



PERAN TOKOH DAN WARISAN KARYA KREATIF SEBAGAI PEMBENTUK IDENTITAS KOTA YOGYAKARTA

F.X. Bambang Kusumo Prihandono, M.A. (Prodi Sosiologi)
F. Anita Herawati, S.I.P., M.Si. (Prodi Ilmu Komunikasi)

Latar Belakang

Kreativitas yang dimiliki oleh para aktor legenda senantiasa bersifat sosial. Proses kreatif muncul karena tubrukan-tubrukan tradisi dalam jejaring. Sapto Rahardjo, musisi gamelan kontemporer, memiliki kekuatan kreatif karena mencampurkan tradisi dan seni gamelan kontemporer berbasis teknologi. Kiai Ahmad Dahlan menggagaskan gerakan kreatif keagamaan dengan spirit kreativitas dari berbagai tradisi dan pemahaman kontemporer keagamaan. Romo Mangunwijaya mendasarkan proses kreatif dalam tabrakan tradisi arsitektur vernakular dan tradisi modernisme "Bauhaus" Jerman. Dr Yap Kie Tiong dan Dr Yap Hong Jun pun mengembangkan rumah sakit dengan gagasan kreatif karena kondisi tabrakan dalam jejaring elite Eropa, Pribumi, Migran dan kepedulian sosial pada wong cilik. Aktor pewaris adalah orang atau institusi yang memiliki modal sosial tinggi dalam jejaring mereka adalah orang/institusi yang menempati "structural hole". Mereka mampu menempati titik jaringan yang menghubungkan (*bridging*), titik yang mendorong proses difusi dan inovasi akan berjalan baik.

Metodologi

Secara garis besar, penelitian ini mengambil metode kerja analisis naratif/ narrative analysis, yang memfokuskan pada sentral teks sebagai titik awal penafsiran. Biografi tokoh kreatif adalah teks. Teks di sini mestilah dimaknai sebagai "tanda", dimana makna berjangkakan dan dikembangkan oleh sang "author", sang aktor, penuntut atau penulis. Dengan demikian, seperti teks naratif adalah sebuah sistem yang terkonstruksi terus-menerus (Bal, 2009).



Melalui Rhizomic Network Analysis (Steinberg, 2007), yakni analisis dinamika pengetahuan dan inovasi dalam jejaring rhizoma, maka bentuk dan isi jejaring museum actual dan virtual menjadi semakin relevan. Museum virtual dan actual menjadi satu ruang edukasi dalam peta jejaring. Dengan demikian, pewarisan gagasan kreatif melalui jejaring akan semakin membuka dan menciptakan ruang-ruang baru kreatif. Penelitian pada tahun ke-3 bertujuan untuk membuat konsep dan desain museum fisik, yaitu museum Dr. Yap, Museum Sapto Raharjo (musik), dan Museum Romo YB Mangunwijaya. Pengumpulan data dilakukan dengan Focus Group Discussion bersama keluarga/teman sang tokoh, perwakilan sekolah, seniman, dan LSM; wawancara dengan pihak Dinas Kebudayaan dan Dinas Pariwisata, DIY. Selain itu juga dilakukan observasi dan survey calon lokasi museum. Hasil dari pemahaman tersebut, kemudian disarikan menjadi gagasan museum untuk kaum milenial.

Hasil dan Pembahasan

Museum untuk Kaum Milenial

Museum yang digagaskan adalah museum yang "bercita rasa" kaum muda, milenial, interaktif, mampu merasakan kehadiran, hiburan dan juga edukatif. Proyek museum didesain untuk mengembangkan space untuk desain prototipe, eksperimen, dokumentasi dan cara-cara belajar yang baru.

Museum Sapto Rahardjo

Gagasan Museum Sapto Rahardjo adalah ruang "hub" dan "digital museum", yang memiliki konsep "berbagi". Warisan kreatif Sapto Rahardjo akan mengalir dalam pipa-pipa jejaring media. Proses digitalisasi saat ini sedang akan dilakukan. Selain itu, ruang sosial museum Sapto Rahardjo menjadi penting, karena menjadi ruang terbuka publik. Hasil diskusi, pengembangan museum Sapto Rahardjo pun ke arah turisme kreatif. Di mana, pembelajar akan mengikuti workshop-workshop musik kreatif berbasis gamelan. Pembelajar akan mengenal bahwa gamelan tidak sekedar harmoni bunyi, namun juga filsafat budaya.

