

## BAB II

### DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan tentang obyek penelitian yaitu Komunitas Malam Museum. Secara garis besar penelitian ini seperti sejarah, profil, tujuan, struktur organisasi, dan kegiatan komunitas.

#### 1. Sejarah dan Profil Komunitas

Komunitas Malam Museum (KMM) awalnya merupakan kegiatan PKM yang terdiri dari lima orang pada tahun 2012. Pencetus ide kegiatan ini Gifari dengan konsep yang diambil dari film *Night at the Museum*. Komunitas ini mempunyai implementasi yang berbeda dari film *Night at The Museum* tetapi, komunitas ini mengadopsi konsep dan nama dari film ini. Konsep dari film ini yang di adopsi oleh Komunitas Malam Museum adalah petualangan di museum pada malam hari dan berjudul *Night at The Museum* sama dengan judul pada film *Night at The Museum* (Djunaedi, 2019).

Museum di luar DIY banyak yang mengajukan diri untuk menjalin kerjasama dengan komunitas ini. SDM yang kurang membuat komunitas ini tidak membuka cabang di luar DIY karena ingin fokus hanya di Yogyakarta. Tahun 2013, kegiatan ini vakum karena kesibukkan anggotanya. Tahun 2014 mulai menjadi komunitas yang *profit-oriented* menjadi *non-profit oriented* dan anggota tersisa Djunaedi dan anggota baru dengan nama komunitas Jogjakarta *Night at the Museum*. Merintis menjadi

komunitas, awalnya Djunaedi mengajak teman-teman sekelas dan anak jurusan sejarah untuk menjalankan kegiatan komunitas (Djunaedi, 2019).

Tahun 2017, nama komunitasnya kemudian diganti dari Komunitas Jogjakarta *Night at the Museum* menjadi Komunitas Malam Museum karena untuk pendaftaran akta pendirian sama badan hukum yang mengharuskan penggunaan bahasa Indonesia. Perubahan nama Jogjakarta *Night at the Museum* karena komunitas dibuatkan badan hukumnya untuk tertib administrasi dan menjangkau lebih luas kerja sama dengan lembaga pemerintah. Lembaga pemerintah seperti, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan kemudian Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) pegangan hukum ini berimplikasi pada turunnya anggaran, anggaran hibah untuk kegiatan komunitas (Djunaedi, 2019).

Pada tahun 2017 Komunitas Malam Museum membuka peluang bagi mahasiswa S1 untuk menjadi anggotanya, persyaratannya adalah mahasiswa S1 aktif yang memiliki ketertarikan di bidang museum dan cagar budaya serta berdomisili di Yogyakarta. Proses anggota komunitas ini pertama wawancara data diri dan ketertarikannya. Kedua, dilakukan test, untuk melihat minat calon anggota. Dalam test calon anggota membuat *group project* mengenai museum dengan infografis (Djunaedi, 2019).

Komunitas Malam Museum memiliki tiga tujuan dengan terbentuknya komunitas ini. Tujuan pertama Komunitas Malam Museum adalah ingin mengubah stigma negatif masyarakat terhadap museum. Kedua, komunitas ini ingin membantu museum untuk meningkatkan angka kunjungan dengan hadirnya berbagai kegiatan

yang dilakukan. Ketiga, Komunitas Malam Museum ingin menjadikan komunitas sebagai wadah bagi generasi muda untuk peduli kemajuan museum dan cagar budaya (Djunaedi, 2019).

PKM yang akhirnya bisa menjadi komunitas karena Djunaedi mendapatkan dorong dari teman-teman dekat untuk meneruskan kegiatan ini. Djunaedi melihat kegiatan ini punya potensi yang besar karena di Jogja belum ada komunitas yang bergerak di bidang museum, sejarah dan cagar budaya. Djunaedi melihat kegiatan ini punya masa depan yang lebih baik dan harus tetap dijalankan. Perubahan dari PKM dan pergantian nama komunitas juga mempengaruhi logo yang di miliki oleh komunitas malam museum. Setiap logo memiliki makna dan arti yang berbeda-beda (Djunaedi, 2019).

