

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Museum Indonesia. (2016). *Daftar Museum Seluruh Indonesia*. Diambil dari <http://asosiasimuseumindonesia.org/anggota.html>
- Cangara H. (2018). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Effendy O U. (1986). *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remadja Karya.
- Effendy O U. (2011). *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Emzir. (2010). *Metode Penelitian Kulitatif Analisis Data*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fajar M. (2019). *Ilmu Komunikasi Teori & Praktik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Idrus M. (2009). *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Kriyantono R. (2008). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Kriyantono R. (2010). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Mardhiyah G. (2015). *Strategi Komunikasi Persuasif Pembawa Acara Televisi (Strategi Komunikasi Persuasif Pembawa Acara “Berpacu Dalam Melodi” Di Net Tv)*. Diambil dari <https://jurnal.usu.ac.id/index.php/flow/article/download/19233/8097>
- Pertiwi D. (2019). *Strategi Komunikasi Persuasif Dalam Meningkatkan Jumlah Debitur Di Pt. Bni (Persero) Tbk Kantor Cabang Padang*. *Jom Fisip Vol. 6: Edisi I Januari – Juni 2019*. Diambil dari <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/22769>

- Pratikto R. (1987). *Berbagai Aspek Ilmu Komunikasi*. Bandung: Remadja Karya.
- Suharja & Sulitya. (2014). *Buku Panduan Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta*. Yogyakarta: Kementerian Kebudayaan Dan Pariwisata direktorat Sejarah Dan Purbakala Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta.
- Syamsurizal. (2016). *Strategi Komunikasi Persuasif Dalam Aktivitas Pemasaran (Studi Deskriptif Komunikasi Persuasif Presenter Staff Pemasaran) Dalam Merekrut Calon Mahasiswa Baru Di Politeknik Lp31 Jakarta, Jurnal Lentera Bisnis, Vol.5, No.2. Jakarta: Politeknik Lp3ijakarta*. Diambil dari <https://plj.ac.id/ojs/index.php/jrlab/article/view/39/28>
- Visiting Jogja. (2018). *Statistik Pariwisata DIY 2018*. Diambil dari <https://visitingjogja.com/19962/statistik-pariwisata-diy-2018/>
- West, R. & Turner, L. H. (2014). *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis Dan Aplikasi* (3 ed.). Jakarta: Salemba Humanika.
- Widiyanto, D. (2018). *Harmoni Kebudayaan Antarnegara, Yogyakarta Kota Budaya ASEAN*. Diambil dari https://www.krjogja.com/web/news/read/81257/Yogyakarta_Kota_Budaya_ASEAN
- Yuliana, R. (2016). *Yogyakarta Dinilai Layak Jadi Kota Warisan Budaya*. Diambil dari <https://tirto.id/yogyakarta-dinilai-layak-jadi-kota-warisan-budaya-bZnV>

LAMPIRAN



Interview Guide

Catatan:

F : *Founder*

T : Tim Amazing Race

PJ : Penanggung Jawab dan *Contact Person*

No	Teori	Konsep	Sumber Data	Narasumber	Keterangan	Pertanyaan
1	Strategi Komunikasi	Membuat perencanaan dan manajemen untuk mencapai tujuan yang diinginkan	Wawancara	Founder Tim Amazing Race PJ Amazing Race	5 pertanyaan Laswell <i>Who?</i> <i>Says what?</i> <i>To whom?</i> <i>With what effect?</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Siapa yang mencetuskan ide Komunitas ini pertama kali? (F) - Bagaimana awal terbentuknya Komunitas ini (yang punya ide dan konsep?) (F) - Bagaimana proses terbentuknya kegiatan Amazing Race (mulai dari

					<p>kegiatan pertama, dulu gimana cara menyampaikan kegiatan ini, respon awal dari peserta? Cara menentukan targetnya?) (F, PJ, T)</p> <p>- Bagaimana awal kisah para founder berguguran? (F)</p> <p>-Pada akhirnya, mas Erwin sendiri yg meneruskan kegiatan ini, sebenarnya apa yang membuat mas tetap ingin</p>
--	--	--	--	--	---

					<p>mempertahana n kegiatan ini? (F)</p> <p>-Bagaimana Struktur Organisasi dan tugas masing- masing anggota? (F, PJ, T)</p> <p>- Bagaimana konsep strategi komunikasi oleh tim Amazing Race? (T)</p> <p>- Bagaimana cara Komunitas ini membuat perencanaan dalam kegiatan ini? (tanyakan, cara mereka</p>
--	--	--	--	--	---

