

OPTIMALISASI MANAJEMEN KOLEKSI MUSEUM SUBKOSS GARUDASRIWIJAYA LUBUKLINGGAU

Agus susilo¹ Dodik Mulyono² Yohana Satinem³

Univesitas PGRI Silampari^{1,2,3}

Email: agussusilo12@gmail.com

ABSTRAK

Museum Subkoss Garuda Sriwijaya Lubuklinggau adalah satu-satunya Museum perjuangan yang ada di Kota Lubuklinggau. Meskipun menjadi Museum Sejarah yang berada di tengah Kota Lubuklinggau, pengelolaan informasi mengenai koleksi yang dimiliki oleh Museum Subkoss Garuda Sriwijaya, yaitu berupa buku-buku, foto, serta benda peninggalan Pahlawan kemerdekaan Indonesia yang berjuang di Kota Lubuklinggau dan sekitarnya. Pengenalan aplikasi e-Museum sebagai media yang dapat diakses melalui Smartphone Android dengan memberikan pendampingan optimalisasi koleksi Museum Subkoss Garuda Sriwijaya Lubuklinggau kepada pengelola Museum. Diharapkan beberapa solusi yang diberikan kepada mitra menjadi solusi dalam permasalahan selama ini. Luaran bagi mitra, yaitu Museum Subkoss Garuda Sriwijaya akan berbasis digital dan dapat diakses kapan dan dimanapun berada oleh para pengunjung. Selain itu, dapat memberikan daya ketertarikan pengunjung untuk datang ke Museum dan berdampak pada peningkatan layanan dan ekonomi Museum Subkoss Garuda Sriwijaya Kota Lubuklinggau. Untuk target luaran terdiri dari luaran wajib, yaitu Satu Artikel di Jurnal Resmawa Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Satu Artikel pada media masa/elektronik Linggau Pos, Video kegiatan yang di upload pada akun Youtube. Sedangkan target luaran tambahan berupa Buku Ajar ber-ISBN di Penerbit Pena Persada dan Hak Cipta Buku Ajar

Kata kunci: Manajemen Museum Subkoss; Lubuklinggau

ABSTRACT

The Garuda Sriwijaya Subkoss Museum in Lubuklinggau is the only Struggle Museum in Lubuklinggau City. Even though it is a History Museum located in the middle of Lubuklinggau City, the management of information regarding the collections owned by the Garuda Sriwijaya Subkoss Museum, namely in the form of books, photos, and relics of Indonesian independence heroes who fought in Lubuklinggau City and its surroundings. The introduction of the e-Museum application as a medium that can be accessed via Android Smartphones by providing assistance in optimizing the collection of the Garuda Sriwijaya Lubuklinggau Subkoss Museum to the Museum manager. It is hoped that some of the solutions provided to partners will be a solution to the problems so far. The output for partners, namely the Garuda Sriwijaya Subkoss Museum, will be digital based and can be accessed anytime and anywhere by visitors. In addition, it can attract visitors to come to the Museum and have an impact on improving the service and economy of the Garuda Sriwijaya Subkoss Museum, Lubuklinggau City. The output targets consist of mandatory outputs, namely one article in the Resmawa Journal, the Community Service Journal, one article on the Linggau Pos mass/electronic media, an activity video uploaded on a Youtube account. Meanwhile, the additional output targets are in the form of ISBN Textbooks at Pena Persada Publishers and Textbook Copyrights

Keywords: Subkoss Museum Management; Lubuklinggau

PENDAHUUAN

Museum Perjuangan Subkoss Garuda Sriwijaya terletak di jalan Garuda Nomor 1-2 Pemiri Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan. Museum dengan luas bangunan 1.700 m² ini merupakan Museum Khusus yang memamerkan dan menginformasikan berbagai benda, foto-foto dan dokumentasi Sejarah perjuangan revolusi fisik kemerdekaan (1945-1949) di wilayah Sumatera Bagian Selatan; meliputi Sumatera Selatan, Jambi, Bengkulu dan Lampung. Bangunan Museum Subkoss Garuda Sriwijaya didirikan oleh pemerintahan Kolonial Belanda pada tahun 1920 (Suwandi, 2010). Pada masa pendudukan Jepang (1942-1945), bangunan tersebut dijadikan rumah jabatan Bunsyu Co (Bupati) bernama Swada pada pemerintahan Bunsyu Musi Kami Rawas (Kabupaten Musi Kami Rawas) dengan wakilnya Bunsyu Co Dairi, yaitu Raden Ahmad Abusamah. Pada tahun 1947-Desember 1948, dijadikan sebagai Markas Sub Komandemen Sumatera Selatan (Subkoss) yang pindah dari Palembang ke Lubuklinggau dengan panglimanya Kolonel Maludin Simbolon (Yusuf, 2020).

