dengan beragam tipe koleksi berbeda dengan museum kecil dengan tipe koleksi yang sangat spesifik, meski peran dalam masyarakat kedua tipe museum sama.

Pemaparan kondisi permuseuman di atas perlu bukanlah penjabaran permasalahan, melainkan identifikasi ladang pengembangan yang perlu dan bisa digarap oleh para pemangku kepentingan dunia permuseuman. Permuseuman sejatinya bersifat multidisiplin yang melibatkan banyak pihak dari banyak bidang. Di dalam museum, setidaknya ada 8 (delapan) fungsi museum: penyimpanan koleksi, pemeliharaan koleksi (konservasi), penelitian, pameran, pendidikan, pengelolaan (manajemen), hubungan masyarakat, dan pemasaran (Veselko, 2011). Dengan demikian, siapa pun bisa berkontribusi dalam dunia permuseuman asal memiliki hasrat (*passion*) dalam bidang pendidikan masyarakat dan pelestarian ilmu pengetahuan.

Potensi pengunjung museum juga diperkirakan akan terus meningkat. Perbaikan taraf hidup masyarakat Indonesia secara umum membuat kebutuhan sekunder masyarakat menjadi semakin penting.

Dengan demikian, potensi kunjungan museum sebagai sarana hiburan edukatif akan terus meningkat ke depan. Kehadiran museum swasta seperti Muse-

um *Modern and Contemporary Art in Nusantara* (MACAN) yang berdiri tahun 2017 dan Museum *Art-Prenuer* Ciputra yang berdiri tahun 2016 di Jakarta menunjukkan bahwa kebutuhan akan museum cukup *viable* secara ekonomi dan telah muncul keinginan para konglomerat untuk berinvestasi dalam bidang pemanfaatan produk budaya. Belum lagi jumlah wisatawan mancanegara (wisman) ke Indonesia yang tiap tahun meningkat.

Jika daya tarik wisata alam dan budaya yang selama ini mendominasi tujuan wisatawan telah jenuh, maka museum bisa menjadi alternatif agar bisa mempertahankan tren peningkatan jumlah wisman.

Dalam pengamatan penulis, masih sedikit orang Indonesia yang belajar secara khusus tentang kajian museum atau museologi. Jika permuseuman adalah bidang multidisiplin maka museologi adalah benang merah yang mengikat banyak bidang di dalamnya. Paradigma museologi membuat duduk perkara permuseuman menjadi lebih jelas. Kekurangan cendekiawan museologi membuat wacana permuseuman menjadi kurang berbobot dan kurang kuat dalam arus utama pengembangan kebijakan permuseuman: masalah yang sesungguhnya dihadapi oleh dunia permuseuman di Indonesia.

Daftar Pustaka:

- Albar, Ali. 2010. Museum di Indonesia: Kendala dan Harapan. Jakarta: Penerbit Papyrus Sinar Sinanti.
- Allam, Ahmad Zuhdi. 2018. "Perspektif Museologi dalam Kegiatan Kuratorial pada Museum-Museum di Jakarta". Tesis. Depok: Universitas Indonesia.
- Bangun, Elmanem. 2000. "Orang-orang Museum". Tesis. Depok: Universitas Indonesia.
- International Council of Museums. 2007. ICOM Statutes (English version). Paris: Penulis.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2019. Statistik Kebudayaan 2019. Jakarta: Penulis.
- Kelly, Lynda. 2010. "How Web 2.0 is Changing the Nature of Museum Work", dalam *Curator* vol. 53, no. 4. Hal 405-410.
- Magetsari, Noerhadi. 2016. Perspektif Arkeologi Masa Kini dalam Konteks Indonesia. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Marstine, Janet. 2006. "Introduction", dalam - Janet Marstine (ed.) *New Museum Theory and Practice: An Introduction*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum.
- Simon, Nina. 2010. *The Participatory Museum*. Santa Cruz: Museum 2.0.
- Veselko, Irena. 2011. "What are the core competencies needed in a museum? A view from Slovenia", dalam Jane A. Legget (ed.) *Staff and Training in Regional Museum*. Paris: - ICOM-ICR, ICOM-ICTOP, dan Regional Museum Murska Sobota.
- Wronska-Friend, Maria. 2012. "Why Haven't We Been Taught All That At School? Crosscultural Community Projects in North Queensland, Australia", dalam *Curator* vol. 55, no. 1. Hal 3-19.
- Yulianto, Kresno. 2016. *Di Balik Pilar-pilar Museum*. Jakarta Selatan: Wedatama Widya Sastra.

TANTANGAN PENGELOLAAN MUSEUM DI ERA DIGITAL

Seberapa seringkah Anda berkunjung ke museum? Apa yang muncul di benak kita jika ditanya mengenai museum? usang? kuno? membosankan? Mungkin itu bisa menjadi sebagian jawaban yang muncul di benak masyarakat.

Seiring dengan perkembangannya, museum di Indonesia terus melakukan pembenahan dengan tujuan tak hanya meningkatkan jumlah kunjungan namun kehadiran museum dapat memberikan manfaat bagi khalayak.

Berdasarkan Pusat Data Statistik Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia tahun 2019, terdapat sekitar 435 museum yang tersebar di 34 Provinsi provinsi di Indonesia. Museum tersebut terklasifikasikan dalam tiga kategori yaitu A, B, dan C. Kategori tersebut mengacu pada standar kelengkapan yang telah ditentukan dalam PP. No. 66 Tahun 2015 tentang Museum.

Museum di Era Digital

Perkembangan informasi teknologi di era digital saat ini terus berkembang pesat dan memengaruhi hampir di segala sektor kehidupan termasuk membentuk perilaku masyarakat dalam berwisata. Bahkan dapat dikatakan, saat ini manusia tidak dapat hidup tanpa teknologi. Hal ini dapat terlihat jelas, setiap orang begitu mulai terbiasa dengan menggunakan kemudahan teknologi untuk menginformasikan kegiatan kehidupan sehari-harinya kepada publik, misalnya melalui media sosial. Alhasil, teknologi telah mengubah gaya hidup, cara pandang dan perilaku.

Terkait dengan perkembangan museum saat ini, diperlukan pemahaman karakter wisatawan agar museum menjadi bagian yang tak terlupakan dan yang paling penting adalah dapat menyampaikan fungsi dan pe-

ran museum sebagai bagian dari edukasi kehidupan. Hal ini juga dipertegas dalam pengertian museum berdasarkan hasil kongres *International Council of Museum (ICOM)*.

Berdasarkan kongres ICOM ke 21 tahun 2007 di Vienna, Austria, museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, terbuka untuk umum, serta melayani masyarakat beserta perkembangannya dengan mengumpulkan, merawat, meneliti, mengkomunikasikan serta memamerkan peninggalan manusia dan lingkungannya baik yang berwujud (*tangible*) dan tak berwujud (*intangible*) untuk tujuan pembelajaran, pendidikan, dan hiburan. Sementara itu, menurut PP. No. 66 Tahun 2015 museum berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat.

Dalam mengimplementasikan nilai dan fungsi tersebut tentu tidaklah mudah, terlebih di era digital saat ini yang berdampak dalam berbagai tantangan. Beberapa tantangan yang dihadapi dalam pengelolaan museum saat ini dapat dilihat dari beberapa aspek diantaranya karakter pengunjung atau wisatawan, paradigma terhadap museum, kesiapan SDM pengelola museum, fasilitas museum, dan sinergitas lintas sektor.

a. Karakter Pengunjung

Jika melihat perkembangan kondisi pariwisata global saat ini merujuk pada infografis *International Tourism (UNWTO)*



oleh:
**Titing Kartika
dan Khoirul Fajri**
(Dosen STIEPAR YAPARI
Bandung)



pada tahun 2017, diperkirakan jumlah wisatawan mencapai 3,2 miliar pada tahun 2020 dan 4,9 miliar pada tahun 2030. Dipredikasi bahwa dua pertiga jumlah wisatawan berasal dari kawasan Asia Pasifik dengan kecenderungan karakter mereka berperilaku mandiri dalam berwisata dengan mencari informasi secara mandiri dan tidak memerlukan pemandu wisata.

Kondisi lain adalah dengan perkembangan teknologi ini penetrasi internet mengubah kebiasaan sehari-hari termasuk mengubah perilaku wisatawan dalam mencari, menjelajah, memesan dan berwisata. Dalam hal penggunaan robot, tampilan interaktif dan *smartphone* menjadi bagian yang dapat dipisahkan. Sementara itu wisatawan mendapatkan informasi *real-time* tentang program dan kegiatan pariwisata yang lengkap.

Hal ini merupakan bagian dari perilaku masyarakat milenial yang sangat tergantung pada teknologi.

Kaitan dengan kunjungan ke museum, tentunya pengelola museum sangat penting memperhatikan aspek kebutuhan pengunjung. Jika tidak, maka perkembangan museum akan lambat dan tidak menarik. Sebagai konsekuensinya, pengelola museum harus senantiasa memenuhi keinginan pasar milenial sebagai generasi yang ingin selalu terkoneksi dengan dunia, diantaranya ketersediaan perangkat konektivitas seperti Wi-Fi.

b. Paradigma terhadap Museum

Masyarakat kita bagaimana pun juga harus diakui bahwa mengunjungi museum belum menjadi suatu kebutuhan penting dan masih menganggap bahwa museum hanyalah sebuah gedung yang menyimpan barang lama di masa lampau. Mereka belum memiliki ketertarikan terhadap museum sebagai sarana edukasi yang memadai. Tantangan ini cukup sulit karena melibatkan cara berpikir secara komprehensif. Yang terjadi saat ini berkunjung ke museum identik dengan kunjungan rombongan sekolah dari tingkatan tertentu.

Selama ini, parameter ketercapaian fungsi museum hanya berada pada seberapa banyak jumlah kunjungan (kuantitas) tanpa memperhitungkan pemahaman pengunjung setelah berkunjung (kualitas).

c. SDM Pengelola Museum

Masih terbatasnya SDM sebagai pengelola museum di Indonesia juga menjadi tantangan museum di era digital. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa ketidaksiapan tersebut tampak pada kurangnya pengetahuan terhadap produk yang ditampilkan, kemampuan berkomunikasi yang juga kaitannya dalam hal kemampuan interpretasi dan memandu pengunjung serta terbatasnya pemanfaatan informasi dan teknologi.

Menghadapi tantangan ini, tentu diperlukan peningkatan profesionalisme pengelola museum seperti keikutsertaan pelatihan kurator museum, sertifikasi pemandu museum, standar penataan ruangan, serta pelatihan kreativitas dalam mengelola informasi.

d. Fasilitas

Jika kita merujuk pada potensi pasar wisatawan millennial, maka dalam pengelolaan museum sangat diperlukan fasilitas yang mendukung dengan sentuhan menarik berbasis digital, tata letak yang *instagramable* dan suasana yang



Keterangan: Gedung Sate sebagai landmark Jawa Barat dan Kota Bandung yang memiliki museum berbasis teknologi informasi digital.

tidak membosankan. Tentunya hal tersebut tanpa mengurangi nilai autentik yang ingin disampaikan kepada pengunjung. Salah satu caranya dengan memanfaatkan *platform* digital dalam mengajak, mengedukasi, serta mempromosikan museum kepada masyarakat karena saat ini, cara konvensional tidak lagi efektif.

Wisatawan millennial saat ini menjadi potensi pasar yang berpengaruh pada jumlah kunjungan, sehingga sangat penting menawarkan daya tarik yang menarik perhatian mereka. Generasi ini memiliki keinginan yang kuat dalam mengeksplorasi sesuatu hal berbasis teknologi informasi yang modern serta pemanfaatan sosial media.

e. Sinergi Lintas Sektor

Membangun sinergi lintas sektor adalah kunci utama kesuksesan dalam pengelolaan museum saat ini. Sangat sulit jika pengelolaan museum hanya berjalan sendiri.

Kehadiran peneliti misalnya dituntut untuk menampilkan kebaruan terhadap aspek tertentu sehingga pengunjung akan merasakan manfaat dan mengetahui hal baru apa yang bisa didapat. Tidak hanya sekadar menambah wawasan, namun juga mampu berpikir secara kritis.

Kerjasama sektor lain misalnya industri biro perjalanan wisata

yang bersama-sama dengan pemerintah menjadikan museum sebagai bagian daya tarik wisata kota yang layak dijadikan rujukan kunjungan. Begitu juga dengan swasta, dimana museum-museum buatan dan modern hadir untuk menangkap pasar wisatawan millennial.

Keterlibatan pegiat museum seperti komunitas juga diperlukan untuk mendorong publik menghargai sejarah dan menjadikan museum sebagai sarana edukasi publik.

Harapan Penulis

Dari tantangan yang dijabarkan, tentu ada harapan bahwa museum dapat eksis di segala zaman. Hal ini dibutuhkan kesadaran penyajian koleksi museum sesuai perkembangan zaman.

Dengan adanya keterbukaan informasi dan pemanfaatan teknologi saat ini, pengelola museum semakin terbuka dalam memahami pasar potensial dan tidak saja berpikir kesuksesan museum dilihat hanya pada jumlah kunjungan, melainkan juga memikirkan bagaimana museum dapat memberikan manfaat bagi kehidupan. Tentu diperlukan SDM profesional yang mampu mengemas daya tarik museum lebih menarik dan menghapus stigma lemah tentang museum yang usang, kuno dan menyeramkan.

MUSEUM PERGURUAN TINGGI SEBAGAI SALAH SATU WUJUD PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



oleh:

Erlina Wiyanarti
(Kepala Museum Pendidikan
Nasional UPI)

"...melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial..." (Pembukaan UUD 1945 Alinea 4)

Latar Belakang

Berdasarkan pembukaan UUD 1945 alinea keempat, salah satu amanah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) terhadap rakyatnya adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Hal ini dipertegas pada pasal 31 ayat 3 yang mengamanatkan pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan bangsa yang diatur UU dan pada pasal 31 ayat 5 yang berbunyi "...memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia".