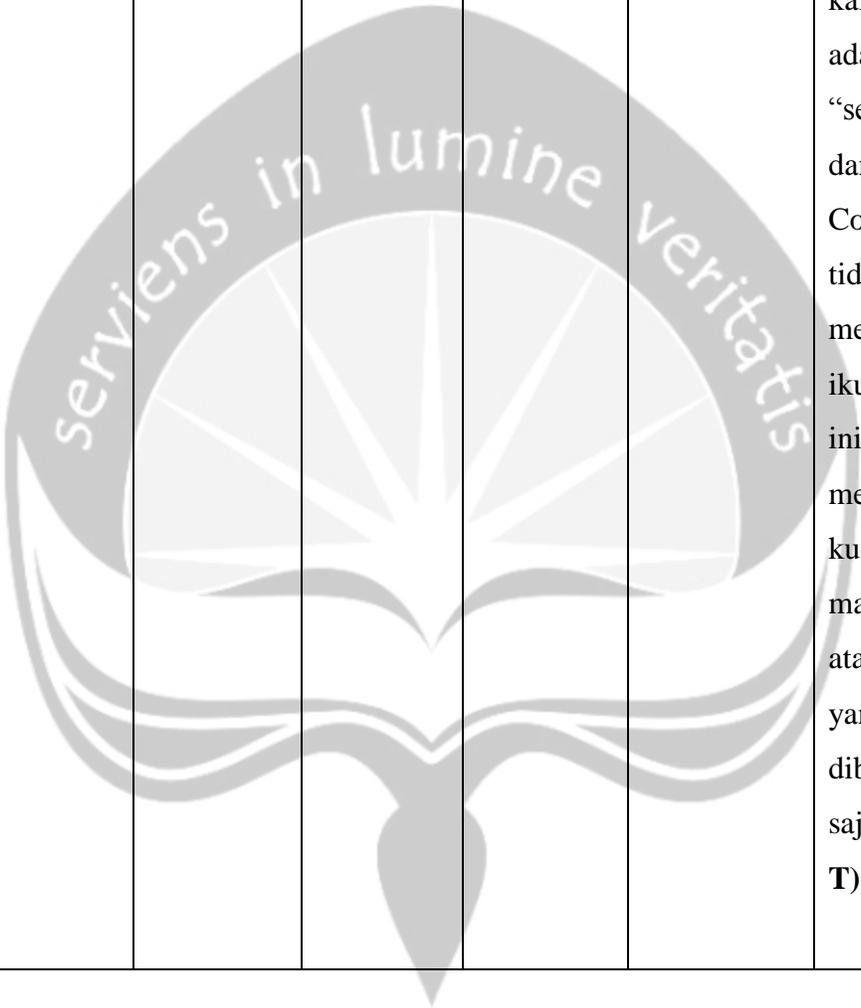
					<p>menentukan isi konten, isi modul, <i>timeline</i>, media yang akan digunakan dan menentukan tim yang akan berpartisipasi sebagai panitia) (F, PJ, T)</p> <p>-Bagaimana rangkaian kegiatan dalam kegiatan Amazing Race?(apa saja yang dipertunjukkan dalam kegiatan Amazing Race?) (F, PJ, T)</p>
--	--	--	--	--	--

2	Menentukan efek	Wawancara	Founder Tim Amazing Race PJ Amazing Race	<i>When</i> <i>How</i> <i>Why</i>	-Bagaimana implementasi kegiatan pada saat dilapangan? (udah sesuai dengan yang direncanakan atau melenceng, kalau udah sesuai, bagaimana cara membuatnya bisa sesuai? Kalau tidak perubahan-perubahan apa yang terjadi dan bagaimana cara menganalisis perubahan itu?) (F, PJ, T)
---	-----------------	-----------	--	---	---

					<p>-Siapa saja anggota yang sering terlibat dalam kegiatan ini? (bagaimana cara pemilihannya?) (F, PJ, T)</p> <p>- Bagaimana respon dan antusias dari peserta, jika dilihat dari interaksi yang dilakukan saat kegiatan sedang berlangsung? (F, PJ, T)</p>
3	Pendekatan yang digunakan oleh Komunitas	Wawancara dan data sekunder	Founder Tim Amazing Race PJ Amazing	- Cek poster, postingan dan dokumentasi	-Bagaimana atau cara apa yang dilakukan Komunitas dalam