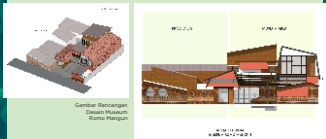
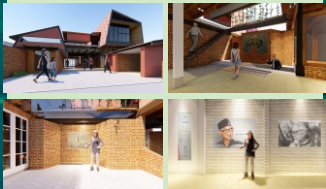


Gambar Rancangan
Desain Museum
Sapto Rahardjo



Museum Romo Mangunwijaya

Konsep museum sebagai ruang pengarsipan, sebagai representasi proses kreatif YB. Mangunwijaya merupakan gabungan antara yang material dan yang virtual. Hal ini untuk mengakomodasi perubahan dan perkembangan jaman. Yang material merupakan karya-karya sastra, artefak peninggalan dan barang-barang koleksi Mangunwijaya. Yang virtual merupakan gabungan, bisa jadi arsip karya-karya Mangunwijaya dari arsitektur sampai sastra.



Gambar Rancangan
Desain Museum
Romo Mangun

Museum Rumah Sakit Mata Dr. YAP

Konsep museum yang ingin dibangun adalah mengajukan "material" dan "virtual". Yang material merupakan koleksi teknologi mata rumah sakit Dr. Yap, Koleksi pribadi Dr. Yap. Di sini kita menemukan keutamaan dan peran sosio-kultural Dr. Yap sebagai jembatan antar etnik dan budaya. Konsep museum Dr. Yap didesain untuk menjadi ruang destinasi wisata kreatif, untuk mengenalkan keutamaan dan pentingnya kesehatan mata. Pengunjung, anak sekolah, mahasiswa kedokteran merupakan pembelajar kreatif yang potensial.



Gambar Rancangan
Desain Museum
R.S. Mata Dr. Yap

Kesimpulan

Konsep museum yang dikembangkan adalah museum kreatif, menggabungkan ruang sosial-material dan virtual. Museum adalah ruang sosial-material, yang menyimpan karya-karya tokoh kreatif, ruang kerja, co-working space, sekaligus menjadi ruang hubung antar jejaring individu dan komunitas. Ruang virtual adalah strategi dunia online untuk mengalirkan gagasan, hasil karya dan aktivitas ruang sosial material. Museum kreatif adalah museum yang dinamis, selalu berbagi, ruang kerja bersama, ruang belajar.

Konsep ini menjadikan museum tidak hanya pengarsip, namun juga menjadi ruang destinasi wisata kreatif, yakni turisme berbasis pada pengalaman dan penciptaan.

HKI, Publikasi, dan Luaran

Tahun Ketiga

- Presentasi pada Seminar Nasional Komunikasi Pariwisata 4.0, Jakarta 31 Agustus 2019
- Jurnal Nasional ENSAINS, Universitas Kebhinasan Republik Indonesia, Bandung; "Menggagas Diseminasi Warisan Kreatif Melalui Pengembangan Educational Tourism (Studi Kasus: Romo YB Mangun Wijaya)"; LOA terbit 1 Januari 2020
- Presentasi pada Konferensi Internasional; "2019 Int'l Conference on Global Cultural and Creative Industries Shanghai", China, 21-24 Nov 2019; "The Role of Intellectual Heritage in Development of Socio-Art Preneurship and Creative Economy"; akan dilaksanakan Buku Ajar Mata Kuliah "Ekonomi Kreatif" ISBN: 978-602-50218-5-5; No. HKI: 000182332
- Festival Kreatif: Gamelan yang Memekarkan Kreativitas dan Karakter Anak", 29 Okt 2019 di SD E Mangunan. Peserta: 7 SD, 1 SMP, 1 UKM Karawitan, Kerjasama dg Yayasan Dinamike Edukasi Dasar; Akses: https://www.youtube.com/watch?v=QVs7_is0_DY
- Workshop Gamelan sebagai Media Pendidikan; UAJY, 12 Okt 2019; Peserta: Guru/pelatih karawitan 9 SDK, Sleman Timur
- Video: Romo Mangun: Wastu Citra dan Religiositas; 9:50; HKI No. 000162977
- Video: Dr. Yap: Antara Kepakaan Hati dan Kesehatan Mata; HKI No. 000164948
- Video: Sapto Rahardjo: Kreativitas Gamelan yang Melintas Batas: 8:08; HKI No. 000162976
- Desain dan Konsep Museum RS Mata Dr. Yap; HKI No. 000163510
- Desain dan Konsep Museum Sapto Raharjo; HKI No.000163511
- Desain dan Konsep Museum Romo Mangun; HKI No. 000163509
- Liputan Gudex.net: <https://gudex.net/read/14365/fisip-uajy-gelar-workshop-dan-festival-gamelan.html>
- Liputan suaramerdeka.com: https://www.suaramerdeka.com/news/baca/205372/kenalkan-gamelan-sejak-usia-dini#Xbw_CCM6f-0-whatsapp
- Liputan Koran Merapi (Print)
- Liputan Suara Merdeka (Print)

Penelitian ini dibiayai oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat. Dirjen Penguatan Riset dan Pengembangan, Kemertrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, 2019