Dua pasal tersebut dijabarkan melalui UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Ini mengilustrasikan pentingnya pendidikan dan pembentukan lembaga pendidikan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam rangka mewujudkan peran perguruan tinggi yang mampu menghasilkan karya dan karya yang diabdikan bagi kemaslahatan masyarakat, bangsa, negara, dan umat manusia, maka dapat dikatakan bahwa perguruan tinggi adalah garda terdepan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dengan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan kata lain, pendidikan tinggi merupakan satuan pendidikan yang mengemban tugas institusi untuk memajukan peradaban bangsa.

Salah satu karya dan karya per-

guruan tinggi untuk kemajuan peradaban bangsa dapat diwujudkan dengan mendirikan museum sebagai sumber belajar sivitas akademik maupun masyarakat.

Perguruan tinggi sebagai lembaga yang memiliki otonomi pengelolaan sendiri dapat mengembangkan museum sebagai salah satu keunggulan dan keunikan citra kampus yang peduli peradaban bangsa dan perkembangan kebudayaan umat manusia. Dengan otonomi pengelolaan baik bidang akademik maupun bidang non-akademik perguruan tinggi memiliki potensi untuk menjadikan museum sebagai salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat.

Peran Museum Perguruan Tinggi

Museum sebagai wujud kegiatan pengabdian sivitas akademika kepada masyarakat dikelola oleh unit pelaksana teknis atau unit lain dalam struktur organisasi tata kerja (SOTK) perguruan tinggi masing-masing sesuai dengan kondisi dan budaya akademik yang dimilikinya.

Pada posisi inilah museum memiliki peran strategis yaitu meningkatkan citra perguruan tinggi sebagai tugas institut dalam memajukan peradaban bangsa. Hal ini dapat dicapai apabila perguruan tinggi yang bersangkutan memiliki komitmen dan keyakinan bahwa museum dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi sivitas akademika dengan masyarakat, sekaligus pengabdiannya kepada masyarakat.

Museum perguruan tinggi yang memiliki daya dukung positif terhadap keberadaan dan perkembangan kampus haruslah dikelola dengan memperhatikan lima asas utama, yaitu, asas manfaat, asas keadilan, asas tanggung jawab, asas kebhinekaan, dan asas kesinambungan.

Berikut pemaknaan asas utama pengembangan museum kampus:

1. Asas manfaat artinya selalu berorientasi untuk kemajuan peradaban dan kesejahteraan umat manusia;

2. Asas keadilan dimaknai mendatangkan kebaikan, keselamatan, dan kesejahteraan dalam kehidupan sivitas akademika, masyarakat, bangsa, dan negara;

3. Asas tanggung jawab artinya museum dikembangkan semata-mata sebagai wujud pelaksanaan tri dharma perguruan tinggi yang menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa serta peraturan perundang-undangan yang berlaku;

4. Asas kebhinekaan artinya mencerminkan pengembangan dan pengelolaan museum perguruan tinggi memperhatikan dan menghormati kemajemukan masyarakat Indonesia dalam NKRI;

5. Asas kesinambungan, yang artinya komitmen para pemangku kebijakan di perguruan tinggi untuk menjaga dan menjamin keberlangsungan museum yang tertuang secara eksplisit baik dalam rencana strategis jangka panjang, jang-

ka menengah, maupun jangka pendek.

Pejabat akademik di perguruan tinggi yang bersangkutan harus bersepakat mengalokasikan sumber daya bagi keberlangsungan museum baik berupa rencana kegiatan anggaran tahunan (RKAT) maupun ketersediaan sumber daya manusia yang layak, kompeten, dan profesional di bidang tata kelola permuseuman.

Museum yang dikelola secara profesional dengan lima asas utama tersebut, ditujukan sebagai daya dukung pelaksanaan tri dharma perguruan tinggi. Museum perguruan tinggi harus memiliki visi dan misi yang seiring dengan visi dan misi perguruan tinggi. Sehingga, visi dan misi museum yang utama adalah mewujudkan visi dan misi perguruan tingginya.

Peran museum di perguruan tinggi sebagai wujud pengabdian perguruan tinggi kepada masyarakat, sebaiknya dikembangkan dengan karakter tertentu atau museum tematik yang seiring dengan kekhasan dari perguruan tingginya. Museum harus menjadi ruang publik dalam kampus agar sivitas akademika dapat berinteraksi dengan masyarakat luas.

Simpulan

Museum perguruan tinggi idealnya adalah ruang publik dalam kampus, tempat masyarakat dapat belajar dengan menyenangkan tentang perkembangan peradaban bangsa dari masa ke masa untuk mensyukuri apa yang dialami di masa kini dan menguatkan langkah untuk masa depan. Museum perguruan tinggi yang dikelola dengan baik dan menarik dapat dijadikan sebagai media dan sumber pembelajaran yang menyenangkan (*edutainment*).

Museum perguruan tinggi diharapkan menjadi sarana pengunjung untuk melihat koleksi, yang bisa melakukan berbagai aktivitas, berbagi pengalaman, serta membeli sesuatu yang dapat menjadi kenang-kenangan.

MUSEUM PERGURUAN TINGGI DI INDONESIA

Keterangan: Museum Pendidikan Nasional (Mupenas) berada di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) di Bandung. Museum ini mengusung tema sejarah pendidikan di Indonesia. Selain itu, terdapat berbagai spot selfie yang *instagramable* dan ruang edukasi berbasis sains dan teknologi



Keterangan: *Indonesia Museum of Health and Medicine* (IMuseum) merupakan museum Universitas Indonesia (UI) yang berada di Gedung *Indonesia Medical Education and Research Institute* (IMERI) UI. IMuseum mengusung tema ilmu kedokteran. Museum ini dijadikan museum rujukan pembelajaran kedokteran di Indonesia.



Keterangan: Museum UGM merupakan museum yang mengusung tema sejarah berdirinya Universitas Gadjah Mada (UGM) dan diresmikan pada tahun 2013 bertepatan pada peringatan pada HUT UGM ke-64.



Keterangan: Museum Etnografi Airlangga berada di Kampus B Airlangga, Surabaya. Tema yang diusung adalah etnografi yang mana pengunjung dapat mempelajari tradisi pemakaman di Indonesia. Suasana museum didesain menyenangkan, layaknya pemakaman.



Sumber foto: www.travelingyuk.com



oleh:

Delfta T. Baswarani
(Perencana Pariwisata)

Jenis Pengunjung ke Museum

Museum memiliki berbagai fungsi diantaranya adalah menjadi daya tarik wisata dan menjadi sarana untuk mempelajari suatu bidang atau peristiwa sejarah.

Secara umum, terdapat tiga jenis pengunjung yang berkunjung ke museum, pertama adalah jenis rombongan pelajar atau mahasiswa yang memiliki kebutuhan untuk menunjang pembelajaran mereka, kedua adalah jenis pengunjung yang datang ke museum hanya untuk menghabiskan waktu tanpa memiliki pengetahuan dan atau menyukai bidang yang diangkat museum tersebut, dan ketiga merupakan jenis pengunjung yang memiliki pengetahuan cukup dan atau juga memiliki ketertarikan bidang yang diangkat museum itu.

Ada juga guyonan yang menggolongkan jenis pengunjung ke museum menjadi 2 yaitu “relawan” dan “paksawan”. “Relawan” berarti orang yang dengan sukarela datang ke museum karena tertarik dan ingin mempelajari sesuatu lebih dalam.

Tidak setiap museum memiliki pengunjung relawan dan jumlahnya juga biasanya tidak banyak, karena itu aktivitas wisata ini disebut juga aktivitas wisata minat khusus.

Pariwisata minat khusus telah dikembangkan dalam berbagai aspek yaitu seperti budaya, warisan, alam, kesehatan, olahraga, wine, dan festival (Lee, S., & Bai, B., 2016).

UPAYA MUSEUM MERANGKUL MASYARAKAT MELALUI KOMUNITAS MUSEUM DAN TEKNOLOGI DIGITAL

Lalu golongan yang kedua adalah golongan “paksawan” yaitu orang yang terpaksa untuk datang mengunjungi museum entah karena kebutuhan akademis atau hanya memenuhi orang yang mereka kenal.

Pada golongan “paksawan” ini biasanya mereka akan merasa bosan dengan keadaan museum karena mereka tidak mengerti dan tidak tertarik sama sekali dengan edukasi yang disampaikan pemandu wisata museum atau narasi yang terpajang didekat wujud benda museum, apalagi jika penampilan fisik museum tampak kurang terawat, dan tidak mengikuti perkembangan teknologi masa kini.

Upaya Museum dalam Merangkul Masyarakat

Museum dahulu selalu lekat dengan istilah “membosankan” terutama bagi orang yang tidak menyukai hal-hal bersejarah ataupun bidang khusus yang disediakan oleh museum.

Selain itu selalu ada kesan horor yang lekat dengan museum karena biasanya museum menyimpan barang-barang yang sudah berusia tua dan sangat bersejarah. Hal itu menambah calon pengunjung secara umum tidak untuk datang ke museum.

Sangat disayangkan, karena museum justru dapat mengedukasi masyarakat sekitar ataupun wisatawan mengenai peristiwa bersejarah termasuk hal buruk yang terjadi di zaman dahulu sehingga tidak muncul lagi di masa sekarang.

Beberapa museum di Kota Bandung saat ini telah mencoba lebih merangkul masyarakat untuk dapat meminimalisir hal tersebut, misalnya Museum Konferensi Asia Afrika (Museum KAA).

Museum KAA Bandung menjadi daya tarik wisata sejarah yang menarik minat pengunjung saat menjajaki destinasi wisata Bandung.

Pasalnya, Museum KAA sebagaimana namanya, merupakan tempat penyelenggaraan Konferensi Asia Afrika tahun 1955. Konferensi ini merumuskan Dasar-Dasar Bandung yang mengangkat konsep kesetaraan bangsa-bangsa di dunia, sikap membangun kerjasama, dan hidup damai berdamai. Pentingnya peran Museum KAA sebagai edukasi dan juga wisata rekreasi sejarah ini mendorong pengelola untuk melakukan berbagai upaya.

Salah satunya merangkul anak muda untuk menjadi Sahabat Museum KAA. Sahabat



Keterangan: Aktivitas tur malam Museum KAA yang dipandu sahabat MKAA dan mahasiswa magang pada 10 Agustus 2018

Sumber: <http://asianafrikanmuseum.org/>



Keterangan: Kegiatan BHSG 2019 yang diadakan oleh sahabat Museum KAA dan menghadirkan lebih dari 1.000 peserta.

Sumber: <http://asianafrikanmuseum.org/>

Museum KAA ini mencoba mengenalkan semangat KAA ke masyarakat melalui sejumlah program kerja tahunan.

Program kerja unggulan Sahabat Museum KAA adalah menyelenggarakan *Bandung Historical Study Games* (BHSG) untuk memperingati berdirinya Museum KAA. BHSG ini rutin diadakan tiap tahunnya.

Selain itu penggunaan teknologi seperti fasilitas *audio visual* tentunya dapat mengembangkan imajinasi mengenai peristiwa yang terjadi di masa lampau sehingga wawasan akan lebih terserap.

Selain Museum KAA, terdapat pula *landmark* Kota Bandung, yaitu Museum Gedung Sate. Museum ini terletak di lantai dasar Gedung Sate dan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dengan Gedung Pemerintahan Provinsi Jawa Barat.

Museum Gedung Sate memiliki desain interior berbasis teknologi informasi digital yang menarik minat pengunjung di segala usia.

Enam instalasi interaktif berbasis teknologi informasi digital disuguhkan pada museum ini, yaitu media interaksi *visual* pembangunan Gedung Sate dan miniatur Gedung Sate berbasis 4D, visualisasi Kota Bandung yang dilihat dari langit pada lantai lorong antara ruang pameran dengan ruang *augmented reality*.

Selain itu, terdapat ruang *augmented reality* dimana pengunjung dapat merasakan berada di ruangan yang berbaur dengan para pekerja Belanda di masa lampau.

Setelah menikmati menyangkul bersama pekerja Belanda, pengunjung akan digiring ke ruang *virtual reality* yang berada di sebelah ruangan *augmented reality*. Di sini, pengunjung seolah-olah sedang menjajaki Gedung Sate dari atas dengan menggunakan balon udara.

Selanjutnya, ruang teater. Biasanya digunakan untuk *work-*

shop atau pemutaran film sejarah Kota Bandung di masa penjajahan.

Terakhir adalah koridor sejarah Jawa Barat hingga menuju pintu keluar museum. Sering kali pengunjung berselfie di sepanjang koridor ini.

Penggunaan teknologi digital ini selain untuk mempermudah dalam menyampaikan wawasan ke pengunjung juga dapat menjadi daya tarik tersendiri sehingga dapat menjaring banyak pengunjung untuk datang ke museum. Jumlah kunjungan Museum Gedung Sate hampir mencapai 150.000 orang dari awal berdiri di tahun 2017 hingga triwulan pertama 2019. Gubernur Jawa Barat, Ridwan Kamil menargetkan kunjungan Museum Gedung

Sate dapat mencapai 100.000 wisatawan pertahunnya.

Dengan demikian, upaya museum merangkul masyarakat di Bandung melalui dua pendekatan, yaitu pendekatan komunitas dengan memberdayakan semangat anak muda yang tertarik dengan museum. Kedua dengan penggunaan teknologi informasi berbasis digital. Kedua pendekatan ini terbukti telah menarik minat kunjungan museum di Kota Bandung.

Sumber:
- Administrator. 2020. Asyik Gedung Sate Dibuka untuk Umum Setiap Akhir Pekan. <https://travel.rompas.com/>
- Administrator. 2020. Hampir 150.000 Pengunjung. Apa Keistimewaan Museum Gedung Sate. <https://travel.tempo.com>
- Lee, S., & Bai, B. 2016. *Influence of Popular Culture on Special Interest Tourists' Destination Image*. *Tourism Management Journal*, 52, 161-169.