				Race	(wawancara) <i>information</i> , <i>persuasion</i> dan <i>instruction</i>	melakukan publikasi? (apakah ada Teknik tertentu dalam pemilihan hari, jam dan jadwal posting kegiatan) - Bagaimana cara Komunitas melakukan pendekatan kepada peserta prakegiatan, kegiatan dan postkegiatan untuk menyebarkan informasi mengenai keberlangsungan kegiatan ini? (F, PJ, T)
4	Komponen dalam	faktor pendukung	Wawancara	Founder Tim	Komunikasikan Media	-Bagaimana proses

	strategi komunikasi	g dan faktor penghambat		Amazing Race PJ Amazing Race	Pesan komunikator	<p>pendaftaran peserta dalam mengikuti kegiatan ini? (Apakah adanya kendala? atau masalah yang dihadapi) (F, PJ, T)</p> <p>-Bagaimana proses seleksi peserta? (apakah ada yang mendaftar lebih dari satu kali?, kalau ia, bagaimana cara menangannya dan apakah ada peserta yang tidak datang pada hari H dan jika ia, apakah</p>
--	---------------------	-------------------------	--	------------------------------	-------------------	--



						<p>peserta tersebut boleh mendaftar untuk kedua kali?, apakah ada peserta “seludupan” dan kegiatan? Contohnya dia tidak mendaftar tapi ikut kegiatan ini untuk menggantikan kuota yang masih kosong atau kuota yang kosong dibiarkan saja? (F, PJ, T)</p>
--	--	--	--	--	--	--

TRANSKIP WAWANCARA

P : Penulis

N : Narasumber

Transkrip Erwin Djunaedi 1 November 2019

Wawancara 1, sebagai *founder* komunitas Komunitas Malam Museum

P : Hallo mas, selamat siang. Bagaimana proses komunitas ini bisa terbentuk dan siapa pencetus ide komunitas ini pertama kali dan kenapa namanya *Night at The Museum*?

N : Nah, pertama kali mencetuskan ide ini sebenarnya, Ehmm, kakak kelas, kakak kelas kami. Namanya Mas Gifari yang sekarang jadi dosen D3 pariwisata UGM. Nah itu kemudian ngajak kami untuk membuat program kreativitas mahasiswa bidang kewirausahaan dengan tajuk ehmm, wisata malam di museum. Konsepnya sebenarnya diambil dari film *Night at the Museum*. Eh saat, maksudnya kami pun juga pernah nonton film itu tapi belum tercetus ide untuk melakukan itu. Nah, terus kemudian kakak kelas kami itu yang kayak mendorong kami untuk membuat program. Proposalnya kami buat, awalnya cuma berdua nih, aku sama Tantri, awalnya cuma berdua nih. Kemudian menggaet adik kelas namanya Odi Yayum terus kemudian karena ini sifatnya multidisiplin jadi harus mengambil di luar disiplin ilmu kami yang sejarah. Nah, kemudian dipilihlah teman dari pariwisata namanya Bachtiar. Kami kemudian buat proposal itu bareng-bareng, dikumpulkan ke Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi di Jakarta Kemendikbud, kemudian di didanai. Jadi modelnya dulu itu program kreativitas mahasiswa (PKM). Eh ini kemudian berubah menjadi komunitas itu sejak 2014 sebenarnya, udah mulai jadi komunitas. Nah jadi awalnya itu sebenarnya PKM kan, nah terus kemudian, kenapa kemudian jadi komunitas karena para *foundernya* ini, 5 orang ini semuanya gugur satu-satu, semuanya sibuk sama kegiatan masing-masing sampai pada akhirnya ehmm apa namanya sempat vakum, 2013 itu vakum, aku KKN, Tantri KKN, dan akhirnya vakum. Mulai digarap itu 2014 kami berpikir sebenarnya, saya pribadi berpikir bahwa ehmm ini tu punya potensi yang besar sebagai komunitas yang bergerak di bidang museum karena museum itu kan, karena kami lambat laun belajar museum itu lembaga *non-profit oriented*, sedangkan kami selalu Bergeraknya di *profit-oriented* sehingga pada akhirnya saya yang tinggal seorang ini yang bertahan itu memutar sebenarnya eh memutar eh apa namanya PKMini yang *profit-oriented* menjadi *non-profit oriented* dengan nama komunitas *Jogjakarta Night at the Museum*, berubah jadi komunitas. Nah setelah dia berubah jadi komunitas 2014

tugasku adalah harus menggaet, menggaet beberapa orang kan untuk menjadi anggota komunitas untuk menjalankan komunitas ini. Nah akhirnya kami merekrut, aku merekrut itu anak-anak sejarah adik-adik kelasku sama teman sekelasku awal-awalnya itu anak sejarah semua ngegarap jadi komunitas, kemudian semakin berkembang sampai hari ini, emm sampai hari ini dengan jumlah relawan sekitar 30-an orang emm dan nama komunitasnya kemudian diganti di tahun 2017 diganti dari Komunitas *Jogjakarta Night at the Museum* jadi Komunitas Komunitas Malam Museum, alasannya sebenarnya untuk emm, untuk pendaftaran akta pendirian sama badan hukum ehmm harus menggunakan bahasa indonesia, jadi nama yang tadinya *Jogjakarta Night at the Museum* itu kemudian diubah menjadi komunitas Komunitas Malam Museum sampai hari ini.