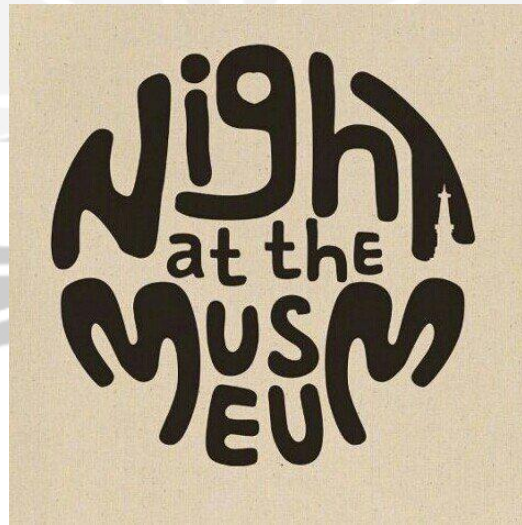
Logo saat menjadi PKM terlihat pada gambar 2.1 dalam logo tersebut belum terdapat filosofi dan makna dalam logonya tanya. Ketika itu, tidak memiliki filosofi karena logo hanya merupakan fungsi *branding* untuk penjualan paket wisata sehingga tidak memiliki filosofi (Djunaedi, 1 November 2019)

Gambar 2. 1 Logo Pertama



Pada gambar 2.2 merupakan logo saat perubahan dari PKM ke komunitas yang diberi nama Komunitas Night at the museum, sama dengan logo sebelumnya, logo ini tidak memiliki filosofi tertentu tetapi, terdapat beberapa makna mengenai logo ini. Pertama, dari tulisan “Night Museum” yang berbentuk lingkaran, dalam hal ini pada lingkaran yang bulat itu di ibaratkan seperti bola cahaya senter yang dimana kegiatan ini merupakan jelajah malam hari sehingga memerlukan penerangan. Bentuk dari tulisan ini di buat lucu dan menarik, di tulisan “t” pada kata “Night” memiliki gambar tugu Jogja yang menggambarkan bahwa kegiatan ini muncul di Jogja. (Djunaedi, 1 November 2019)