Ruangan di Museum Gedung Sate, Bandung



Keterangan: Pembangunan Gedung Sate Berbasis 4D
Sumber Foto: <https://jabarprov.go.id/>



Keterangan: Sejarah Jawa Barat di ruang pameran
Sumber Foto: <https://jabarprov.go.id/>



Keterangan: Pengunjung dapat memahami wilayah Kota Bandung berdasarkan luas kawasan dan kecamatan melalui teknologi digital
Sumber Foto: <https://www.pikiran-rakyat.com/>



Keterangan: Ruang *Augmented Reality*
Sumber Foto: <https://www.pikiran-rakyat.com/>



Keterangan: Pengunjung sedang menikmati pemandangan Gedung Sate dari atas melalui *virtual reality*
Sumber Foto: <https://www.pikiran-rakyat.com/>



Keterangan: Pengunjung sedang menikmati film dokumenter Gedung Sate di ruang teater
Sumber Foto: <https://majalahsora.com/>

MENGENAL JAWA BARAT DI MUSEUM MONUMEN PERJUANGAN RAKYAT



oleh:

Heni Fajria Rif'ati
(Perencanaan Madya Disparbud
Jawa Barat)

Pada awalnya, wisatawan akan diajak untuk melihat diorama Perjuangan Sultan Ageng Tirtayasa bersama rakyat menentang kolonial Belanda pada tahun 1658. Diorama ini mengisahkan tentang peristiwa perjuangan fisik rakyat Banten di bawah pimpinan Sultan Ageng Tirtayasa melawan tentara penjajahan Belanda (VOC) di Keraton Banten. Pengunjung dapat membaca interpretasi yang berada di bilik tersebut sambil mengamati diorama Sultan Ageng Tirtayasa yang gagah berani dengan menunggangi kuda sedang memimpin perlawanan melawan tentara Belanda. Tentara Belanda menggunakan senjata laras panjang berhadapan dengan rakyat yang menggunakan senjata tradisional seperti golok, keris dan tombak.

Selanjutnya, pengunjung akan melihat diorama partisipasi rakyat dalam pembangunan jalan di Sumedang, 1811. Diorama ini mengisahkan pertemuan antara William Daendels dan Pangeran Kusumahdinata IX (Pangeran Kornel) yang sedang mengontrol pembangunan jalan Cadas Pangeran. Melihat rakyatnya sengsara dengan memikul beban berat, Pangeran Kusumahdinata IX (Pangeran Kornel) menyambut kedatangan Gubernur Jenderal Daendels dan menyalaminya dengan tangan kiri, sedangkan tangan kanannya memegang hulu keris bersiap-siap akan melawannya.

Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat berada di dalam gedung Monumen Perjuangan Rakyat (Monju) Jawa Barat sehingga, museum ini akrab disebut Museum Monju. Museum Monju berdiri di atas tanah seluas ± 72.040 m², dengan luas bangunan 2.143 m², di Kelurahan Lebak Gede dan Sadang Serang, Kecamatan Coblong, Kota Bandung. Museum berada di Jalan Dipati Ukur No 48 Bandung, di depan Universitas Padjajaran. Museum ini dibangun pada tahun 1991 dan diresmikan pada tanggal 23 Agustus 1995 oleh Gubernur Jawa Barat, Raden Nana Nuriana dalam memperingati Hut RI ke-50 tahun.

Museum berbentuk bangunan berbuku-buku ini didesain oleh seorang arsitek Bandung, Slamet Wirasonjaya dan seorang perupa, Sunaryo. Bangunan museum mengangkat tema nilai filosofi "bambu runcing" yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan budaya masyarakat Jawa Barat dalam perjuangan rakyat Jawa Barat melawan penjajah.

Museum Monju dibangun sebagai wujud penghargaan terhadap jasa-jasa pahlawan dan sebagai sarana dalam upaya mewariskan nilai-nilai perjuangan kepada generasi penerus bangsa.

Museum ini satu-satunya museum di Kota Bandung yang berada di dalam monumen dan memiliki koleksi benda dan diorama sejarah perjuangan, sehingga penting untuk dipublikasikan dan dimanfaatkan secara optimal bagi kepentingan pendidikan khususnya menumbuhkan jati diri bangsa, penanaman rasa cinta tanah air khususnya Jawa Barat, ser-

ta apresiasi bagi para pejuang Jawa Barat dan pejuang Indonesia pada umumnya.

Pelataran Museum Monju yang luas dan berada di pusat Kota Bandung, membuat kawasan monumen kerap kali dijadikan pusat pameran/acara *outdoor* yang dapat menampung pengunjung hingga 10.000 orang. Sehingga, keberadaan museum dalam monumen ini memberikan paradigma arti museum secara luas, yaitu selain berisikan koleksi bukti sejarah perjuangan, juga sebagai media edukasi dan rekreasi. Hal ini sejalan dengan filosofi museum ini yaitu untuk mengenang semangat perjuangan serta sebagai sarana penyalurkan kreativitas warga Kota Bandung.

Ketika berkunjung di Museum



Monju, pengunjung disuguhkan dengan benda peninggalan berupa dokumentasi maupun diorama perjuangan masyarakat Jawa Barat pada masa itu. Lebih jauh, pengunjung akan mendapati beberapa bilik diorama yang membentuk *story line* sejarah perjuangan rakyat Jawa Barat dari masa sejarah abad ke XVII Masehi, dimulai dari perlawanan Sultan Ageng Tirtayasa sampai dengan abad ke XX Masehi yaitu peristiwa sejarah operasi Bratayuda.

Diorama lainnya adalah Perundingan Linggarjati di Kabupaten Kuningan. Diorama ini mengisahkan suatu perundingan antara Indonesia dan Belanda di Linggarjati yang menghasilkan persetujuan status kemerdekaan Indonesia. Pada Diorama ini terlihat suasana perundingan yang dipimpin oleh Lord Killearn. Delegasi Indonesia terdiri atas Sultan Syahrir, Susanto Tirtoprodjo, Dr. A. K. Gani, Moh. Roem, sedangkan delegasi Belanda diwakili Prof. Ir. Schermerhorn, Van Poll, Dr. Deboer, dan Dr. Van Mook. Tempat Perundingan Linggarjati ini kini dijadikan Museum Linggarjati, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Sama halnya dengan Museum Linggarjati Kuningan, meskipun terdapat diorama tentang Konferensi Asia Afrika di Museum Monju, namun Konferensi Asia Afrika juga memiliki museum tersendiri di Gedung Merdeka, Kota Bandung.

Diorama yang banyak menarik perhatian pengunjung adalah Diorama Bandung Lautan Api. Diorama ini mengisahkan tentang pejuang Tentara Republik Indonesia (TRI) dan masyarakat untuk mengosongkan Kota Bandung bagian selatan, karena mereka tidak mau

menyerahkan Kota Bandung bagian selatan secara utuh. Sehingga malam hari, sebelum meninggalkan Kota Bandung, para pejuang dan TRI membakar rumah-rumah dan gedung-gedung yang dianggap penting agar tidak bisa dimanfaatkan oleh tentara Sekutu. Langit kota Bandung pun gelap akibat pembakaran bangunan-bangunan di Kota Bandung. Selain diorama, tampak pula beberapa senjata bekas tentara keamanan rakyat (TKR) dan rencana yang diabadikan dalam lemari kaca dan pigura.

Bagi saya sebagai perempuan, ruangan diorama Dewi Sartika menjadi ruangan favorit dikarenakan, perjuangannya sebagai pahlawan nasional perintis pendidikan kaum perempuan, termasuk tentang Sakola Kautamaan Istri yang didirikan oleh Dewi Sartika. Di sudut ruangan, terajang beberapa kisah perempuan-perempuan berdaya yang independen melalui profesi mereka seperti pengusaha, perajin asesoris, hingga pendidik sekolah luar biasa. Perempuan-perempuan hebat ini terinspirasi dari sosok pahlawan Dewi Sartika.

Terakhir adalah tentang Jawa Barat. Padabilik ini, pengunjung

pun dapat mempelajari lebih banyak tentang Jawa Barat seperti jumlah kabupaten/kota di Jawa Barat, keunggulan tiap kabupaten/kota, tradisi dan kesenian tanah Sunda, daya tarik wisata masing-masing, serta potret Gubernur Jawa Barat dari kepemimpinan pertama Mas Sutardjo Kertohadikusumo hingga sekarang Gubernur Ridwan Kamil.

Dengan demikian, Museum Monju ini bertujuan untuk menyampaikan informasi mengenai peristiwa sejarah, pahlawan yang andil dalam perlawanan penjajah, serta potret Jawa Barat keseluruhan melalui diorama dan benda-benda koleksi museum lainnya.

Pada dasarnya, koleksi pada setiap museum merupakan "roh", sehingga penting untuk dilestarikan dan dirawat. Selain itu, diperlukan pula inovasi pada pengembangan museum dengan menggunakan teknologi informasi digital, agar perkembangan museum dapat beriringan dengan perkembangan zaman. Sehingga, museum bukan lagi dianggap sebagai sarana edukasi yang kuno, tetapi juga sebagai sarana *edutainment* dan sarana penelitian.



Relief dinding Monju bagian luar
Sumber: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/>



Diorama Bandung Lautan Api
Sumber: <https://travelingyuk.com/>



Catatan Peristiwa Jawa Barat
Sumber: <https://travelingyuk.com/>



Diorama Perjanjian Linggarjati
Sumber: <https://www.aroengbinang.com/>



Diorama Sultan Ageng Tirtayasa Melawan VOC
Sumber: <https://www.aroengbinang.com/>



Seragam Tentara Indonesia dari Masa ke Masa
Sumber: <https://travelingyuk.com/>

MUSEUM TSUNAMI ACEH SEBAGAI LANDMARK KEDUA DI ACEH

Hampir 16 (enam belas) tahun berlalu sejak tsunami menghempaskan Aceh, tepatnya tanggal 26 Desember 2004. Kami (warga Aceh) dilanda duka. Bahkan, perasaan traumatis itu sesekali datang menghampiri. Akankah terulang kembali? Kami harap, mudah-mudahan tidak terulang lagi.

Tsunami Aceh menjadi suatu peristiwa bersejarah di Indonesia dan dunia. Pasalnya, gempa bumi yang dahsyat 9,1 SR

cukup membuat kerusakan berat, disusul gelombang tsunami 30 meter yang menenggelamkan sejumlah desa dan menewaskan lebih dari 200.000 penduduk. Peristiwa kelam tersebut mendorong dibangunnya Museum Tsunami di Banda Aceh.

Museum Tsunami Aceh berlokasi di Jalan Sultan Iskandar Muda, Sukaramai, Baiturrahman, Banda Aceh. Museum ini dirancang sebagai monumen simbolis untuk bencana gempa



oleh:

Munawar Khalil

(Ketua Asosiasi Pramuwisata Aceh)

bumi dan tsunami Samudra Hindia 2004 sekaligus pusat pendidikan bencana. Museum Tsunami ini menyimpan koleksi sisa bencana tsunami Aceh lalu. Seperti, video dokumenter peristiwa tsunami, foto-foto yang diambil beberapa saat setelah tsunami maupun saat evakuasi, dan benda-benda yang dianggap sebagai sisa-sisa akibat tsunami.

Selain itu, museum ini dirancang sebagai tempat perlindungan darurat jika tsunami kembali terjadi. Sehingga, pembuatannya mengikuti kaidah pembangunan dengan pondasi kuat dan tahan gempa. Bentuknya yang unik dan citra Aceh sebagai memorial tsunami, membuat museum ini tidak saja sebagai museum namun menjelma menjadi *landmark* kedua Kota Banda Aceh setelah Masjid Raya Baiturrahman.

Museum ini pun didesain oleh Gubernur Jawa Barat, Ridwan Kamil. Menurutnya, desain Museum Tsunami berupa perpaduan cerita tsunami yang dikenang sepanjang peradaban dunia, ditambah filosofi adat Aceh yang dikenal sebagai Serambi Mekkah, serta kehidupan masyarakat yang multietnik. Nuansa Rumoh Aceh tampak pada lantai pertama museum yang dibuat menyerupai rumah panggung, rumah tradisional Aceh. Rumoh Aceh sendiri memiliki filosofi anti kebencanaan yang kuat.

Bangunan ini jika dilihat dari depan dan sekelilingnya seperti



tempat penyelamatan diri, namun jika bangunan ini dilihat dari atas, maka tampak pusaran air gelombang tsunami yang ganas. Sebagian masyarakat menyebutnya kapal besar penyelamat datangnya air besar (tsunami). Hal ini dikarenakan bangunan ini dapat menampung ribuan penduduk. Di atasnya, sengaja dibuat taman luas berbukit yang landai sehingga dapat menampung 500 orang. Terdapat pula helipad sebagai jalur evakuasi udara.

Selain memorial tsunami, tampak pula filosofi Tari Saman di dinding bagian luar museum. Tari Saman ini merupakan tari tradisional Aceh yang telah diakui UNESCO sebagai representatif budaya bukan benda warisan manusia. Gambar Tari Saman yang bersalam-salaman sebagai simbol saling tolong-menolong dan merefleksikan kekompakan dalam bermasyarakat.