P : Terus eh ini, tadi kan di awal itu mas Ivari sebagai senior itu kan mendorong mas dan teman-teman, kenapa dia tidak terlibat dalam pembentukan ini, maksudnya kenapa dia gak turun tangan?

N : Mas Ivari itu sebenarnya senior kami, jauh beberapa tahun. Dia itu sibuk dengan ehmm studi dia, S2 itu kan. Sehingga dia cuma memberikan dorongan aja. Nah, ketika kami kemudian didanai oleh Dikti itu sepenuhnya sudah tidak, tidak ehmm apa namanya Mas Ivari tidak ehmm apa ehmm bersama dengan kami, cuma dia hanya mendorong aja. Ketika terjadi perubahan menjadi sebuah komunitas Mas Ivari sudah tidak terlibat lagi.

P : Terus ehmm, tadi kan mas bilang, komunitas ini kan udah di badan hukum gitu, sebenarnya untuk apa sih kita di badan hukum itu, maksudnya yaudah kayak komunitas lepas pada umumnya, apa nanti ke depannya ini bakal dijadikan badan usaha penghasilan apa gimana?

N : Komunitas Komunitas Malam Museum dibuatkan badan hukumnya sebenarnya untuk ehmm apanya tertib administrasi terutama pada, pada saat membangun kerja sama dengan lembaga pemerintah. Lembaga pemerintah ini sekelas Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan kemudian Balai Pelestarian Cagar Budaya dan lain-lain itu, mereka punya pegangan hukum berkegiatan dengan Komunitas Malam Museum. Nah, pegangan hukum ini akan berimplikasi pada turunnya anggaran, anggaran hibah untuk komunitas. Nah, Komunitas Malam Museum sudah pernah beberapa kali akses dana hibah dari pemerintah berkat setelah didaftarkan sebagai ehmm apa namanya komunitas berbadan hukum, punya akta pendirian, kemudian punya NPWP dan rekening komunitas gitu, untuk tertib administrasi dan menjangkau lebih luas kerja sama dengan lembaga pemerintah.

P : Ehm maaf nih mas, aku mau ulang di awal lagi kan tadi di awal berlima nih dan satu-satu berguguran nih kan cuma tinggal Mas Erwin, sebenarnya apa sih yang tetap mas pengen pertahain gitu loh, kayak udah sendiri terus kayak sedih gitu gak sih udah mas yang mulai terus mereka kayak gak ada usaha sedikit membantu atau mempertahankan atau gimana pertanggungjawaban mereka pergi mereka kayak pergi gitu aja atau gimana?