Gambar 2. 2 Logo Kedua

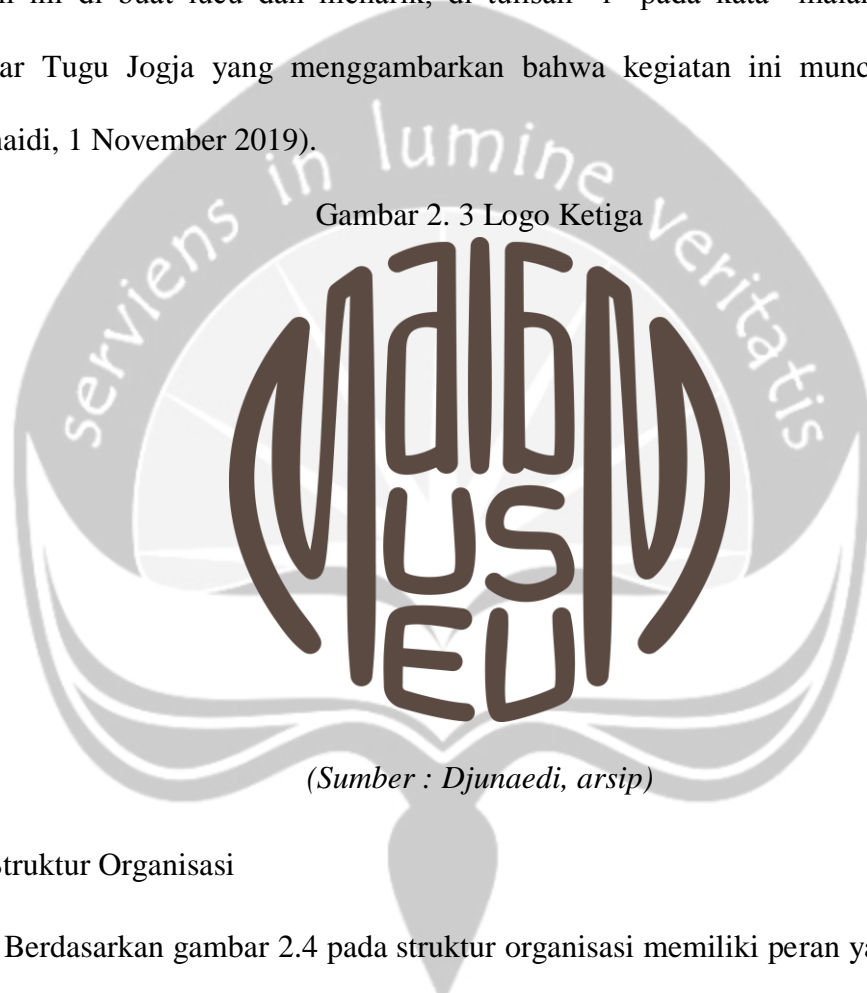


(Sumber : Djunaedi, arsip)

Pada gambar 2.3 merupakan logo saat perubahan dari logo ke dua yaitu komunitas yang diberi nama Komunitas Night at the Museum ke komunitas yang diberi nama Komunitas Malam Museum, sama dengan logo sebelumnya, logo ini tidak memiliki filosofi tertentu tetapi, terdapat beberapa makna mengenai logo ini.

Pertama, dari tulisan “Malam museum” yang berbentuk lingkaran, dalam hal ini pada lingkaran yang bulat itu diibaratkan seperti bola cahaya senter yang dimana kegiatan ini merupakan jelajah malam hari sehingga memerlukan penerangan. Bentuk dari tulisan ini di buat lucu dan menarik, di tulisan “l” pada kata “malam” memiliki gambar Tugu Jogja yang menggambarkan bahwa kegiatan ini muncul di Jogja. (Djunaedi, 1 November 2019).

Gambar 2. 3 Logo Ketiga



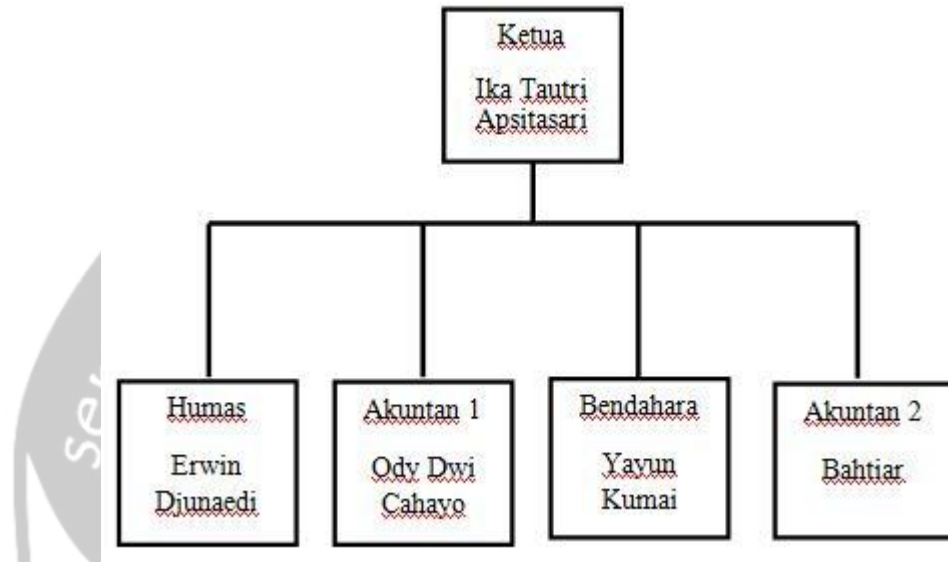
(Sumber : Djunaedi, arsip)