Bangunan Museum Subkoss Garuda Sriwijaya sejak tahun 1950-1988, dijadikan rumah jabatan Bupati-Bupati Kabupaten Musi Ulu Rawas yang kemudian mengalami penyederhanaan nama menjadi Kabupaten Musi Rawas. Selanjutnya bangunan ini difungsikan sebagai Museum Subkoss Garuda Sriwijaya dan dibuka secara resmi oleh Menteri Koordinator Kesejahteraan Rakyat Republik Indonesia, yaitu H. Alamsyah Ratuprawiranegara pada tanggal 15 Januari 1988. Pengelolaan Museum ini adalah Yayasan Subkoss Garuda Sriwijaya. Pada tanggal 12 Mei tahun 2000, pengelolaannya diserahkan kepada Pemerintah Provinsi Sumatera

Selatan. Berdasarkan Peraturan Gubernur Sumatera Selatan Nomor 24 Tahun 2018, pengelolaan Museum tersebut berada dibawah UPTD Museum Negeri Sumatera Selatan, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan (Rawas, 2020).

Museum Subkoss Garuda Sriwijaya merupakan satu-satunya Museum yang berada di Kota Lubuklinggau. Museum Subkoss adalah museum perjuangan yang keberadaannya sangat memprihatinkan (Simbolon, 1992). Sebenarnya Museum Subkoss Garuda Sriwijaya berada dilokasi yang sangat strategis, tepatnya berada ditengah Kota Lubuklinggau. Namun kurangnya pengelolaan dan promosi terkait Museum Subkoss yang sangat minim, membuat Museum Subkoss kurang terkenal dihati masyarakat Lubuklinggau dan sekitarnya. Dilihat dari pengelolaan tempatnya, Museum Subkoss masih sangat kurang baik sekali, seperti banyaknya sampah-sampah berserakan dipelataran Museum. Museum Subkoss terkadang hanya dijadikan tempat tongkrongan anak-anak punk yang sambil tidur-tiduran disekitar Museum. Koleksi Museum Subkoss sendiri juga kurang terawat dengan baik. Hal ini dikarenakan pegawai Museum Subkoss Garuda Sriwijaya yang minim pengalaman dalam pengelolaan Museum. Selain faktor usia pengelolanya, juga kurangnya promosi pengenalan Museum tersebut. Para pengelola Museum Subkoss Garuda Sriwijaya umumnya berusia 55 tahun-75 tahunan.

METODE KEGIATAN PKM

Pada tahapan ini dilakukan penelusuran terhadap permasalahan yang dihadapi oleh mitra dan dalam

analisis situasi serta solusi terkait dengan kegiatan yang diusulkan untuk dapat dilaksanakan dalam mencapai target dari solusi permasalahan dan luaran program kemitraan. Studi literatur juga dilakukan dengan menelusuri sumber literatur primer dan sekunder yang berupa buku, jurnal, dan dokumen peraturan mengenai permuseuman Nasional.

2.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data primer maupun sekunder dilakukan dengan metode sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah proses komunikasi atau interaksi yang dilakukan dalam mengumpulkan informasi yang dilakukan dengan tanya jawab antara peneliti dengan informan (Sugiyono, 2018). Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan, solusi, dan strategi Museum dalam meningkatkan layanan dan keberlanjutan Museum Subkoss Garuda Sriwijaya. Wawancara dengan Kepala Museum Subkoss Garuda Sriwijaya Ibu Eva dan Bapak Berlian Susetyo selaku pengelola Museum.

2. Observasi

Observasi pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan pancaindera, dapat berupa penglihatan, penciuman, pendengaran, yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam menjawab masalah dalam penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran yang pasti suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian (Arikunto, 2013). Pengamatan langsung di Museum untuk mengetahui kemungkinan pelaksanaan program yang diusulkan sebagai solusi

permasalahan. Perekaman data dengan instrumen kamera dan alat pemindai digital.

Dokumentasi

Dokumentasi dapat berupa buku koleksi yang didokumentasikan ulang secara digital serta beberapa sumber dokumen yang menjadi bagian dari koleksi yang direka ulang untuk tujuan pelestarian dan peremajaan. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya ialah akan dilakukan rekayasa aplikasi e-Museum berdasarkan data yang ada. Data tersebut akan diolah dan dianalisa untuk mengetahui kebutuhan fungsionalitas aplikasi e-Museum.