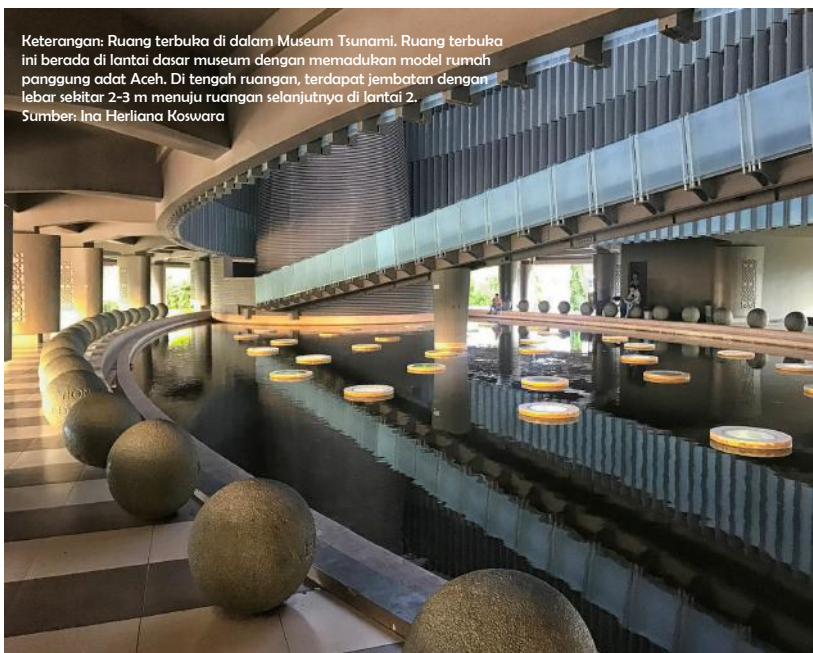
Memasuki museum, pengunjung akan digiring ke beberapa ruangan simulasi tsunami, salah satunya ruang traumatik. Seperti namanya, ruangan ini sengaja didesain simulasi terjadi tsunami. Dari pintu ruangan, pengunjung digiring melihat simulasi hempasan gelombang tsunami yang tinggi hingga akhirnya datang bantuan dari negara-negara sahabat.

Ruang ini banyak dimanfaatkan pengunjung sebagai terapi trauma musibah tsunami Aceh silam. Selain itu, berapa ruangan-ruangan tematik disuguhkan pada museum ini untuk memberikan pengetahuan akan bahaya tsunami dan tindakan-tindakan tanggap bencana jika tsunami kembali terjadi.

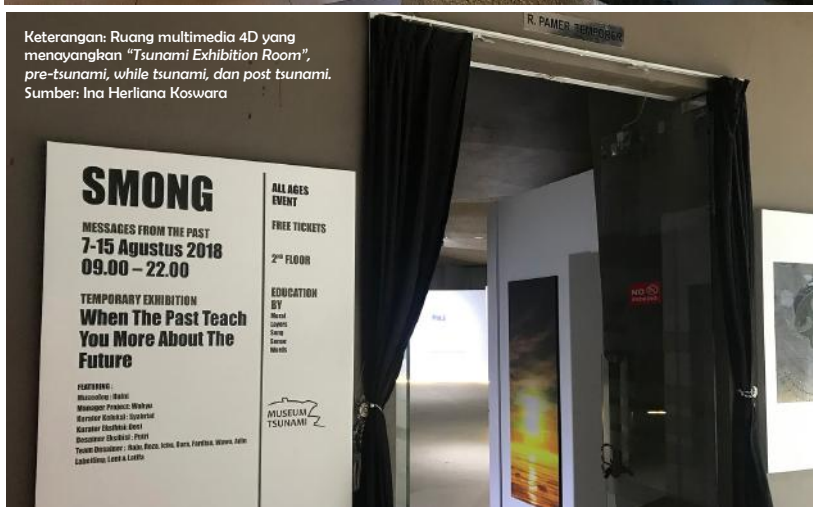
Museum Tsunami yang didesain sebagai museum modern di Indonesia memadukan sejumlah fungsinya hingga dijadikan *landmark* kedua Aceh. Hal ini menjadi salah satu alasan wisatawan banyak berkunjung ke Aceh. Ini menyimpulkan bahwa museum yang dikemas secara modern dapat menjadi daya tarik wisata unggulan.



Keterangan: Foto Museum Tsunami Aceh dari atas yang menggambarkan seperti pusaran air saat gelombang tsunami datang. Beberapa masyarakat menyebutnya museum kapal besar
Sumber: <https://www.idntimes.com/>



Keterangan: Ruang terbuka di dalam Museum Tsunami. Ruang terbuka ini berada di lantai dasar museum dengan memadukan model rumah panggung adat Aceh. Di tengah ruangan, terdapat jembatan dengan lebar sekitar 2-3 m menuju ruangan selanjutnya di lantai 2.
Sumber: Ina Herliana Koswara



Keterangan: Ruang multimedia 4D yang menayangkan "Tsunami Exhibition Room", pre-tsunami, while tsunami, dan post tsunami.
Sumber: Ina Herliana Koswara

EKSPLORASI SASTRA DENGAN MENGUNJUNGI MUSEUM KATA ANDREA HIRATA



oleh:

Kusumah Kosasih
(Pimpinan www.belitungisland.com dan Kampong Dedaun Belitung)

Bagi para penggemar sastra, berkunjung ke Museum Kata Andrea Hirata di Belitung akan menjadi sesuatu yang seru dan menarik. Belitung saat ini memang tidak hanya menghadirkan sajian pantai berbatu granit yang indah. Akan tetapi, destinasi wisata Belitung kini mempunyai alternatif daya tarik wisata lain, seperti Museum Kata Andrea Hirata.

Museum Kata Andrea Hirata, atau yang biasa disebut Museum Kata berlokasi di Jalan Raya Laskar Pelangi No.7 Desa Lenggang, Kecamatan Gantung, Kabupaten Belitung Timur, Kepulauan Bangka Belitung.

Dari Bandara Internasional H. A.S. Hanandjoeddin menuju Museum Kata, menempuh jarak 60,2 km yang dapat dicapai melalui perjalanan darat dengan mobil selama kurang lebih 1 jam. Museum ini memiliki tawaran menarik yaitu dengan

membayar tiket masuk sebesar Rp50.000, pengunjung mendapatkan buku karya Andrea Hirata atau CD lagu dari OST Laskar Pelangi. Waktu operasional museum pukul 09.00-17.00 WIB dan khusus hari Minggu, Museum Kata Andrea Hirata buka selama 24 jam.

Andrea Hirata adalah seorang sastrawan ternama di Indonesia yang telah banyak melahirkan karya-karya sastra, terutama novel. Salah satu karya fenomenal yang pernah dihasilkan Andrea Hirata adalah novel Laskar Pelangi yang sukses terjual lebih dari 5 juta kopi. Dari novel Laskar Pelangi yang kemudian difilmkan ke layar lebar inilah membuat nama Belitung menjadi sangat populer. Beberapa karya dari Andrea Hirata, termasuk Laskar Pelangi yang memang menceritakan daerah asalnya, Belitung.

Kecintaan Andrea pada dunia

sastra memang begitu besar. Karena itulah kemudian pria lulusan Universitas Paris dan Universitas Sheffield Hallam di Inggris ini mendirikan Museum Kata pada bulan November 2012 di daerah asalnya yakni Gantung, Belitung Timur. Museum Kata yang didirikan Andrea sendiri merupakan satu-satunya museum sastra yang ada di Indonesia dan sangat ramai dikunjungi wisatawan dari segala usia termasuk juga wisman.

Lalu, apa yang membuat Museum Kata ini begitu menarik? Alasan utamanya adalah desain museum yang kekinian dan *instagrammabel*. Beberapa lokasi favorit wisatawan di Museum Kata ini diantaranya:

Pintu Masuk dan Jendela Warna Warni

Memasuki pelataran halaman museum akan langsung disambut oleh pintu masuk yang begitu menarik. Pintu masuk Museum Kata memiliki warna yang beragam seperti pelangi sehingga membuat kesan ceria. Tidak hanya pada pintu masuk, tapi cat warna-warni ini bisa didapati di beberapa jendela bangunan museum tersebut. Warna yang beragam dari pintu dan jendela museum ini mewakili dan menunjukkan simbol pelangi yang merupakan salah satu karya dari Andrea Hirata yakni novel Laskar Pelangi.



Rak The Rainbow Troops



Setelah melihat pintu dan jendela berwarna - warni, kita akan memasuki area museum dan disugahi pemandangan rak enam tingkat yang tersusun rapi. Rak yang dinamai *the rainbow troops* ini sendiri memuat beberapa novel karya Andrea Hirata yang bisa dibaca di tempat. Novel karya Andrea yang dipajang di rak ini tidak hanya yang berbahasa Indonesia, tapi juga terpajang edisi internasional seperti bahasa Inggris dan Jerman.

Ruang Laskar Pelangi

Berikutnya, hal menarik yang bisa didapati di Museum Kata Andrea Hirata adalah ruang Laskar Pelangi. Di ruang ini terdapat beberapa lukisan klasik dan kontemporer koleksi dari Andrea Hirata yang berjumlah 200-an.

Ruangan bernama Laskar Pelangi ini merupakan ruang tengah atau utama di Museum Kata. Ruang ini menghubungkan beberapa ruang lain seperti ruang Ikal, ruang Lintang, dan ruang lainnya.



Selain beberapa ruang pameran yang dijelaskan sebelumnya, Museum Kata Andrea Hirata ini juga memiliki ruang - ruang menarik yang disesuaikan dengan tokoh utama Novel Laskar Pelangi, sebagai berikut:

Ruang Ikal

Menuju ruangan Ikal akan didapati beberapa cuplikan dari novel Laskar Pelangi yang berkisah mengenai tokoh Ikal. Tokoh Ikal dalam novel Laskar Pelangi ini merupakan salah satu tokoh utama yang dianggap sebagai representasi Andrea Hirata semasa kecil.

Di ruang ini, kita bisa mendapati sebuah foto dengan adegan sedih saat Ikal harus berpisah dengan sahabatnya yang cerdas yakni Lintang karena tidak bisa melanjutkan sekolah. Selain itu di sini kita bisa mendapati beberapa dekorasi buatan Andrea Hirata seperti pamflet universitas, koran berita tentang Laskar Pelangi hingga alat gambar yang diwarnai berbagai macam warna cat hingga tidak terlihat lagi bentuk aslinya.



Ruang Lintang

Salah satu tokoh yang juga sangat membuat Ikal kagum dalam novel Laskar Pelangi adalah Lintang. Dalam kisah nya Lintang ini diceritakan sebagai sosok yang pintar dan cerdas yang pernah membuat SD Muhammadiyah Gantung memenangkan lomba cerdas cermat. Sayangnya saat ayahnya meninggal, Lintang harus meninggalkan bangku sekolah untuk mengurus adik-adiknya yang masih kecil.

Di ruangan Lintang pada museum ini kita bisa melihat foto-foto Lintang dan juga sepeda kesayangan Lintang yang digunakan dalam film Laskar Pelangi. Di ruangan ini pula kita bisa mendapati dekorasi lukisan abstrak menarik di sekitar foto-foto yang ada.



Ruang Mahar

Selanjutnya, di museum ini kita juga bisa mendapati ruang Mahar yang juga begitu menginspirasi tokoh Ikal. Mahar sendiri adalah sosok nyentrik karena jiwa seninya yang sangat tinggi. Begitu tingginya jiwa seni Mahar membuat SD Muhammadiyah Gantung mampu menjuarai karnaval.

Mahar terkenal dengan kepiauwaiannya bernyanyi dan seni. Sosoknya yang riang membuat penikmatnya tertawa dan menambah keseruan cerita Laskar Pelangi.

Di ruangan ini, kita bisa mendapati berbagai foto-foto hingga lukisan dari para seniman tanah air seperti Rhoma Irama yang selalu jadi idola Mahar.



Terakhir, hal menarik yang bisa kita jumpai di Museum Kata Andrea Hirata adalah tempat ngopi yang berada di halaman belakang museum.

Halaman belakang museum ini sendiri awalnya merupakan area dapur yang kemudian disulap menjadi warung Kopi Kuli yang sederhana. Kopi khas Belitung di sini sendiri dijual dengan harga yang sangat terjangkau yakni dari Rp 3.000 hingga Rp 4.000 saja.

Belitung yang identik dengan masyarakatnya yang suka ngopi memang membuat Andrea kemudian tertarik untuk menghadirkan kekhasan tersebut di museumnya.

Selain ngopi santai dengan kopi khas Belitung, di ruangan ini kita juga bisa berkirim surat atau kartu pos ke berbagai negara yang khusus disediakan oleh Museum Kata Andrea Hirata.

Mengunjungi Museum Kata Andre Hirata ini memberi kesan menarik. Apalagi bila pengunjung memang penggemar sastra atau penggemar karya-karya Andrea Hirata, maka Museum Kata Andrea Hirata akan menjadi referensi tujuan wisata yang tepat.

Bagi yang penasaran dengan lokasi Laskar Pelangi, wisatawan dapat pula berkunjung ke SD Muhammadiyah Gan-

tung sebagai replikasi SD Laskar Pelangi yang disebutkan di dalam Novel Laskar Pelangi. Jaraknya sekitar 1,8 km dari museum dan bisa ditempuh dengan berjalan kaki.

Daya tarik wisata lainnya adalah Rumah Keong Belitung dan Bendungan bersejarah di Belitung, Bendungan Pice. Berbagai daya tarik tersebut menjadikan Belitung sangat menjanjikan untuk dikunjungi wisatawan.

Kontak Person Penulis:
www.belitungisland.com
Phone: +62 71922890
WA: +62 812 7847 9677

JELAJAHI PERADABAN BATIK DI MUSEUM BATIK DANAR HADI

Batik bagi masyarakat Indonesia telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Tidak hanya dikenakan dalam acara sakral, kini batik biasa digunakan untuk bekerja ataupun untuk menghadiri acara resmi lainnya. Pada tahun 2009, batik Indonesia telah diakui secara internasional sebagai warisan budaya tak benda yang ditetapkan oleh UNESCO.

Sejarah batik diawali pada zaman Majapahit dan berlanjut pada masa penyebaran ajaran Islam di tanah Jawa sekitar abad ke-19, masa Kerajaan Mataram, hingga masa Kerajaan Solo dan Yogyakarta. Sejarah panjang kerajinan batik ini menjadi tema edukasi di Museum Batik Danar Hadi. Museum ini terletak di Jalan Slamet Riyadi No. 261, Surakarta.

Museum Batik Danar Hadi mengisahkan tentang perkembangan sejarah batik di Indonesia yang terpajang dalam helai kain batik. Museum Batik Danar Hadi memiliki koleksi 1.000 helai kain batik yang terdiri dari batik kuno dan batik kontemporer.