## 2. Struktur Organisasi

Berdasarkan gambar 2.4 pada struktur organisasi memiliki peran yang berbeda-beda. Ika Tautri Apsitasari, sebagai ketua memiliki peran dalam mengontrol dan mengurus perizinan di museum. Djunaedi Djunedji sebagai humas bertugas untuk melakukan promosi kegiatan PKM. Yayun Kumai sebagai bendahara menghitung laba rugi. Ody Swi Cahayo dan Bahtiar merupakan akuntan satu dan dua dalam PKM ini yang bertugas untuk menghitung laba dan profit. Dalam hal ini PKM masih

terbatas dengan lima anggotanya. Dalam konsep dan games kelima anggota turut bekerja sama.

Gambar 2. 4 Struktur Organisasi PKM

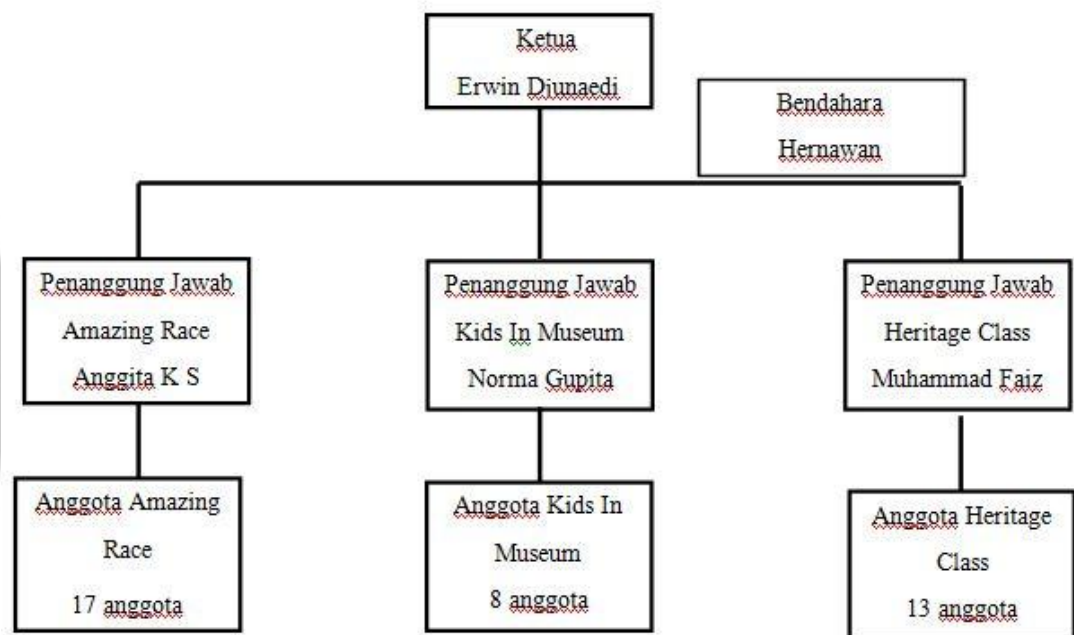


(Sumber : Djunaedi, wawancara 01/11/2019)

Gambar 2.5 merupakan struktur Komunitas Malam Museum pada priode 2018/2019. Dalam struktur ini Djunaedi merupaka ketua komunitas yang bertugas memimpin dan mengontrol kegiatan komunitas. Hernawan merupakan bendahara yang menyimpan uang komunitas. Dalam komunitas ini di bagi menjadi tiga Divisi, pertama Divisi Amazing Race yang melakukan kegiatan jelajah malam di museum, dalam Divisi ini Rezki merupakan seorang koordinator yang mengamati dan mengawasi kegiatan jelajah malam di museum. Divisi Amazing Race merupakan Divisi yang memiliki anggota terbanyak sekitar 17 anggota.