- N : Ya jadi emm, kembali lagi emm PKM itu biasanya emm teman-teman ninggalin itu karena mereka udah punya kesibukan sendiri-sendiri ada yang udah sibuk skripsi ada yang udah sibuk dengan organisasi yang lain dan kesibukan yang lain-lain gitu loh. Nah emm, saya tuh sebenarnya ehmm didorong juga dengan teman-teman dekat saya untuk meneruskan ini, temanku yang lain, teman sekelas, teman yang lain itu mendorong karena eh saya pribadi melihat ini punya potensi yang besar karena di Jogja itu belum ada komunitas yang bergerak di bidang itu jadi komunitas yang bergerak di bidang museum, sejarah dan cagar budaya belum ada di Jogja eh apa namanya pada waktu itu. Saya melihat ini karena saya juga punya jiwa organisasi gitu kan, suka berkegiatan, suka apa namanya, mengumpulkan orang untuk kerja bareng sehingga aku memutuskan tetap bertahan kekeh bertahan untuk meneruskan ini sebagai komunitas. Jadi gak ada, gak ada alasan apa-apa sebenarnya, jadi itu tadi ku pikir ehmm komunitas yang bergerak di bidang itu belum ada di Jogja dan dia punya masa depan yang lebih baik sebenarnya makanya harus digarap.
- P : Ehm perjalanan awal pertama kali merintis ini gimana misalnya dari kegiatannya kan gak mungkin tiba-tiba langsung ada Amazing Race dan lain sebagainya, kegiatan pertamanya apa sih di sini?
- N : Kalo kegiatan pertamanya masih tetap melanjutkan program PKM-nya itu jelajah malam di museum itu dengan ada format-format yang berubah sebenarnya formatnya adalah adanya *games* gitu kan, *games* yang disebut Amazing Race itu nah *games*nya ini di riset oleh teman-teman baruku ini yang masuk dalam satu komunitas ku ini nah itu kemudian membuat riset terkait game museum terutama terkait dengan Benteng Vredeburg akhirnya bisa jalan dan antusias orang itu tinggi. Nah karena aku punya anggota udah lumayan banyak jadi mungkin waktu tu ada sekitar 10-an orang akhirnya kami berpikir lagi, oh jelajah malam kayaknya tidak cukup untuk menghidupkan komunitas ini. Nah kita buat kegiatan-kegiatan yang lain maka dibuatlah tiga Divisi dalam tiga kegiatan, yaitu Divisi Amazing Race untuk jelajah malam, Divisi *Kids In Museum* untuk anak-anak, dibuatlah Divisi *Class Heritage*, diskusi sejarah, dibuatlah pemutaran film dan kegiatan seminar sejarah, gitu. Sampai pada akhirnya lembaga-lembaga pemerintah melirik komunitas ini. Oh ternyata ada komunitas anak muda yang mengurus itu loh nah jadi kegiatan kami semakin variatif gitu.
- P : Nah terus kenapa muncul nama Amazing Race itu gimana sih asal usulnya apakah kayak dari *games* yang namanya Amazing Race yang harus kalian itu yang diceritakan?
- N : Kalo, kalo yang diceritakan sebenarnya itu kami terinspirasi dari *games* Korea ya, waktu itu masih *booming* banget game itu di Korea itu. Nah konsep *games* yang kami kembangkan itu sebenarnya mengadopsi juga sebenarnya *games* yang dilakukan di Korea dengan nama yang juga Amazing Race kemudian yaudahlah kita buat nama *games* itu Amazing

- Race karena mereka itu kayak memecahkan *clue*, berlari, berpacu dengan waktu, itu yang membuat *games*nya menjadi seru dan menyenangkan dan akhirnya membuat pengunjung museum itu lebih *fun* gitu, yang tadinya kayak sekedar jelajah yang ada sejarahnya jadi kayak lebih menarik gitu.
- P : Hmm, terus museum yang pertama kali mendukung itu kan Benteng Vredeborg disusul dengan museum sudirman.
- N : Museum... Kedua itu museum sandi eh bentar museum kedua itu Museum Anak Kolong Tangga itu yang kedua setelah Museum Benteng ehh terus lalu berkembang terus bikin Amazing Race -nya itu di Museum Sandi, Museum TNI Angkatan Udara. Soalnya museum-nya juga tertarik dengan konsep itu, karena di Jogja belum ada jelajah malam di museum itu hanya komunitas ini yang menghadirkan itu.
- P : Sampai sekarang?
- N : Sampai hari ini, belum ada komunitas lain yang mengadakan kegiatan di museum itu.
- P : Eh terus, hm mas kira-kira udah ada belum ya sepuluh ehmm maksudnya dari semua kegiatan Amazing Race yang pernah lalui, gimana sih respon peserta museum satu ke museum lainnya atau dari tahun ke tahun? Apakah tetap ada antusias itu atau gimana?
- N : Kalau Amazing Race ya antusiasnya menurutku tinggi soalnya selalu ditunggu hm programnya salah satu yang ditunggu di komunitas hm jadi waktu 2015/2016 itu banyak banget museum yang pengen ngadain jelajah.
- P : Respon peserta mas, respon peserta dari tahun ke tahun itu gimana?
- N : Respon ya, emm.. Saya pikir tinggi ya, maksudnya responnya emm lumayan gitu loh, buktinya apa kegiatan Amazing Race masih bertahan sampai hari ini nah terutama di 2015/2016 kami mencoba untuk memperluas jejaring museum yang mau buka malam hari, *games* itu jadi *gimmick*-nya nah orang mau jelajah Komunitas Malam Museum karena ada *games*-nya. Aku pikir antusiasme itu tinggi gitu, nah ditambah respon museumnya juga sama gitu loh, oh ternyata anak-anak suka ke museum malam hari dengan ada *game*-nya, cuman kami tidak bisa menghadirkan Jelajah Komunitas Malam Museum itu di seluruh museum yang ada di Jogja, karena kenapa? Segmentasi kami untuk peserta itu semua orang kota, orang kota gitu kan, orang yang ada di kota Jogja. Ketika museumnya itu yang ada di Sleman atau di Bantul yang agak jauh, kami mengkhawatirkan para pesertanya ketika dia pulang. Nah itu lah yang kemudian membatasi kami gitu, ditambah di tahun 2018/2019 Museum Benteng akhirnya mengajak kerja sama dengan Komunitas Malam Museum gitu loh, mengadakan kegiatan Jelajah Komunitas Malam Museum dengan Amazing Race -nya itu sebanyak sepuluh kali di tahun 2018, delapan kali di tahun 2019. Akhirnya kami waktunya itu tercurahkan untuk satu museum gitu.
- P : Tadi kan kalau gak salah mas sebutkan waktunya itu ehmm, museum-