Memasuki museum ini, pengunjung akan didampingi oleh pemandu tur yang menceritakan batik secara teralu dan selama mengikuti tur, pengunjung tidak diperkenankan untuk mengambil gambar serta memegang kain batik yang dipajang.

Museum Batik Danar Hadi memiliki beberapa ruangan yang mengisahkan sejarah batik sesuai asalnya. Ruang pertama menjelaskan tentang Batik Keraton yang penuh dengan makna dan arti filosofis dalam setiap coraknya. Pola batik yang terpajang di ruangan ini diantaranya adalah Kasunanan Surakarta, Kasultanan Yogyakarta, Pura Mangkunegaran, dan Pura Pakualaman.



oleh:

Ersalora Lutfianti
(Staf Peneliti P-P2Par ITB)

Wisatawan diajak untuk mempelajari perbedaan karakter antara Batik Keraton Solo dengan Batik Keraton Yogya. Adapun perbedaan yang paling menonjol adalah pemilihan warna dan desain polanya. Warna yang digunakan dalam Batik Keraton Solo cenderung berlatar belakang warna gelap seperti hitam atau cokelat. Sedangkan Batik Keraton Yogya cenderung berlatar belakang warna yang lebih terang seperti putih.

Begitupula dengan polanya, seperti pola parang terdapat perbedaan dalam arah polanya. Arah pola parang Solo yaitu dari kiri atas ke kanan bawah, sedangkan parang Yogya sebaliknya yaitu dari kanan atas ke kiri bawah.

Ruang kedua merupakan kumpulan koleksi berbagai pola batik yang dibuat oleh H. Santosa Doellah, sang pendiri Batik Danar Hadi, serta batik yang dibuat oleh pendahulunya yaitu H. Bakri, R. H. S. Wongsodinomo, dan H. Hadiprijana.

Selanjutnya, pengunjung diajak untuk mengetahui proses pembuatan batik. Tahapan pembuatan batik menggunakan istilah Jawa yaitu *mori* (perendaman kain polos untuk menghilangkan serat-serat), *klowongan* (membuat pola), *tembakan* (menutup kain dengan lilin),

wedelan (pemberian warna), *kerokan* (menggerus lilin), *biron* (menutup warna dalam proses *wedelan*), *sogan* (memberi warna secara alami dari pohon *soga*), hingga akhirnya menjadi sehelai batik.

Ruang berikutnya menampilkan koleksi-koleksi batik pribadi pendiri Danar Hadi yang berasal dari berbagai jenis seperti Batik Belanda, Batik Cina, Batik Djawa Hokokai, Batik pengaruh India, Batik pengaruh Keraton, Batik Saudagar, Batik Petani, dan Batik Indonesia.

Di sini kita dapat melihat bagaimana pengelola museum menyimpan koleksi batik yang penuh dengan kehati-hatian, seperti menjaga suhu dan kelembapan ruangan. Untuk melindungi kain batik dari serangga, pengelola menggunakan merica putih yang dibalut dalam kain kasa dan diletakkan tepat di dekat kain batik. Adapun racikan untuk wewangian menggunakan pewangi berbahan alami yaitu bunga ramping, daun pandan, bunga mawar, bunga melati, bunga kenanga, lengkuas, kencur, dan jeruk purut.

Koleksi-koleksi batik yang beragam juga menggambarkan berbagai pengaruh budaya luar seperti pada masa penjajahan Belanda sehingga memunculkan Batik Belanda. Batik Belanda merupakan batik yang dibuat oleh seorang keturunan Belanda yang tertarik dengan batik di Indonesia. Kemudian ia membuat pola yang disesuaikan dengan pasar di Eropa. Pola dari Batik Belanda diantaranya menggambarkan tentang dongeng "Little Red Riding Hood", "Snow White", dan "Hansel and Gretel". Warna yang digunakan dalam Batik Belanda pun lebih cerah dan lembut seperti merah muda dan biru muda.

Selain penjajahan Belanda,

Masa penjajahan Jepang juga menghasilkan batik yang dikenal sebagai Batik Djawa Hokokai. Keunikan dari Batik Djawa Hokokai adalah terdapat pada polanya yang disebut "pagi-sore" yaitu dua pola yang berada dalam satu helai kain. Hal tersebut terjadi karena pada masa penjajahan Jepang, masyarakat Jepang kesulitan mendapatkan kain mori. Pola yang digunakan pada Batik Djawa Hokokai diantaranya adalah kupu-kupu dan bunga sakura dengan warna yang cerah.

Selanjutnya, pemandu mengajak pengunjung melihat jenis batik pengaruh budaya Cina yang disebut sebagai Batik Cina. Batik Cina merupakan batik yang dibuat orang Cina maupun peranakan Cina. Pola yang ditampilkan dalam Batik Cina diantaranya adalah satwa mitos Cina (naga, burung hong/phoenix) dan rangkaian bunga-bunga. Warna yang digunakan adalah warna cerah, khas warna batik pesisiran.

Setelah itu, pemandu menjelaskan bagaimana pola batik nusantara berkembang. Seba-

gian besar terpengaruh dengan lingkungan, seperti Batik Soudagar yang merupakan batik dengan pola modifikasi dari Batik Larangan Keraton. Adanya aturan dari Keraton membuat para saudagar membuat pola tersendiri yang dapat dipakai oleh seluruh lapisan masyarakat.

Kemudian para petani memodifikasi batik yang beredar di pasaran yang dikenal Batik Petani. Pola yang digambarkan merupakan kehidupan masyarakat pedesaan seperti bertani. Batik Petani terkesan tidak halus karena pembuatnya adalah para petani bukan oleh pembatik. Selain batik tanah Jawa, Museum Batik Danar Hadi juga menampilkan koleksi batik yang berkembang di Indonesia di luar Jawa seperti Batik Jambi.

Sebelum tur berakhir, pengunjung diajak untuk mengunjungi *workshop* pembuatan batik. Di sini pengunjung dapat melihat langsung proses pembuatan batik tulis seperti yang telah dijelaskan di sebelumnya.

Para pembatik menjelaskan secara langsung mengenai bahan

yang digunakan dan mengajarkan pengunjung tata cara memegang canting.

Di akhir kunjungan, pengunjung diarahkan menuju toko *souvenir* Batik Danar Hadi. Tidak hanya kain batik, di toko batik ini juga menjual pakaian batik wanita maupun pria, serta berbagai kreasi cinderamata berbahan batik lainnya.

Dengan mengikuti tur, pengunjung mendapatkan pengetahuan yang maksimal tentang bagaimana perkembangan batik sebagai salah satu cagar budaya bukan benda yang diakui dunia.

Pengemasan informasi yang disampaikan pemandu tur dan koleksi batik yang tertata rapi di seluruh ruangan menjadi metode pendekatan wisata museum yang efektif. Sehingga, tur yang berdurasi 1 (satu) jam ini diharapkan dapat memberikan kesan bagi pengunjung untuk semakin mencintai dan melestarikan warisan kekayaan budaya batik yang penuh dengan arti filosofis dalam setiap pola dan warnanya.



Batik Kraton Pola Parang



Ruang Tahapan Membatik



Koleksi Berbagai Kain Batik Sesuai Asalnya

Koleksi di Museum Batik Danar Hadi



Workshop pembuatan batik tulis

Sumber: Brosur Museum Batik Danar Hadi



oleh:

Pratomy Aji K.

(Tim Ahli Cagar Budaya Kabupaten Karawang)

Pada umumnya museum yang didirikan pada suatu daerah, biasanya berfungsi memuat hasil *local genius* dari daerah tersebut dan dalam hal ini akan berkaitan dengan nama museum dan penampilan dari bangunan museum itu sendiri untuk memperkuat identitas atau jati diri dari *local genius* yang ditampilkan pada *display-display* museum itu sendiri.

Kunjungan pertama saya ke Museum Bahari memberikan kesan terhadap fungsi museum di Indonesia. Selain menyimpan benda-benda kuno, Museum Bahari menawarkan simulasi pelayaran sehingga saya, sebagai pengunjung, dapat merasakan sedang berlayar selama berada di museum dengan dipandu Pak Laksamana Yosafat selaku pemilik dan pengelola museum.

Museum Bahari tidaklah familiar, bahkan sebagian orang mengira Museum Bahari ini terletak di kawasan pelabuhan atau kawasan pantai. Nyatanya, kawasan ini terletak di Jl. R.E Martadinata, Wirobajan Nomor 69 Yogyakarta. Lokasinya cukup sempit dan dihimpit oleh ruko-ruko.

Untuk mencapai Museum Bahari ini cukup mudah karena berada di tengah Kota Yogyakarta yang berdekatan dengan Stasiun Tugu Yogyakarta dengan estimasi perjalanan 9-10 menit menggunakan mobil/motor. Namun, cukup jauh dari Terminal Jombor/Giwangan dan Bandara Adisucipto Yogyakarta dengan estimasi 20-30 menit.

MUSEUM BAHARI YOGYAKARTA TAWARKAN SIMULASI PELAYARAN

Tidak banyak yang menyadari keberadaan museum ini, karena bangunan Museum Bahari dahulunya adalah rumah pribadi Laksamana Madya TNI, Yosafat Didik Heru Purnomo selaku Pembina Paguyuban Tri Sekar Lestari.

Kecintaannya pada dunia kemaritiman mendorongnya menghibahkan rumah pribadinya untuk dijadikan museum mengingat nilai penting keberadaan museum pada dunia pendidikan. Bahkan koleksi yang dipamerkan sebagian besar adalah miliknya.

mendekatkan museum pada masyarakat.

Museum Bahari dibangun untuk membuka wawasan dan pengetahuan pengunjung tentang kemaritiman Indonesia. Dengan mengenal kemaritiman secara lebih dekat diharapkan generasi muda, sebagai harapan bangsa, lebih mencintai laut dan memberdayakan sumber daya kelautan dengan bertanggung jawab.

Museum Bahari Yogyakarta memiliki koleksi antara lain: senjata meriam, bom laut, torpedo, ranjau laut, radar, sonar,



Keterangan : Muka Museum Bahari Yogyakarta berbentuk kapal perang
Sumber: <https://storymaps.arcgis.com/>

Arsitektur atau fasad bangunan museum sengaja dibentuk mirip kapal perang laut agar pengunjung bisa mengetahui tema museum ini yaitu berhubungan dengan kemaritiman Indonesia. Museum resmi dibuka untuk umum pada tanggal 25 April 2009.

Sebagai museum termuda di Yogyakarta, Museum Bahari telah terdaftar sebagai anggota Badan Musyawarah Museum (Barahmus) DIY yang bertugas mengoordinasi berbagai agenda kepengurusan museum di DIY dengan tujuan

kompas magnet, GPS, *Liferaft*, teropong, sectan, kemudi kapal, miniatur berbagai jenis kapal perang, pesawat terbang, kelengkapan TNI, radio komunikasi, dan lain sebagainya. Museum ini juga dilengkapi dengan peralatan *audio visual* untuk pemutaran film yang berkaitan dengan laut. Koleksi museum ini kebanyakan berasal dari Surabaya dan Makassar.

Museum ini didesain agar pengunjung dapat merasakan sedang berlayar. Terdapat 4 (empat) ruang pameran di Museum Bahari yang ditata seperti berada di dalam kapal.

Ruang pameran 1 (satu) berisikan koleksi keramik dari berbagai negara dan beberapa koleksi yang merujuk pada komponen kapal. Ruang pameran 2 (dua) terdiri dari segala sesuatu tentang kapal dan tentang TNI-AL.

Ruang yang paling menarik perhatian pengunjung saat ia berada di ruang pameran 3 di lantai 2 gedung museum. Ruang pameran 3 (tiga) ini berupa ruang pameran *audio visual* dan ruang peraga kapal. Pada ruang peraga kapal, pengunjung seolah-olah menjadi nahkoda kapal yang mengemudikan kapal, terakhir adalah ruang pameran 4 (empat) yang berupa ruang koleksi dan *souvenir*.

Pengunjung Museum Bahari sebagian besar adalah pelajar yang sedang mengikuti tur sekolah ataupun bersama sekelompok pemuda yang ingin mengetahui tentang dunia kemaritiman. Hari operasional museum pada hari Selasa hingga Minggu pukul 08:00-16:00 WIB (hari Senin merupakan hari libur museum). Tiket masuk sebesar Rp2.000/orang.

Secara keseluruhan, museum ini menarik untuk dikunjungi. Sebab, koleksi dan ruang pamerannya yang lengkap, membuat pengunjung bisa mengetahui persiapan pelayaran serta berperan seolah-olah sebagai awak kapal atau bahkan nahkoda kapal. Namun, diperlukan promosi Museum Bahari Yogyakarta melalui sosial media atau membuat website Museum Bahari Yogyakarta agar dapat menjangkau wisatawan lebih banyak. Selain itu, sarana dan prasarana umum seperti toilet, tempat sampah, *shelter* yang memadai untuk menjaga kebersihan dalam museum.

Daftar Pustaka:

- Direktorat Museum. 2007. Pengelolaan Koleksi Museum.
- Direktorat Sejarah dan Museum. 2000. Kumpulan Petunjuk Pelaksanaan Teknis Permuseuman.
- *International Council of Museums. ICOM Guidelines for Loans (1974)*. Published in ICOM News, vol. 27, nos. 3/4, 1974.
- Macdonald, Sharon. 2006. "Collecting Practices". In: *A Companion to Museum Studies*, Edited by Sharon Macdonald. Malden: Blackwell Publishing, pp. 81-97.
- Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor: PM 45/UM.001/MKP/2009 tentang Pedoman Permuseuman.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum.