2.3 Rekayasa Aplikasi e-Museum

Aplikasi e-Museum Subkoss Garuda Sriwijaya direkayasa dengan menetapkan beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Fungsional e-Museum

Melakukan analisis kebutuhan fungsi-fungsi yang dapat dilakukan oleh Museum terkait dengan pengelolaan koleksi Museum ataupun penyajian informasi koleksi Museum. Analisis yang dilakukan menghasilkan model kebutuhan fungsional perangkat lunak yang siap untuk didesain.

b. Desain e-Museum

Dalam perancangan basis data dan antar muka e-Museum yang dilakukan pada tahapan ini dengan input kegiatan yang berupa model dari hasil analisis kebutuhan fungsional yang telah dihasilkan pada tahapan sebelumnya.

c. Implementasi e-Museum

Implementasi ini berupa kegiatan pengkodean dari hasil desain e-Museum yang berupa desain basis data dan antar muka pada tahapan sebelumnya yang kemudian diterjemahkan dalam Bahasa pemrograman *Hypertext Processor* (PHP) dalam membangun aplikasi

berbasis *website* sehingga dihasilkan sebuah Teknologi Tepat Guna berupa *Prototipe* Aplikasi e-Museum.

d. Pengujian dan Evaluasi e-Museum

Pengujian dilakukan dengan menggunakan angket untuk mengetahui apakah e-Museum telah efektif dan efisien, sedangkan evaluasi dilakukan dengan melakukan pengukuran menggunakan alat ukur angket untuk mengukur pemanfaatan e-Museum dan metode pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan.

e. Sosialisasi e-Museum

Sosialisasi dilakukan baik melalui media massa cetak lokal maupun melalui publikasi pada seminar nasional dan internasional. Selain itu, diusulkan hak cipta terhadap draf Buku dan *Prototipe* aplikasi e-Museum.

Partisipasi Mitra

Pihak Mitra PKM yang merupakan pihak Museum Subkoss Garuda Sriwijaya Kota Lubuklinggau dan pihak Komunitas Sahabat Pelestari Sejarah Seni dan Budaya. Pihak Museum Subkoss Garuda Sriwijaya sebagai tempat kegiatan yang menjadi perhatian untuk dikenalkan sebagai Museum yang dapat dikenal oleh masyarakat umum. Sedangkan pihak Komunitas Sahabat Pelestari Sejarah Seni dan Budaya sebagai mitra yang membantu dalam kesuksesan dalam pelaksanaan kegiatan. Partisipasi Mitra dalam kegiatan PKM adalah sebagai berikut:

1. Mitra sebagai penyedia tempat untuk pelaksanaan kegiatan pendampingan yaitu bertempat di Museum Subkoss Garuda Sriwijaya.
2. Mitra berperan sebagai peserta pendampingan dan aktif berperan dalam kegiatan diskusi / tanya jawab.
3. Mitra terlibat secara keseluruhan dalam program PKM yang meliputi perumusan permasalahan,

perencanaan program, penjadwalan kegiatan, pelaksanaan program sampai pada tahap evaluasi kegiatan.

Evaluasi Program

Evaluasi program kegiatan dilakukan untuk mengetahui dari hasil dan progress dari pelaksanaan program yang telah direncanakan. Evaluasi ini dilakukan dengan cara membandingkan kondisi kedua mitra sebelum program tersebut dilaksanakan dan kondisi mitra setelah program dilaksanakan. Secara rinci.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai tim pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), Dosen STKIP PGRI Lubuklinggau dapat membantu pihak Museum Subkoss Garuda Sriwijaya dengan kemampuannya terhadap teknologi dan informasi. Perlu juga melibatkan Komunitas Sahabat Pelestari Sejarah Seni dan Budaya (SARISEJARA) sebagai komunitas yang selalu memperhatikan Sejarah, Seni dan Budaya lokal Lubuklinggau. Disisi lain, Komunitas SARISEJAYA terdiri para generasi muda yang sadar akan Sejarah sangat baik untuk sama-sama memikirkan keberlangsungan Museum Subkoss Garuda Sriwijaya agar tetap lestari pada masa kini dan masa yang akan datang.