- museum itu buka di malam hari ya? Itu emang awalnya di siang hari doang, tapi gara-gara ada kegiatan ini jadi buka di malam hari atau seperti di Benteng yang kalau ada kegiatan baru buka di malam hari?
- N : Iya semuanya sama, ehm mereka akan buka malam hari karena *custom*, karena izin gitu loh, izin ngadain kegiatan di tanggal tertentu, izinnya keluar baru eksekusi kegiatan, jadi dia tidak buka reguler hanya *eventual*.
- P : Terus, ehm tadi kan mas bilang nih kalau di Benteng dulu awalnya sepuluh sekarang jadi delapan. Faktor apa sekarang yang membuat berkurang, apakah karena kredibilitas kalian berkurang di mata mereka atau gimana mas?
- N : Hmm, setiap kali sambutan dari pihak museumnya, pembukaan kegiatan pasti selalu program ini adalah program unggulan dari museum Benteng Vredeburg. Perkara pengurangan, pengurangan hmm kuantitas atau jumlah dari penyelenggaraan kegiatan itu terkait dengan anggaran. Nah, anggaran pemerintah itu kan selalu ada perubahan jadi ada potongan-potongan anggaran. Jadi, ketika dipotong anggarannya otomatis kan program itu akan dikurangi, semua tidak hanya jelajah di Komunitas Malam Museum aja, tapi semua program itu akan dikurangi, ya jumlah pameran atau kemudian apa, jumlah restorasi ya termasuk jelajah malam di museum pasti akan berkurang karena ada potongan anggaran, gitu.
- P : Untuk menentukan targetnya sendiri, gimana sih komunitas menentukannya? Soalnya beberapa kali observasi ada yang tua, ada yang muda. Apa kalian tidak menyaring ini apa gimana?
- N : Kalau hmm, apa namanya kalau segmentasi peserta ya, sebenarnya kami apa ya kami tidak terlalu membatasi peserta sih sebenarnya dari segi usia, cuma yang menjadi catatan itu di bawah 17 tahun, nah karena kalau di bawah 17 tahun itu terkait dengan izin orang tua terus kemudian pengantaran dan penjemputan itu kan jadi repot ya jadi kami selalu membatasi usia itu dari 17 paling muda itu 17 tahun karena udah bertanggungjawab dengan dirinya, terus angka paling tua itu kami selalu menyarankan di bawah 50, ya di bawah 50 lah paling tidak, karena kenapa *games* Amazing Race itu membutuhkan fisik gitu loh, tenaga yang harus lari-lari ada apa-apa yang membuat kami agak-agak kesulitan menerima peserta di atas 50 tahun.
- P : Pernah gak ada kasus kalian menerima peserta di bawah 17 tahun kek peserta SMA?
- N : Pernah, pernah tapi itu diakomodir oleh sekolahnya. Jadi waktu itu sekolahnya mendaftar ke Museum Benteng, terus kemudian, hmm diakomodir dengan sekolah, jadi penjemputan dan pengantaran dilakukan oleh pihak sekolah karena kami tidak bertanggungjawab atas kedatangan dan kepulangan sekolah, makanya kami selalu memberitahu kepada peserta bahwa kami hanya bertanggungjawab di situ.
- P : Hm aku mau balik lagi mas, hm pada, gimana sih struktur organisasi