KOLEKSI DI MUSEUM BAHARI YOGYAKARTA



Koleksi keramik dari Korea di ruang pameran 1



Koleksi peluru kapal perang di ruang pameran 2

Simulasi Pelayaran di Ruang Pamer 3



Di ruang nahkoda kapal, pengunjung dapat seolah-olah sebagai nahkoda yang sedang mengamati kondisi sekitar dengan menggunakan teropong. Biasanya untuk mengintai musuh yang sedang mendekati. Di sini juga pengunjung dapat mengendalikan kapal seolah-olah kapal tersebut sedang



Ruang komunikasi dimana sudut ini tampak sejumlah alat komunikasi untuk menangkap frekuensi radio yang digunakan untuk komunikasi antar kapal di lautan lepas. Terdapat pula *liferaft* sebagai pelindung di kondisi darurat.



Kapal perang dilengkapi alat penunjuk arah seperti kompas magnet, GPS, serta peta. Ruang ini juga digunakan sebagai ruang rapat untuk menentukan arah kapal berlayar.

Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

ENSIKLOPEDIA FAUNA MUSEUM ZOOLOGI KEBUN RAYA BOGOR



oleh:
Laela Susanto
(Perencana Pariwisata)

Berdiri di atas tanah seluas ±1500 meter persegi, Museum Zoologi Kebun Raya Bogor yang disingkat MZB menjadi salah satu daya tarik wisata edukasi bertemakan ensiklopedia fauna. MZB berada di dalam kompleks Kebun Raya Bogor di Jalan Ir. H. Juanda No. 9 Kota Bogor. Museum ini dikelola oleh LIPI bidang zoologi, Pusat Penelitian Biologi. Tiket masuk museum per orang sebesar Rp15.000 untuk wisnus dan Rp25.000 untuk wisman.

Jika memasuki museum, kita dapat menikmati desain interior MZB yang bertema Eropa klasik. Museum Zoologi yang berada di Kebun Raya Bogor, memiliki 7 (tujuh) ruang pameran atau ruang diorama. Koleksi yang dimiliki museum ini terdiri atas berbagai jenis fauna yang tersebar di seluruh Indonesia.

Selain koleksi, terdapat pula ulasan sejarah berdirinya MZB. Mulanya, pada tahun 1898, Dr. JC Koningsberger bersama dengan Dr. M. Treub mengunjungi Museum Colombo di Ceylon (saat ini menjadi negara Sri Lanka). Dari kunjungan tersebut, Dr. Jc. Koningsberger terinspirasi membuat Museum Zoologi di Indonesia, sehingga pada tahun 1984, diresmi-

kan Museum Zoologi Indonesia dengan bahasa Belanda "*Landbouw Zoologisch Laboratorium*" (LZL) dan saat ini dikenal sebagai MZB.

MZB ini memamerkan 122 macam koleksi yang memuat 954 jenis fauna yang ada di Indonesia. Adapun jenis fauna yang dipamerkan terdiri dari 211 jenis burung, 88 jenis mamalia, 92 jenis reptil dan amfibi, 55 jenis ikan, 243 jenis moluska, 3 jenis *krustasea* dan 262 jenis serangga. Koleksi yang dipamerkan di museum ini disajikan dalam bentuk awetan hewan asli dan juga replika yang disimpan dalam kotak kaca yang dilengkapi dengan diorama habitat aslinya.

Koleksi yang paling banyak menarik perhatian pengunjung adalah kerangka paus biru (*balaenoptera musculus*) sepanjang 27,5 meter dan dipamerkan pada ruang terbuka dalam bangunan museum. Dalam keterangannya, paus biru ini ditemukan mati terdampar pada tahun 1916 di pesisir Pameungpeuk, Garut dan merupakan salah satu penemuan yang cukup besar pada saat itu.

Dibutuhkan waktu sekitar 44 hari untuk membawa bangkai paus ini ke laboratorium Bogor.

Selain kerangka paus biru yang berukuran raksasa, museum ini memiliki koleksi badak Priangan (*rhinoceros sondaicus*). Badak ini merupakan badak jantan Priangan yang berasal dari Tasikmalaya. Pejantan badak ini merupakan badak terakhir di wilayah Priangan setelah si betina mati pada tahun 1914. Badak tersebut ditembak mati untuk kebutuhan pengetahuan dan diawetkan menjadi salah satu koleksi museum pada tahun 1934.

Koleksi unik lainnya adalah kadal raksasa yang menurut penuturan petugas museum, kadal ini merupakan indukan dari hewan khas NTT yaitu komodo. Sampel kulit kadal raksasa yang dipamerkan ini dikirim oleh seorang anggota TNI yang bertugas di NTT. Kadal raksasa ini merupakan salah satu jenis kadal dari famili *varanus komodoensis* dan diterima oleh pengelola Museum Zoologi pada tahun 1905.

Koleksi lainnya berasal dari hasil tangkapan ikan langkah di sekitar Teluk Jakarta seperti, ikan jangilus (*tetrapturus brevirostris*) dari famili ikan marlin yang mempunyai moncong seperti pedang. Ikan ini ditemukan di pasar ikan Jakarta pada tahun 1933 dan menjadi koleksi

pada tahun 1924. Koleksi lainnya adalah ikan gergaji (*pristis perotteti*) sepanjang \pm 5 meter.

Pada bagian lainnya dalam museum ini, terdapat sejumlah koleksi bertema burung dan kerabatnya juga menarik perhatian, seperti famili kutilang (*pcnonotidae*), famili jalak (*sturnidae*), famili cendrawasih, famili kakatua raja yang sempat menghiasi koin seratus rupiah. Lebih lanjut, terdapat burung kasuari yang disebut dalam cerita Nagara Kretagama sebagai burung kua yang memiliki "seratus mata" tertata di bulu ekornya.

Bidadari Halmahera (*semioptera wallacii*) atau lebih dikenal dengan burung cendrawasih menghiasi sebuah tabung diorama, burung ini pertama kali dilihat oleh Alfred Russel Wallace di Pulau Bacan pada tahun 1868, dan ditemukan habitat lainnya di Halmahera. Menariknya museum ini melabeli bidadari Halmahera sebagai burung paulet, sebagaimana digunakan dalam alam asli Indonesia.

Pengunjung juga dapat melihat beberapa koleksi fauna lainnya sesuai tema ruangnya. Setiap koleksi dilabeli nama serta keterangan yang memuat nama, famili, ordo, hingga darimana fauna tersebut berasal, serta jenis makanan yang dikonsumsi.

Selain MZB yang berada di kawasan Kebun Raya Bogor, MZB juga memiliki gedung koleksi zoologi yang berada di Gedung Wydiasatwaloka yang terletak di Pusat Ilmu Pengetahuan Cibinong Bogor. Gedung ini berfungsi sebagai tempat koleksi yang tidak dipamerkan dan laboratorium yang bersifat tertutup.

Gedung ini dibuka untuk umum satu kali dalam setahun, setiap bulan Oktober yang bertepatan dengan ulang tahun Museum Zoologi Bogor.

Museum Zoologi Bogor merupakan penjabaran dari tugas pelayanan masyarakat umum terhadap ilmu pengetahuan

fauna, yang bertugas untuk memperkenalkan keanekaragaman hayati fauna nusantara yang secara tidak langsung diharapkan akan menunjang berbagai upaya pelestariannya.

Hal tersebut merupakan suatu komponen yang terintegrasi dari strategi konservasi keanekaragaman hayati Indonesia.



BENTENG FORT ROTTERDAM & MUSEUM LA GALIGO JADI PUSAT PAMERAN SASTRA & SEJARAH DI KOTA MAKASSAR

Kota Makassar yang dijuluki Kota Daeng dan Coto Makassar menyimpan sejarah kelam penjajahan Belanda. Peninggalan tersebut menjadi salah satu primadona daya tarik wisata Makassar setelah Pantai Losari. Dialah Benteng Fort Rotterdam. Benteng ini terletak di jalan Ujung Pandang Bulu Gading Kota Makassar.

Benteng Fort Rotterdam merupakan bukti sejarah tunduknya Kerajaan Gowa kepada pasukan Belanda. Benteng ini didirikan pada abad 17 dan merupakan benteng termegah pada masa itu. Dulunya benteng ini dibangun sebagai induk pasukan Kerajaan Gowa. Namun November 1667, akhirnya Kerajaan Gowa dikalahkan pemerintah Belanda dengan Perjanjian Bungayya yang dalam salah satu pasalnya Kerajaan Gowa harus menyerahkan markas pertahanan pasukan (Benteng Fort Rotterdam) ke Belanda.

Selanjutnya pemerintah Belanda mengalihfungsikan benteng menjadi pusat perdagangan rempah-rempah kala itu.

Benteng Rotterdam berjarak 2 km dari Pantai Losari dan berhadapan langsung dengan tepi barat pantai Kota Makassar.

Benteng ini berdiri kokoh dengan tinggi 5 meter dan berdiri di lahan seluas 3 hektar. Dinding benteng memiliki ketebalan 2 meter.

Jika dilihat dari atas, benteng ini berbentuk seperti seekor penyu. Penyu diartikan sebagai hewan yang dapat hidup di darat dan di laut. Penyu ini sebagai perumpamaan wilayah kekuasaan Kerajaan Gowa yang tersebar tidak hanya di darat, namun juga di lautan.

Benteng ini memiliki pintu kecil dan lorong-lorong sempit sehingga menarik rasa penasaran wisatawan untuk



oleh:

Muthmainnah Jusuf
(Pegiat Kemanusiaan di Makassar)

menjelajah. Walaupun dikenal sebagai bangunan yang memiliki usia ratusan tahun, namun kita tidak akan menemukan sisi mistis dari tempat ini.

Selain itu, sore hari menjadi waktu yang tepat berkunjung. Karena, di sore hari, wisatawan dapat melihat matahari terbenam dan hamparan laut pantai barat Makassar di atas *rooftop* benteng.

Dari halaman gerbang utama Benteng Rotterdam, kita akan disambut gagahnya Patung Sultan Hasanuddin bersama seekor kuda di sisi kanan benteng. Sultan Hasanuddin merupakan salah satu Raja Gowa dan pahlawan nasional dari Sulawesi Selatan.

Memasuki area museum, kita akan melihat bastion atau bangunan yang memiliki ketinggian yang lebih tinggi dari bangunan dan terdapat meriam di dalamnya.

Bastion ini berjumlah lima bangunan yang diberi nama Bastion Bone, Bastion Bacan, Bastion Bution, Bastion Mandarasyah dan Bastion Amboina. Setiap bastion dihubungkan dengan dinding benteng kecuali di sisi selatan yang tidak mempunyai dinding, yaitu antara Bastion Bacan dan Bastion Amboina. Secara keseluruhan, jumlah bangunan di dalam Benteng Rotterdam sebanyak 16 gedung.

Selain bastion, terdapat pula beberapa bangunan yang mengelilingi benteng ini yang difungsikan sebagai bagian dari Museum La Galigo. Museum ini merupakan museum pertama di Sulawesi Selatan dengan nama Celebes Museum.

Dalam perkembangannya, tahun 1970, Celebes Museum berubah nama melalui Keputusan Gubernur Sulawesi Selatan menjadi Museum La Galigo. Pada tahun 2001, museum ini berfungsi sebagai UPTD Museum La Galigo Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sulawesi Selatan.

Museum La Galigo yang dapat diakses pengunjung berada di gedung no. 2 terletak sebelah kiri dari gerbang masuk. Gedung ini merupakan Laksamana Cornelis Speelman. Kediaman Laksamana Cornelis Speelman ini difungsikan sebagai ruang pameran Museum La Galigo.

Gedung ini terdiri dari 12 ruang pameran. Koleksi-koleksi yang terpajang di museum ini menarasikan perkembangan pemerintahan sejak masa pra-sejarah, berdirinya beberapa kerajaan pemerintahan, hingga masa penjajahan Belanda.

Selanjutnya, di gedung no. 10 yang terletak di bagian selatan dari benteng. Gedung ini memiliki tiga lantai. Koleksi yang dipamerkan pada gedung ini berupa perkembangan teknologi di Sulawesi Selatan.

Dimulai pada pengetahuan kebaharian seperti peta topografi miniatur Kapal Phinisi, Patroni Palari (Perahu Patroni) yaitu perahu nelayan, dan pembuatan perahu.

Ruang selanjutnya tentang alat penangkapan ikan. Hal ini dikarenakan suku Bugis yang dikenal sebagai pelaut ulung juga terkenal dalam mengarungi perairan Indonesia dan Selat Malaka.

Selain kebaharian, teknologi lain yang juga telah berkembang saat itu adalah teknologi tradisional pertanian, pengolahan sagu, gula merah, alat rumah tangga, serta teknologi pembuatan musik tradisional.

Gedung ini juga menampilkan alat tenun tradisional dan pembuatan asesoris pakaian adat Sulawesi yang kebanyakan terbuat dari besi dan tembaga, serta pelaminan pengantin adat Sulawesi.

Ruang terakhir bertemakan wawasan nusantara. Ruang ini menampilkan sejumlah pakaian adat diantaranya, pakaian adat Sulawesi Utara, Sulawesi Tengah, Kalimantan Timur, Sumatera, Barat, Jawa, dan Bali. Ada pula panah dan patung dari Papua serta lukisan Syekh Yusuf, ulama besar dari tanah Sulawesi.

Di belakang bangunan, terdapat terowongan menuju perpustakaan Museum La Galigo yang terletak di lantai 3. Perpustakaan ini tidak banyak diketahui karena letaknya agak tersembunyi, namun, perpustakaan ini menyimpan sejumlah buku-buku tua dan naskah-naskah kuno dengan berbahasa Belanda dan Lontara tentang Sulawesi Selatan.

Sejak tahun 2010, benteng ini menjelma menjadi salah satu

daya tarik wisata unggulan Kota Makassar. Lebih lanjut, tahun 2018 Pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan membangun gong besar berdiameter sekitar 8 meter dan berat 1,5 ton di depan Benteng Fort Rotterdam.

Gong besar ini menjadi sebuah kebanggaan tersendiri bagi warga Kota Makassar karena dibangun bukan hanya sebagai ikon budaya tapi di dalam gong tersebut terdapat teknologi canggih berupa *i-wireless* yang berfungsi memantau pasang surut air laut, sehingga jika suatu waktu air laut sangat tinggi maka secara otomatis gong akan berbunyi sebagai peringatan bagi warga Kota Makassar.