Permasalahan yang terjadi selama ini adalah tidak adanya pemanfaatan Museum Subkoss Garuda Sriwijaya sebagai media pembelajaran bagi masyarakat umum. Museum hanya sebatas bangunan tua yang menunggu dikunjungi tanpa adanya pembenahan yang signifikansi. Seolah-olah Museum Subkoss Garuda Sriwijaya hanya bangunan tua yang berada ditengah Kota Lubuklinggau. Untuk itu, tim

pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat akan memberikan e-Museum : Optimalisasi Manajemen Koleksi Museum Subkoss Garuda Sriwijaya Lubuklinggau. Tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat menilai sangat perlu menerapkan teknologi digital pada Museum Subkoss Garuda Sriwijaya untuk mengenalkan Museum kepada masyarakat luas. Selain terkesan modern, penggunaan e-Museum akan menambah daya ketertarikan masyarakat untuk lebih dekat mengenal Museum Subkoss Garuda Sriwijaya sebagai kebanggaan masyarakat Lubuklinggau dan sekitarnya.

Nantinya masyarakat yang akan mengenal Museum Subkoss Garuda Sriwijaya dapat mengetahui Museum ini hanya melalui *Smartphone Android* yang terhubung jaringan internet. Daya ketertarikan masyarakat tentunya akan sangat besar terhadap Museum Subkoss. Jika masyarakat sudah melihat Museum Subkoss melalui *Smartphone Android* dan tertarik tentunya akan bergegas menuju Museum untuk menyakinkan dirinya terhadap Museum ini. tentunya Museum Subkoss Garuda Sriwijaya akan semakin ramai dan dikenal masyarakat luas. Hal ini yang diharapkan semua pihak dalam menunjang Museum sebagai destinasi wisata edukasi bagi masyarakat yang ramah lingkungan.

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan tim pelaksana relevan dengan pengabdian kepada masyarakat sebelumnya yaitu yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Laely Armiyati dan Dede Wahyu Firdaus (2020) dengan judul Belajar Sejarah di Museum: Optimalisasi Layanan Edukasi Berbasis Pendekatan Partisipatori. Hasil dari penelitian ini adalah peran tenaga edukasi sangat penting dalam mewujudkan visi, misi, dan tujuan dari Museum tersebut,

terutama dalam mengenalkan Sejarah. Edukator tidak hanya dapat menyampaikan berbagai informasi terkait sejarah Museum, namun juga dapat melibatkan pengunjung untuk mengenalkan Museum melalui informasi yang telah didapatkan melalui pendekatan partisipatori. Maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa Museum tidak hanya sebagai tempat untuk melihat benda-benda bersejarah, namun juga sebagai rumah belajar bagi pengunjung.

Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Inten Larasaty (2020) dengan judul Strategi Pemasaran UPT Museum Balanga Sebagai Wisata Edukasi di Kota Palangkaraya. Hasil dari penelitian ini adalah dalam hal strategi pemasaran UPT Museum Balanga harus mendapatkan alternatif yang strategis dalam meningkatkan daya tarik dan kunjungan wisatawan lokal maupun mancanegara. Sebagai Museum yang berada di Kota Palangkaraya dapat menjadi alternatif wisata yang sangat ekonomis. Pembinaan beberapa sistem akan menambah tingkat kebaikan Museum Balanga. Selain pembinaan yang diperlukan, beberapa hal yang mendukung kemajuan Museum Balangan seperti merekrut tenaga ahli Museum dan menjalin kerjasama dengan beberapa instansi seperti Sekolah, Universitas, Komunitas dan lain sebagainya dalam mendukung agar Museum lebih dikenal masyarakat secara luas.

Untuk melakukan e-Museum : Optimalisasi Manajemen Koleksi Museum Subkoss Garuda Sriwijaya Lubuklinggau ini tentunya pihak tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat (PKM) harus seksama dalam pelaksanaannya. Kegiatan ini dapat diawali dengan sosialisasi, pelatihan dan pendampingan terkait

manfaat dari e-Museum pada Museum Subkoss Garuda Sriwijaya. Pihak Museum Subkoss yang termasuk sudah dalam usia tua, akan didampingi oleh tim pelaksana terkait apa yang dimaksud dengan e-Museum dan kegunaannya bagi Museum. Tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat (PKM) juga akan memberikan contoh-contoh model dari e-Museum yang telah diterapkan pada Museum ditempat lain. Hal yang menjadi contoh ini akan menjadi rujukan dalam pendesainan media pemanfaatan Museum Subkoss Garuda Sriwijaya dengan e-Museum agar dikenal oleh banyak orang. Untuk memberikan penguatan kepada pihak Museum Subkoss, perlu dijelaskan bahwa dengan digunakannya e-Museum yang berbasis digital sehingga dapat diakses oleh masyarakat umum melalui Smartphone atau Laptop yang terhubung jaringan internet kapan dan dimanapun mereka berada.