- pertama kali komunitas ini beserta *job-desk*-nya jadi kan dulunya masih satu nih, beda dengan sekarang ada tiga Divisi, dulu awal pertama kali gimana?
- N : Awal pertama kali sebenarnya tidak ada struktur organisasi yang saklek, kayak terlalu rinci, cukup ada ketua dan sekretaris dan bendahara cukup ada itu, terus relawan menggarap semua program, belum ada pembagian Divisi karena jumlah kami masih sedikit, ya kami apanya berjibaku bareng-bareng itu ngerjain nah itu yang ketika dia jadi komunitas waktu di PKM. PKM lima orang ini itu bertanggungjawab pada pelaksanaan kegiatan dan penghitungan *profit* jadi kan ada Ketua, Bendahara, dan ada Humas cuman dia tidak berjalan tidak berjalan dengan struktur karena kan di lapangan kan kami cuman berlima ketika dia menjadi komunitas. Dengan jumlah orang udah lumayan banyak. Ini sudah mulai kelihatan sekretaris siapa, ketua siapa tapi untuk melaksanakan program bareng-bareng baru kemudian *open recruitment* terbuka itu tahun 2017 ya, 2017 itu *open recruitment* pertama kami terbuka untuk umum itu kemudian kami bagi menjadi tiga Divisi sesuai dengan program komunitas, Kids In Museum, Class Heritage, dan Amazing Race itu.
- P : Serta ada Bendahara, Sekretaris sama Ketua.
- N : Bendahara sama Ketua.
- P : Oh sekretaris gak ada ya mas?
- N : Sekretaris ditiadakan.
- P : Kenapa mas tidak ada sekretarisnya gitu?
- N : Relawan ini semuanya mahasiswa ya. Waktu untuk waktu luangnya sore atau malam hari, jadi ketika pagi hari akan ada urusan administrasinya apa namanya aku turun tangan langsung, nge-*print* sendiri, tanda tangan sendiri, ngantar sendiri jadi emang kayak, apa ya komunitas ini sangat fleksibel dari segi keanggotaan cuman dia akan menjadi sangat ketat pembagiannya saat pelaksanaan program kerja. Komunitas ini tidak ada sekretaris karena udah di rangkap oleh *founder*.
- P : Oh ya kalau boleh tahu lagi dari lima orang ini yang jadi ketua siapa ya mas?
- N : Dulunya Tantri Apsitasari.
- P : Kalau yang namanya Erwin ini jadi apa ya mas?
- N : Hm, semuanya anggota kok.
- P : Oh berarti di empat ini, tadi katanya ada Sekretaris, ada Bendahara, ada Humas.
- N : Oh kalo itu, Bendahara-nya Yayumi, bBndahara Yayum, aku di bagian Humas, Odi dibagian *accounting*-nya, apa itu yang menghitung laba, menghitung rugi-laba. Bachtiar itu juga yang mem-*back up* si Odi.
- P : Oke, terus kita tinggalkan masa lalunya, oh ya setelah tiga Divisi itu komunitas langsung ganti tiga Divisi ya mas, hmm sebenarnya dari awal kalian ketika menjadi komunitas, ada gak strategi-strategi tertentu yang kalian gunakan gitu, atau kalian jalan ngalir, oprec yang kalian pikirkan, atau ada rancangan yang kita buat, nanti kita bakal kek gini, bakal kek gini.

- N : Kalau rancangan program itu tumpah pada awal pelaksanaan komunitas itu tidak ada, tidak ada rancangan yang saklek itu tidak ada tapi rapat eksekusi. Rapat eksekusi tidak ada ada rencana jangka panjang. Itu baru ada ketika 2017/2018 kami sudah punya rancangan-rancangan kerja dan selalu rapat-rapat setiap bulan, program bulan. Program bulan depan itu apa, itu yang kemudian kami pertahankan apa namanya 2019 ini dengan konsep ada rapat, rapat komunitas, jadi seluruhnya harus ikut, ada rapat Divisi ini yang lebih sering, jadi mereka harus memprogramkan program mereka setiap bulan.
- P : Siapa sih yang pertama kali mencetuskan ide kek gini pertama kali atau memang Mas Erwin sendiri atau dari anggota lain?
- N : Itu dari aku sendiri.
- P : Itu mulai kapan mas?
- N : 2017 udah mulai, karena kan ada rekrutmen toh. Rekrutmen itu yang \ menandai kemudian komunitas semakin kelihatan bentuknya. Ada pembagian tugas, ada program kerja di 2017.
- P : Trus mas, bagaimana cara komunitas ini kayak menentukan, membuat perencanaan gitu mas misalnya kan kayak isi konten atau kayak poster di *Instagram* dan kenapa aku mau tanya posternya itu cuman se-*simple* itu kayak cuman ini. Kayak kita di kampus-kampus kayak kita cuma tempel-tempel itu fotonya. Itu memang strategi kalian kek gitu terlihat cuek tapi keren atau gimana?
- N : Kalau apa ya, terkait dengan publikasi ya, kalau publikasi komunitas sebenarnya karena ini isinya mahasiswa semua yang pengetahuannya yang masih belum banyak. Sehingga semua publikasi di kami itu dibuat berdasarkan hasil rapat, jadi kami rapat dulu nih, rapat kemudian mau kegiatan apa, tentukan tanggal, hari, waktu dan tempat. Nah ketika itu jadi kami harus mendesain hm mendesain posternya, poster yang kami buat itu, itu-itu aja, dia punya pakem, karena kami berpikir bahwa cukup ketika hm poster itu sudah sampai maksudnya, maksud dan tujuannya sudah sampai, itu sudah cukup, kami tidak terlalu peduli dengan artistik dan apa, karena tujuan kami untuk menginformasikan ada kegiatan ini, kami belum belajar bagaimana branding, bagaimana men-*design* yang bagus, baru belakangan ini aja karena udah semakin semakin, informasi tentang ehm apa namanya informasi desain grafis yang apik itu kayak gimana, itu semakin bagus, semakin cepat diadopsi di komunitas, pokoknya bikin posternya yang unik, meskipun masih tetap sama sih, poster di Jelajah Malam itu masih kek itu pakemnya, cuma ganti, ganti ini aja.
- P : Tulisan, terus habis tu gimana cara menentukan isi konten itu sendiri mas?
- N : Konten apa ya?
- P : Konten yang ada di poster itu, atau ini cuma murni pemberitahuan aja, gak ada rasa ingin mempersuasi mereka supaya, ih keren banget.
- N : Hmm gak ada sih kami lebih ke informasi.
- P : Informasi ya.