Menariknya, gong ini merupakan hasil karya 100 siswa SMK andalan di Makassar yang patut untuk diapresiasi.

Tempat wisata pendidikan, Benteng Fort Rotterdam dan Museum La Galigo nyatanya sangat disenangi anak muda Makassar.

Pada akhir pekan, berbagai perkumpulan anak muda (komunitas) mengadakan berbagai aktivitas di area sekitar benteng. Yang paling menariknya lagi, baik di pelataran dalam Benteng Fort Rotterdam maupun ruangan Museum La Galigo dijadikan

sebagai tempat penghelatan berbagai even besar bertemakan sastra dan sejarah di Kota Makassar yang diinisiasi oleh komunitas anak muda Makassar.

Kegiatan positif ini menjadikan benteng ini ramai dikunjungi wisatawan lokal (wisnus) dan mancanegara (wisman).

Tidak jarang, anak muda Makassar sengaja berkunjung ke benteng ini untuk berlatih berbicara menggunakan bahasa Inggris karena ramainya kunjungan wisman.

Pemeliharaan dan pemanfaatan bangunan baik di kawasan Benteng Fort Rotterdam maupun di Museum La Galigo sangat baik dan di kawasan ini telah dilengkapi *signage* bahasa Indonesia dan Inggris di setiap sudutnya untuk memudahkan wisatawan berkeliling di kawasan.

Meskipun di dalam kawasan tampak tertata rapi dan terawat, namun semakin ramainya kunjungan membuat masyarakat sekitar membangun kios dengan bangunan permanen yang langsung menempel di dinding benteng.

Kios yang dimaksud berada di bagian luar sisi timur benteng. Hal ini dinilai mengurangi keindahan benteng tersebut.



Keterangan : Aktivitas wisatawan yang berkunjung ke Museum La Galigo yang berada di gedung no.2 pada akhir pekan. Di luar ruangan banyak dipajang beberapa gambar yang mengilustrasikan sejarah Kota Makassar dan Kerajaan Gowa.

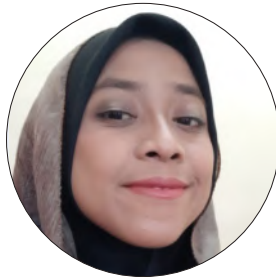
Sumber Foto: Andri Saputra

MENELUSURI SEJARAH PENDIDIKAN INDONESIA DI MUSEUM PENDIDIKAN NASIONAL UPI

Museum Pendidikan Nasional (Mupenas) berlokasi di dalam lingkungan kampus Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Kota Bandung. Museum ini juga dikenal sebagai Museum UPI oleh masyarakat. Lokasinya berada di jalan Dr. Setiabudi dengan jarak yang tidak jauh dari pusat kota. Dengan demikian untuk menjangkauinya pengunjung dapat menggunakan kendaraan umum maupun kendaraan pribadi. Waktu operasional museum ini dari pukul 09.00-15.00 WIB.

Mupenas merupakan perpaduan antara museum sejarah serta museum ilmu dan teknologi (*science and technology museums*) yang khusus didirikan dan didedikasikan untuk upaya penyelamatan dan pelestarian peninggalan-peninggalan sejarah pendidikan. Selain itu, museum ini juga merekam jejak sejarah pendidikan Indonesia melalui upaya konservasi, edukasi dan riset serta rekreasi yang *“Leading and Outstanding”*.

Diresmikan pada tanggal 2 Mei 2015 oleh Gubernur Jawa Barat, H. Ahmad Heryawan, Lc. membuat keberadaan Mupenas diharapkan mampu menjadi wahana pusat penelitian, pendidikan serta sumber belajar dan pembelajaran, sekaligus bersifat rekreatif-edukatif, yang dapat meningkatkan kompetensi pendidik maupun wawasan pembelajaran dalam mengupayakan peningkatan mutu pendidikan.



oleh:

Ika Sulistiani

(Staf Museum Pendidikan Nasional UPI)

Dengan desain yang modern, memberi kesan *“image”* museum yang bersifat ‘kuno dan antik’ menjadi sesuatu yang ‘menyenangkan’ serta menginspirasi, sebagai pusat belajar, pusat penelitian, pusat multimedia, dan pusat pendidikan dalam melestarikan peninggalan sejarah sebagai sumber inspirasi untuk kemajuan ke depan.

Kehadiran Museum Pendidikan Nasional menjadi salah satu bentuk tanggung jawab Universitas Pendidikan Indonesia, sebagai perguruan tinggi yang memiliki kepedulian akan pentingnya melestarikan warisan sejarah budaya bangsa, khususnya di bidang pendidikan. Atraksi yang ditawarkan bagi pengunjung tidak hanya untuk melihat koleksi (*something to see*), tetapi bisa melakukan sesuatu (*something to do*) dan berbagi pengalaman (*something to share*), serta membeli sesuatu yang dapat

menjadi kenang - kenangan (*something to buy*).

Di dalam bangunan empat lantai ini, terdapat koleksi seperti artefak, buku/dokumen, diorama, serta foto arsip tentang sejarah ilmu pengetahuan. Lantai pertama berisikan tentang pendidikan zaman pra-aksara, pendidikan berbasis agama, pendidikan zaman kolonial, pendidikan zaman pendudukan Jepang, dan sejarah menteri pendidikan.

Sementara pada lantai kedua menyajikan pendidikan zaman kemerdekaan, koleksi ijazah dan nilai rapor, sejarah guru, tokoh-tokoh pendidikan nasional, dan sejarah pembangunan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).

Lantai ketiga terdapat sejarah pendidikan di Jawa Barat, sejarah tokoh Mang Koko, sejarah ISOLA, permainan anak di Anjungan Jawa Barat, peran UPI dalam dunia pendidikan, dan sejarah rektor UPI dari masa ke masa. Pada lantai empat terdapat ruang Museum Wirayudha Batara, ruang Taman Sains, ruang Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, dan Pusat Pendidikan STEAM yang mengajak pelajar/pengunjung untuk belajar sains dengan menyenangkan.

Lebih lanjut, Mupenas memiliki ruang *audio visual* berkapasitas 60 orang yang modern. Biasanya digunakan sebagai tempat penyelenggaraan kegiatan yang memerlukan fasilitas *audio visual* canggih seperti bedah dan diskusi film.

Selain itu, di salah satu sudut taman terdapat atap yang berbentuk *“shell dome”*. Taman ini menjadi salah satu tempat favorit pengunjung yang sebagian besar merupakan mahasiswa untuk melakukan kegiatan seperti diskusi ataupun rapat organisasi mahasiswa.



Ket: Gedung Museum Pendidikan Nasional Indonesia, UPI
Sumber: <https://news.detik.com/>



oleh:

Vyana Lohjiwa

(Dosen STP Bandung) dan

Eka Susanto

(Pascasarjana *Sustainable Tourism*
UNPAD)

BELAJAR MENGELOLA MUSEUM DARI MUSEUM THE LOUVRE, PARIS

Bagaimana masa depan museum? Akankah sejarah berubah? Pertanyaan ini masih menjadi tanda tanya besar bagi kami. Dari beberapa artikel, teori, serta pengalaman berkunjung ke museum baik dalam negeri maupun luar negeri, kami menemukan adanya “gap” antara perencanaan dan aktualisasi pengelolaan museum di Indonesia. Tulisan ini berangkat dari opini kami tentang perkembangan museum di The Louvre Museum Paris:

KONSEP DASAR MUSEUM

Konsep berdirinya sebuah museum adalah sebagai media penghubung masa lampau dengan masa kini. Hal ini dekat kaitannya dengan budaya dan sejarah kehidupan masyarakat tersebut. Tiga konsep tersebut dijabarkan sebagai berikut:

-Munculnya museum sebagai pusat budaya dan menjadi salah satu alat komunikasi zaman dahulu dan saat ini. Museum diciptakan untuk mengingat suatu hal/kejadian yang terjadi di masa lampau dan tetap bisa kita nikmati di masa sekarang.

-Museum dan Sejarah memiliki kaitan yang erat, museum dapat menunjukkan sejarah panjang di masyarakat yang ditandai dengan benda peninggalan.

-Museum sebagai salah satu kegiatan pariwisata dipandang sebagai pendukung sektor ekonomi.

Dari ketiga konsep ini dapat diartikan bahwa museum merupakan salah satu alat komunikasi yang dapat diterapkan untuk kegiatan wisata. Di negara-negara maju, sumbangan retribusi museum dapat memakmurkan suatu wilayah. Pasalnya, museum tersebut dikemas modern dengan desain arsitektur dan interior sehingga memberikan pendapatan untuk daerah.

Wisatawan yang berkunjung ke museum tidak berdasarkan geografis maupun demografis, melainkan motivasi wisatawan

berkunjung yang beragam. Agak berbeda dengan di Indonesia, di Eropa, biasanya wisatawan sebelum berkunjung ke museum, mereka mencari tahu informasi tentang museum. Meskipun demikian, beberapa museum berbasis teknologi informasi di Indonesia juga memberi pengaruh wisatawan berkunjung ke museum.

Sejarah Museum The Louvre

Pada akhir abad ke-12, museum ini berupa benteng yang diperuntukkan sebagai Istana Raja Philip II. Sehingga, setelah kerajaan berlebur menjadi kesatuan pemerintah Perancis, istana tersebut ditinggalkan dan menyisakan puing-puing peninggalan kerajaan. Bangunan ini dilirik kembali pada tahun 1793 menjadi sebuah museum setelah melihat koleksi-koleksi kerajaan dan lukisan yang berusia sekitar 300 tahun silam. Museum The Louvre ini sempat ditutup rentang tahun 1796-1901 karena masalah struktural bangunan.

Sejak tahun 1873, pengelolaan Museum The Louvre di bawah pemerintahan Perancis dengan menetapkan jam operasional dan tidak menarik biaya tiket

masuk. Pada tahun 1905, pemerintah Perancis memutuskan tarif uang masuk untuk memberikan insentif para petugas dan kurator museum.

Pada tahun 1930, Museum The Louvre mulai mengadaptasi model manajemen yang terintegrasi antara pemerintah dan swasta. Perkembangan berlanjut pada 1989 dikarenakan renovasi Museum The Louvre selesai dan dibuat pula piramida kaca di bagian *center of museum* yang juga menarik pengunjung untuk berswafoto.

Pada tahun 2019, ketika kami berkunjung, museum ini mencatat jumlah kunjungan mencapai lebih dari 9,6 juta pengunjung pertahunnya. Bahkan museum ini menyandang predikat “*World’s Most Visited Art Museum*” dengan koleksi museum seni terbanyak mencapai 460.000 koleksi. Perkembangan Museum The Louvre mengilustrasikan bagaimana perkembangan museum dari perintisan museum sampai menyandang gelar museum seni terbaik dunia.

Konsistensi dan komitmen pemerintah Perancis mengelola museum menjadi kunci utamanya. Salah satu koleksi lukisan yang menarik perhatian adalah lukisan legenda Mona Lisa karya Leonardo da Vinci. Kami menjadi salah satu diantara jutaan pengunjung yang penasaran dengan lukisan tersebut.

Bagaimana perkembangan museum di masa depan? Seiring perkembangan zaman, peran museum pun menjadi kompleks. Bukan saja sebagai penyimpanan koleksi-koleksi benda peninggalan sejarah, melainkan sebagai daya tarik wisata. Hal ini mendorong pengelola museum mendesain museum yang nyaman dikunjungi wisatawan dan mengikuti perkembangan zaman.

Museum masa depan tampaknya tidak sekadar mengoleksi benda-benda masa lampau, juga hal-hal yang diperkirakan terjadi di masa depan. Tidak sedikit, museum-museum

modern berbasis teknologi informasi dibuka untuk menarik kunjungan wisatawan.

Apalagi dampak pandemi Covid 19 ini mengharuskan kita terbiasa untuk melakukan kegiatan berbasis virtual. Sehingga, era digital ini membuka perspektif baru tentang keberadaan museumnya. *Be watch out!*

Lalu bagaimana strategi yang diterapkan di Museum The Louvre sebagai museum seni terbaik dunia?

a. Branding/Citra Museum
Museum The Louvre memiliki citra museum seni terbaik dengan menyuguhkan koleksi-koleksi seni legendaris dan membuka peluang-peluang pelukis untuk memamerkan karyanya dalam pentas seni di Museum The Louvre. Penguatan *branding* ini ditunjang oleh pengelola yang profesional dan mengikuti perkembangan teknologi dan pengetahuan secara modern.

b. Penyelenggaraan Even
Even nyatanya dapat menaikkan jumlah kunjungan, sehingga salah satu cara meningkatkan kunjungan adalah even yang diadakan rutin pertahunnya. Museum The Louvre melakukan pameran lukisan, konser musik dan seni, serta konferensi sebagai daya tarik dan memberikan dampak *repeated* (kunjungan berulang) pada wisatawan. Selain itu, melalui even, pengelola museum mendapatkan sponsor yang menghasilkan keuntungan besar pada museum, serta mendekatkan museum kepada masyarakat melalui keterlibatan masyarakat pada pelaksanaan even tersebut.

c. Pemberdayaan masyarakat lokal

Seperti yang dijelaskan pada poin (b), bahwa dengan interaksi yang dilakukan pengelola, masyarakat didorong untuk berkontribusi dalam penyelenggaraan even tersebut. Terlebih lagi, peningkatan kunjungan seiring dengan peningkatan peluang usaha dan pendapatan masyarakat lokal.

Dengan demikian, tiga unsur ini sangat penting dan menjadi pemodelan pengembangan museum yang terpadu sebagai daya tarik wisata unggulan masa kini hingga di masa depan.