Perlu diketahui bahwa e-Museum saat ini sangat terkenal didunia digital dan sesuai dengan kemajuan zaman yang terjadi saat ini. e-Museum sendiri didesain dengan baik dan dapat diakses melalui *Smartphone Android* maupun Laptop yang terhubung jaringan. Hal ini tentunya sangat menarik jika diterapkan kepada Museum Subkoss Garuda Sriwijaya. Banyak generasi muda yang sudah mengenal adanya Android pada Smartphone-nya. Selain sosialisasi kepada pihak Museum Subkoss Garuda Sriwijaya, tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat juga berdiskusi dengan pihak Komunitas Sahabat Pelestari Sejarah Seni dan Budaya (SARISEJAYA). Komunitas SARISEJAYA ini adalah komunitas yang terdiri dari anak-anak muda yang berusaha untuk melestarikan Sejarah melalui kegiatan yang bermanfaat.

Setelah melalui sosialisasi atau pengenalan tentang e-Museum kepada pihak Museum Subkoss Garuda Sriwijaya, langkah selanjutnya adalah brending untuk menguatkan pihak mitra. Brending ini adalah usaha tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat untuk member keyakinan bahwa e-Museum akan dapat memberikan pengaruh yang positif bagi pengenalan Museum kepada masyarakat umum. Pihak tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat (PKM) tidak hanya sekedar memberikan sosialisasi maupun penguatan melalui brending tentang e-Museum, namun juga memberikan pendampingan. Bentuk pendampingan ini adalah mendampingi mitra tentang penggunaan e-Museum : Optimalisasi Manajemen Koleksi Museum Subkoss Garuda Sriwijaya Lubuklinggau.

Pada akhirnya nantinya, e-Museum yang merupakan bagian dari teknologi akan menjadi solusi bagi pengelolaan informasi koleksi Museum Subkoss Garuda Sriwijaya untuk dapat dapat diketahuimn oleh masyarakat umum jelas akan menambah pengetahuan dan wawasan masyarakat. Dari mengenal Museum Subkoss hanya melalui e-Museum secara virtual yang ada di *Smartphone Android*, rasa penasaran masyarakat akan membawanya untuk berkunjung ke Museum Subkoss Garuda Sriwijaya.

Disisi lain, kerjasama antara pihak tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat, pihak Museum Subkoss Garuda Sriwijaya, dan Komunitas Sahabat Pelestari Sejarah Seni dan Budaya untuk terus menjaga kelestarian Museum dan dikenal masyarakat umum di Kota Lubuklinggau.

SIMPULAN

Produk teknologi yang akan dikemas didalam e-Museum berisi Sejarah dan koleksi yang ada didalam Museum

Subkoss Garuda Sriwijaya. Masyarakat dapat mengaksesnya melalui *Smartphone Android* jika ingin mengetahui Sejarah Museum Subkoss Garuda Sriwijaya. Keunggulan produk yang akan dihasilkan antara lain mitra dapat menggunakan e-Museum. Adanya e-Museum akan dapat meningkatkan jumlah pengunjung Museum mengenai Museum Subkoss Garuda Sriwijaya dan tertarik untuk datang ke Museum secara langsung. Aplikasi e-Museum memiliki manfaat sebagai solusi dari permasalahan yang dialami oleh Museum Subkoss Garuda Sriwijaya selama ini. Museum dapat secara langsung memberikan manfaat sebagai media promosi Museum Subkoss Garuda Sriwijaya dimanapun dan kapanpun masyarakat berada dan ingin mengenal Museum secara langsung. Terlebih masyarakat tertarik untuk berkunjung ke Museum secara langsung dan berdampak pada peningkatan layanan dan ekonomi Museum Subkoss Garuda Sriwijaya

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armiyati, L. dan D. W. F. (2020). Belajar Sejarah di Museum: Optimalisasi Layanan Edukasi Berbasis Pendekatan Partisipatori. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak/article/view/3472>, 7(2), 80–90.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/ja.v7i2.3472>
- Auliahadi, A. (2020). Problem Manajemen Pengembangan Koleksi di Museum Kerinci. *Shaut Al-Maktabah : Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi*, 12(1), 85–100.

<https://doi.org/https://doi.org/10.37108/shaut.v12i1.306>

- Gaffar, V. (2011). Pengaruh Strategi Positioning Museum Terhadap Kunjungan Wisata Edukasi di Kota Bandung (Survey Segmen Pasar Generasi Y). *The Journal : Tourism And Hospitality Essentials Journal*, 1(1), 15–32.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/thej.v1i1.1878>.
- Larasaty, I. (2020). Strategi Pemasaran UPT Museum Balanga Sebagai Wisata Edukasi di Kota Palangkaraya. *DESKOVI : Art and Design Journal*, 3(2), 126–133.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.51804/deskovi.v3i2.808>.