Divisi kedua adalah Kids In Museum dengan koordinator yang bernama Norma Gupita yang bertugas dan bertanggung jawab atas kegiatan kids in museum dengan total 8 anggota. Divisi ketiga adalah heritage class yang beranggotakan 13 orang dengan koordinator yang bernama Muhammad Faiz.

Gambar 2. 5 Struktur Komunitas Malam Museum



(Sumber : Djunaedi, wawancara 01/11/2019)

### 3. Kegiatan Komunitas Malam Museum

Program pertama Komunitas Malam Museum, Jelajah Malam Museum (Amazing Race) sejak 2012 hingga sekarang. Museum Benteng Vredeburg yang pertama kali mendukung kegiatan pada malam hari. Benteng Vredeburg memfasilitasi kegiatan ini mulai dari akses masuk, *snack* dan kaos yang dalam satu

tahun bisa mengadakan kegiatan ini delapan hingga sepuluh kali. Setiap kali pendaftaran dibuka untuk kuota 100 peserta.

Pada gambar 2.6 merupakan salah satu contoh poster dari kegiatan Amazing Race yang dilaksanakan di Museum Benteng Vredeburg pada Sabtu, 19 Oktober 2019 pukul 16:00-21:00. Dalam poster tersebut juga dituliskan fasilitas yang didapatkan seperti kaos, games, konsumsi, hadiah dan pentas musik tradisional. Dalam poster juga terdapat kontak narahubung dan ada keterangan kerja sama antara KEMENBUD dengan Komunitas Malam Museum. Logo pendidikan dan Komunitas Malam Museum dicantumkan pada poster serta foto kegiatan Amazing Race sebelumnya sebagai *background* poster dan kegiatan ini di publikasi di instagram @malamuseum.

Gambar 2. 6 Poster Jelajah Malam Museum



The image shows a screenshot of an Instagram post from the account @malamuseum. The post features a poster for the event "JELAJAH MALAM MUSEUM". The poster includes the following text:

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta  
Bekerja sama dengan Komunitas Malam Museum
- JELAJAH MALAM MUSEUM**
- SABTU, 19 OKTOBER 2019  
PUKUL 16.00-21.00 WIB  
MUSEUM BENTENG VREDEBURG
- GRATIS!**
- FASILITAS:  
KAOS - GAMES SERU - KONSUMSI -  
HADIAH - PENTAS MUSIK TRADISIONAL
- SEGERA DAFTAR DI:  
087849714273 (SELLY)

The Instagram post interface shows the following details:

- Account: malamuseum • Diikuti
- Post Text: malamuseum Jelajah Malam Museum Hadir Lagi .  
Buat kamu yang penasaran gimana sensasi menjelajah Museum Benteng Vredeburg di malam hari, kami hadirkan kembali program Jelajah Malam Museum .  
Acaranya hari Sabtu, 19 Oktober 2019 pukul 16.00-21.00 WIB. Fasilitas Kaos, Konsumsi, Games, Doorprize dan Pertunjukan Seni Musik Tradisional .  
GRATIS...!!! .  
Kuota Terbatas...!!! .  
Nah, segera daftarkan dirimu dengan format Nama\_JelajahMalamMuseum
- Engagement: Disukai oleh megsu\_ dan 447 lainnya
- Date: 17 OKTOBER

(Sumber : Instagram @malamuseum 01/11/2019)



Program kedua Komunitas Malam Museum Kids in The Museum yang telah berdiri sejak 2015. Program *Kids in The Museum* menargetkan anak-anak usia empat sampai dua belas tahun menjadi partisipan pada program ini. Umumnya kegiatan ini dilakukan di museum seperti museum Taman Tino Sidin. Anak-anak dikenalkan dengan berbagai hewan-hewan bersejarah yang ada di museum tersebut. Untuk kegiatan ini bersifat berbayar bagi anak-anak dan juga pendamping tapi pendamping tidak menemani anak-anak dalam berkegiatan dikarenakan pendamping juga mempunyai kegiatan sendiri yang diharapkan bahwa setelah acara ini selesai antara anak dan pendamping bisa berbagi cerita.