Pameran Seni Museum Louvre Paris



Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

MENGENAL PERADABAN TRANSPORTASI EROPA DI MUSEUM TRANSPORTASI

Negara Swiss menjadi impian wisatawan dari seluruh penjuru dunia. Bak serpihan surga yang jatuh ke bumi. Gunung menjulang dengan tumpukan salju di atasnya, danau biru nan tenang dikelilingi bukit dengan rumput hijau terhampar bak permadani. Keindahan alami negara Swiss ini menjadi aset penting yang dilestarikan. Tidak heran, jika negara ini dijuluki “*The Land of Milk and Honey*” yang menjadi perumpamaan kualitas hidup warga terbaik.

Selain terkenal memiliki bentang alam yang menakjubkan, Swiss juga terekam dalam sejarah panjang moda transportasi kereta api. Dibuktikan dengan berdirinya pabrik pembuat produk lokomotif bernama Schweizerische Lokomotiv und Maschinenfabrik di Winterthur sejak tahun 1871. Produk perusahaan ini dikenal untuk memenuhi kebutuhan peralatan perkeretaapian pegunungan yang dipakai pada zamannya.

Teknologi ini dalam perkembangan menjadi bagian dari pengembangan perusahaan Stadler Rail Group asal Swiss yang saat ini ditempatkan sebagai produsen no. 4 di dunia.

Selain itu, terdapat pula *The Museum of Transport* yang berada 200 meter dari Dermaga Verkehrshaus-Lido. Dari Dermaga Luzern Bahnhofquai, pusat kota Swiss, menuju Dermaga Verkehrshaus-Lido menggunakan kapal bernama Unterwalden, kapal ini merupakan kapal wisata yang digunakan saat ada even ataupun acara pernikahan.

Waktu operasional *The Swiss Museum of Transport*/Museum Transportasi Swiss mulai jam 10 pagi sampai 6 sore untuk musim panas. Sedangkan untuk musim dingin museum ini tutup 1 jam lebih awal.

Ada beberapa zona yang bisa dikunjungi yaitu transportasi kereta api, transportasi jalan raya, wisata dan navigasi, penerbangan dan ruang angkasa. Zona pertama yang dapat dijangkau pengunjung adalah zona transportasi kereta api yang terletak di sebelah kiri pintu masuk museum.

Di zona ini, terpajang berbagai kereta berdasarkan urutan waktu dan fungsinya mulai dari kereta yang ditarik oleh kuda, lokomotif uap dan kereta yang ditenagai oleh listrik. Yang menarik perhatian adalah pengunjung dapat mengetahui lebih dekat bagaimana mekanisme menjalankan kereta api ketika mendaki Gunung Pilatus dengan menggunakan *cogwheel train*.

Mekanisme ini didesain untuk mengurangi dampak polusi yang timbul dari pergerakan kereta api. Andaiakan mekanisme ini bisa diadopsi dan diterapkan di lintasan gunung-gunung di Indonesia yang memiliki kontur permukaan yang hampir mirip gunung Pilatus, tentunya akan menjadi magnet baru untuk menarik kunjungan wisatawan.

Selain model lokomotif dan kereta yang dipamerkan, terdapat pula beberapa pertunjukan di zona transportasi kereta api yang bisa diikuti untuk menambah pengetahuan dan wawasan bagi pengunjung, seperti *Gotthard Railway Model* (berdurasi 8 minutes) *Railway Stories* (berdurasi 30 menit) dan *Steam Locomotive Show* (berdurasi 6 menit).

Di bagian tengah museum terletak zona transportasi jalan raya. Ada bagian outdoor yang menampilkan jalur lalu lintas dan *sign* yang unik dan menarik untuk dijadikan latar berfoto. Di sebelah kanan pintu masuk museum dapat ditemui



Oleh:

Kunkun Kurniawan
(Manajer Pemasaran C59)

zona transportasi laut dan zona pesawat dan ruang angkasa. Selain pengetahuan lengkap mengenai moda transportasi yang dipamerkan di museum ini, ada fasilitas lain yang melengkapi, yaitu Museum Han Erni.

Kedekatan lokasi dua museum ini seakan menggambarkan pentingnya harmonisasi teknologi dan seni. Untuk memasuki museum ini cukup dengan membayar 32 CHF bagi pengunjung dewasa sudah termasuk tiket masuk media world.

Desain interior Museum Han Erni ini sangat menarik dikarenakan menampilkan banyak karya seni, patung, dan seni instalasi. Mewakili gaya seni modern yang menarik dan memperkaya jiwa untuk dinikmati setelah berjalan menyusur Museum Transportasi Swiss.

Museum ini menggiring pengunjung untuk menikmati museum seolah kita digiring larut dalam kejadian pada masa lalu. Membayangkan proses menerobos batuan keras Gunung Alpen untuk membuat jalur kereta api dengan kemampuan manusia dan teknologi yang sudah dikuasai saat itu. Membuat rangkaian perjalanan mobilitas manusia dan barang di atas rel menjadi mudah. Menyambungkan berbagai kepentingan ekonomis dan keinginan menjelajahi tempat indah yang menjadi daya tarik wisata.

Selain itu ada beberapa fasilitas hiburan lain yang menambah pengetahuan bagi pengunjung adalah film teater, *planeta-*

rium, chocolate adventure, serta pusat belanja souvenir dan makanan.

Sabagaimana tema yang ditonjolkan, Museum Transportasi Swiss dan Museum Han Erni menyuguhkan informasi dan wawasan terkait teknologi transportasi masa lalu hingga masa mendatang. Uniknya, kedua museum ini menonjolkan bagaimana Swiss menggunakan teknologi untuk mengurangi dampak lingkungan akibat pembangunan sejumlah lintasan perkeretaapian dan jalur wisata laut yang berada di kawasan konservasi Swiss. Keunggulan lainnya adalah museum ini dibangun di kawasan wisata Danau Luzern, pusat kawasan wisata di Swiss. Hal ini dibuat dengan tujuan menaikkan kunjungan wisata Swiss.

Adapun di Indonesia, Museum transportasi, dibawah Kementerian Perhubungan, juga berada di kawasan wisata Taman Mini Indonesia (TMII). Museum Transportasi ini memberikan informasi perkembangan transportasi darat, laut, dan udara di Indonesia. Pengunjung akan mengetahui sejarah, diorama jenis transportasi, dan aturan-aturan lalu lintas transportasi.

Negara Swiss dan Indonesia sebenarnya tidak jauh berbeda. Sama - sama memanfaatkan alam sebagai keunggulan daya tarik wisata. Bedanya, karena Swiss memiliki komitmen dengan pelestarian lingkungan sehingga, meminimalkan dampak lingkungan dalam pembangunan yang dilakukan, sehingga meskipun pembangunan lintasan transportasi di kawasan konservasi, namun kawasan tersebut tetap terjaga keasriannya. Sayangnya, saat ini Indonesia belum mampu mengaplikasikannya.

Baik Transportasi Museum di Swiss maupun Indonesia membangun museum berada di kawasan wisata. Hal ini untuk menarik minat pengunjung bukan sekadar belajar transportasi, juga merasakan sedang berekreasi.



Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

P-P2Par News



Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Fakfak bekerjasama dengan tim P-P2Par melakukan Review Rencana Induk Pengembangan Pariwisata (Ripparda) di Kabupaten Fakfak. Seminar Laporan Pendahuluan telah diselenggarakan pada 11 Maret 2020 dan dihadiri oleh para pemangku kepentingan pariwisata di Kabupaten Fakfak.

Department of Tourism and Culture in Fakfak Regency has collaborated with P-P2Par team undertook the Review of the Tourism Development Master Plan (Ripparda) in Fakfak Regency. The Initial Reports Seminar were held in March 11, 2020 and was attended by tourism stakeholders in Fakfak Regency.



Badan Kepegawaian dan Pengembangan SDM (BKPSDM) Kabupaten Sukabumi bekerjasama dengan P-P2Par menyelenggarakan Pelatihan Teknis Pengelolaan dan Pembangunan Ekonomi Berbasis Kawasan. Pelatihan ini diselenggarakan di Kabupaten Sukabumi pada tanggal 3-11 Februari 2020 dan dihadiri 25 peserta.

Employee affair and Development Human Resources Agency (BKPSDM) in Sukabumi Regency has collaborated with P-P2Par team held Regional-Based Economic Management and Development Training. This training took place in Sukabumi Regency on 3-11 February 2020 and was attended by 25 participants.



Kepala dan Seluruh Staf
Pusat Perencanaan dan Pengembangan Kepariwisata ITB

Mengucapkan

Selamat Hari Raya Idul Fitri 1441 H

من العائدين والفائزين

Mohon Maaf Lahir dan Batin

inakoswara[photoworks]

Agenda Pelatihan 2020



P-P2Par ITB
Pusat Perencanaan dan Pengembangan Kepariwisataan
Institut Teknologi Bandung

Target Peserta

Pelatihan ditujukan bagi staf pemerintah daerah, pengelola daya tarik wisata, biro perjalanan dan usaha pariwisata lainnya, konsultan perencanaan, juga pihak pengajar dan mahasiswa yang berminat. Peserta diwajibkan mengikuti seluruh program pelatihan dari awal sampai akhir. Peserta bersedia secara aktif mengikuti pelatihan dan bersedia bekerja sama dalam kelompok.

Metode Pelatihan

Materi pelatihan akan disampaikan mulai perkuliahan, diskusi, dan kunjungan lapangan sehingga pengetahuan mengenai seluk-beluk penyelenggaraan pariwisata dapat diperoleh secara menyeluruh, dengan bobot sebagai berikut:

- Perkuliahan dan diskusi (70%)
- Kunjungan lapangan dan diskusi dengan pengelola daya tarik wisata (30%)

Biaya Pelatihan

Rp. 7.000.000,- (Tujuh juta rupiah)

Biaya mencakup:

- Materi dan sertifikat
- Konsumsi (santap pagi dan siang, serta rehat pagi dan sore sesuai jadwal pelatihan)
- Akomodasi bintang 3 selama pelatihan (2 malam)

Pusat Perencanaan dan Pengembangan Kepariwisataan (P-P2Par) ITB mempunyai komitmen membantu pengembangan pariwisata daerah, dengan memanfaatkan simpul keterlibatan berbagai ilmu pengetahuan yang ada di ITB dan lingkungan akademik lainnya, selain juga menjembatani sektor-sektor yang ada di lingkungan publik maupun swasta. Komitmen juga dicerminkan melalui pengembangan bidang ilmu kepariwisataan seperti penelitian dasar dan aplikatif, publikasi, dan tentunya proses diseminasi dalam bentuk pelatihan, seminar, serta lokakarya.

Biaya tidak Termasuk:

- Pajak.
- Transportasi dari daerah asal peserta ke tempat pelatihan di Bandung dan sebaliknya.
- Keperluan pribadi seperti transportasi lokal di luar program kegiatan dan pelatihan, telepon/komunikasi, laundry, dan obat-obatan.
- Fasilitas dan biaya tambahan akan ditentukan selanjutnya oleh penyelenggara

Pendaftaran & Informasi Lebih Lanjut

Informasi lebih lanjut dapat menghubungi:

Pusat Perencanaan dan Pengembangan Kepariwisataan

(P-P2Par)

Institut Teknologi Bandung

Gedung Riset dan Inovasi ITB (eks PAU) Lantai 3,

Jl. Ganesha No. 10 Bandung 40132

Telp./Fax.: (022) 2506285, 2534272

E-mail: p2par@p2par.itb.ac.id

http://www.p2par.itb.ac.id/



P-P2Par ITB
Pusat Perencanaan dan Pengembangan Kepariwisataan
Institut Teknologi Bandung

Pelatihan Manajemen Krisis, Bencana, dan Perubahan Iklim untuk Pariwisata
3-5 Maret 2020

Pelatihan Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan
7-9 April 2020

Pelatihan Pengembangan Pariwisata MICE
9-11 Juni 2020

Pelatihan Perencanaan dan Pengelolaan Geowisata
7-9 Juli 2020

Pelatihan Pengembangan Pariwisata Bahari
11-13 Agustus 2020

Pelatihan Strategi Kemitraan dalam Pengembangan Pariwisata Daerah
8-10 September 2020

Pelatihan Penyusunan Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah
6-8 Oktober 2020

Pelatihan Pengelolaan Pariwisata Daerah
3-5 November 2020

Pelatihan Pengelolaan Pariwisata Budaya
17-19 Maret 2020

Pelatihan Pengelolaan Pariwisata Perkotaan
21-23 April 2020

Pelatihan Pengelolaan Ekowisata
23-25 Juni 2020

Pelatihan Promosi Destinasi Pariwisata
21-23 Juli 2020

Pelatihan Pengembangan Tata Kelola Destinasi Pariwisata Daerah
25-27 Agustus 2020

Pelatihan Pengembangan Daya Tarik Wisata Berkelanjutan
22-24 September 2020

Pelatihan Pengelolaan Pariwisata Kreatif
20-22 Oktober 2020

Pelatihan Pengelolaan Pariwisata Perdesaan
17-19 Desember 2020

DARI REDAKSI

Undangan Untuk Menulis

- **ASEAN JOURNAL ON HOSPITALITY AND TOURISM**
Jurnal ilmiah tentang Kepariwisata-
an yang diterbitkan setiap 2 kali
dalam setahun. Informasi lebih lan-
jut dan template manuskrip dapat
didownload di <http://journals.itb.ac.id/index.php/ajht/>
- **WARTA PARIWISATA Vol 18.3**
Terbit Desember 2020
Tema: Pariwisata Berbasis Virtual
Jumlah kata: 1000 - 1250 kata
Deadline artikel: 30 Oktober 2020
Dikirim ke p2par@p2par.itb.ac.id
atau aqilahnkl.itb@gmail.com

Informasi Kontak:

**Pusat Perencanaan dan
Pengembangan Kepariwisata
Institut Teknologi Bandung**

Gd. Inovasi dan Riset ITB (ex Gd. PAU) Lt.3

Jl. Ganesha No. 10 Bandung 40132

Tel (022) 2506285, 2534272 Fax (022)

2506285

website: www.p2par.itb.ac.id

email: p2par@p2par.itb.ac.id