Pada gambar 2.7 merupakan poster pada kegiatan kid's in Museum di Museum Pusat TNI Angkatan Udara Dirgantara Mandala pada hari Minggu, 20 Oktober 2019. Waktu kegiatan ini 08:00-11:45 WIB, kegiatan ini bersifat berbayar dan nanti peserta mendapatkan *workshop* dan *game*. Dalam poster juga terdapat kontak narahubung dan tercantum fasilitas yang di dapatkan.kegiatan ini seperti tiket masuk museum, snack, nonton film pendek, *workshop*, *souvenir*, ilmu dan teman baru dengan tema Hari Penerbangan Nasional dan di posting di instagram @malamuseum

Gambar 2. 7 Poster Kid's in Museum



(Sumber : Instagram @malamuseum 01/11/2019)

Program ketiga adalah Class Heritag dan pada gambar 2.8 yang telah berdiri sejak 2016. Program ini terbuka untuk umum mulai dari pelajar, mahasiswa hingga orang tua. Topik atau isu-isu yang biasanya digunakan Class Heritage mengenai konservasi cagar budaya kegiatan terakhir pada 17 Maret 2019 di Kawasan kauman untuk membahas “Kepingan Kisah Kampung Kauman” dan kegiatan ini berbayar, setiap peserta mendapatkan snack.

Gambar 2. 8 Poster kegiatan Kids In Museum



ber : Instagram @malamuseum 01/11/2019)

Program keempat, nonton dan bedah film sejarah dan budaya, Komunitas Malam Museum bekerjasama dengan Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPCB) dan komunitas film di Yogyakarta untuk melakukan kegiatan ini. Tujuan adanya kegiatan ini untuk memfasilitasi masyarakat yang mempunyai ketertarikan dengan sejarah dan budaya. Dalam diskusi film ini, bertema sejarah dan purbakala. Dalam gambar 2.9 merupakan salah satu poster kegiatan nonton film bareng di Museum Benteng Vredeburg. Film ini di putar jam 13:00 dan tidak berbayar, selain itu peserta mendapatkan *doorprize* yang menarik

Gambar 2. 9 Poster Nonton Film Bareng

The image shows an Instagram post from the account 'malamuseum'. The main content is a promotional poster for a movie screening event titled 'NONTON FILM BARENG VREDEBURG FAIR 2019'. The poster is divided into four columns representing the days of the event: JUMAT (20 SEPTEMBER 2019) with the movie 'SURAU DAN SILEK', SABTU (21 SEPTEMBER 2019) with 'BOVEN DIGOEL', MINGGU (22 SEPTEMBER 2019) with 'SURAU DAN SILEK', and SENIN (23 SEPTEMBER 2019) with 'BANDA THE DARK FORGOTTEN TRAIL'. The poster also includes the text 'SEMUA DI PUTAR PUKUL 13.00 WIB' and 'GRATIS DAN ADA DOORPRIZE MENARIK'. At the bottom of the poster, there is contact information for malamuseum, including their website, social media handles, and email address. The Instagram post itself shows several comments from users like 'ahmadzuhry @imuaraa @anggunyas', 'ariebudi01 ayuk nonton pak til @yohanesandra', and 'robypurnama33 Langsung dateng aja apa pake daftar2 dulu?'. The post is dated 19 SEPTEMBER and has 220 likes.

(Sumber : Instagram @malamuseum 01/11/2019)

Program kelima seminar sejarah, kegiatan ini bertujuan untuk mendekatkan masyarakat dengan sejarah dengan mengangkat tema yang berbeda disetiap tahunnya. Dalam seminar ini menghadirkan akademisi sejarah di Yogyakarta dan melibatkan mahasiswa, pelajar dan masyarakat umum. Pada gambar 2.10 merupakan salah satu kegiatan seminar sejarah dan workshop konservasi koleksi fosil pada hari selasa 9 Oktober di Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.

Gambar 2. 10 Poster Nonton Film Bareng



(Sumber : Instagram @malamuseum 01/11/2019)

#### 4. Deskripsi Subjek Penelitian

Penelitian ini mendapatkan empat orang narasumber yang memiliki tanggung jawab yang berbeda-beda. Narasumber pertama adalah Erwin Djunaedi, biasa disapa Djunaedi beradal dari Sengkang Kabupaten Waji, Sulawesi Selatan. Eriwin diwawancarai pada 1 November 2019 di Cafe Pribumi. Djunaedi merupakan *founder* sekaligus sebagai ketua Komunitas Malam Museum yang sudah berdiri sejak tahun 2012, ternyata dulu Djunaedi merupakan salah satu mahasiswa di Universitas Gadjja Mada pada tahun 2010 dan lulus tahun 2017 di jurusan Departemen Sejarah. Kini, Djunaedi sudah 9 tahun di Yogyakarta dan Djunaedi berdomisili di Sapen, Demangan Yogyakarta, kesibukan Djunaedi sekarang adalah sebagai seorang freelancer di

bidang kebudayaan dan pariwisata dan mengelola Komunitas Malam Museum dan pengkajian sejarah (Djunaidi, 1 November 2019).

Narasumber kedua adalah Anggita Kartika Sari Rezki atau yang biasa disapa Angkasa. Rezki merupakan koordinator di Divisi Amazing Race dan sudah bergabung sejak tahun 2018, peneliti melakukan wawancara pada 30 Oktober 2019 di Museum Benteng Vredeborg. Rezki merupakan salah satu mahasiswa di Universitas Gadjadara jurusan Pariwisata pada tahun 2016-sekarang. Rezki berasal dari Manado dan sekarang sudah 4 tahun berdomisili di Yogyakarta. Oreo merupakan makanan kesukaan Rezki, sedangkan air putih merupakan minuman kesukaan Rezki sedangkan kucing merupakan hewan kesayangan Rezki. Kesibukkan Rezki sekarang adalah magang di Bukit Rhema Gereja Ayam, Magelang (Rezki, 30 Oktober 2019)

Narasumber ketiga adalah Selly Juanisa Harsela, yang disapa Harsela. Harsela sudah bergabung sejak tahun 2018, sebagai *contact person* Amazing Race di Komunitas Malam Museum. Harsela merupakan pendatang dari Pontianak dan merupakan mahasiswa di Universitas Gadjadara sejak tahun 2016, Harsela memilih jurusan Arkeolog. Kesibukkan Harsela sekarang adalah skripsian dan Harsela sudah berada di Yogyakarta sekitar 3 tahun di jalan Bulaksumur C17, Depok, Sleman, Yogyakarta. Harsela yang sedang magang di Kalimantan membuat peneliti harus mewawancarinya melalui *voice note* di Whatshpp mulai dari 29 Oktober 2019 – 4 November 2019 (Harsela, 29 Oktober 2019 – 4 November 2019).

Narasumber keempat adalah Hernawan sebagai anggota senior Divisi Amazing Race dan bendahara Komunitas Malam Museum yang diwawancarai 30 Oktober

2019 di Museum Benteng Vredeburg. Hernawan merupakan mahasiswa yang berasal dari Yogyakarta seorang mahasiswa di bidang Ilmu Sejarah dari Universitas Negeri Yogyakarta sejak tahun 2016. Hernawan sekarang adalah kuliah di UNY, selain itu ia memiliki masuk ke organisasi yang ada di kampus dan menjadi *volunteer* di Komunitas Malam Museum (Hernawan, 30 Oktober 2019).