- N : Penyampaian informasi sudah sampai buat kami itu sudah cukup.
- P : Terus habis itu, ada gak sih hmm kalau gak salah itu kalian selalu *posting* H-2 dan di jam malam, kenapa sih alasan memilih jam malam? Dan kenapa H-2? Apakah itu *prime time* kalian ato gimana?
- N : Kalau untuk malam hari jelas itu *prime time* ya, itu jadwal terbaik *posting* di media sosial, kalau untuk H minus dua itu karena program-nya terutama di 2018/2019 itu *free* dengan fasilitas luar biasa bagus, sehingga kami membuat publikasi H minus dua untuk apa namanya membatasi pendaftaran itu gitu loh, karena pendaftarannya terbuka. Nah ketika pendaftaran terbuka terus kemudian di-*posting*-nyaitu H minus enam atau H minus satu minggu nah itu rentang waktu akan membuat banyak peserta calon peserta yang akan kecewa ketika mendaftar itunya udah penuh, kuotanya sudah penuh.
- P : Untuk pendaftaran sendiri kalau ga salah itu kan punya syarat gitu ya, kayak *posting* dengan kata-kata seperti itu, itu tujuan kalian buat seperti itu apa sih, mengikuti administrasi doang atau ada tujuan di balik itu?
- N : Itu sebenarnya strategi, strategi promosi komunitas ya. Jadi mereka sebelum ikut kegiatan mereka wajib *posting* bahwa mereka akan ikut kegiatan itu, sebenarnya bukan ya. Bisa dibilang itu bukan buat komunitas hanya buat komunitas, enggak. Kami berharap sebenarnya informasi terkait dengan komunitas ini bisa diakses oleh orang banyak gitu loh. Sehingga program komunitas itu bisa dinikmati oleh lebih banyak orang gitu loh. Jadi makanya sebenarnya strategi hm, strategi promosi komunitas, strategi promosi komunitas gitu loh, makanya mereka harus *posting* sebelumnya gitu.
- P : Dalam postingan ini, kalian pernah gak sih cek sebelum kegiatan ini dilakukan hm misalnya kan berdasarkan hasil observasi saya mengikuti kegiatan tiga sampai empat kali kegiatan ini hm gitu *postingan* ini dicek di hari H atau emang dari dulu seperti itu?
- N : Kalau itu, masih tetap seperti itu memang, kayak dari awal memang seperti itu. Mereka hm mereka dikirimkan ehmm fotonya sama kalimatnya yang harus mereka *posting* gitu loh, itu akan meningkatkan impresi media sosialnya komunitas. Nah mereka itu akan menjadi syarat ketika pendaftaran ulang. Jadi mereka registrasi hari H mereka harus menunjukkan hm apa namanya postingan mereka.
- P : Terus, ini kan di Amazing Race sendiri ada sekitar 17 orang ya mas? Sedangkan satu kegiatan hanya membutuhkan sembilan sampai sepuluh orang, terus gimana sih cara menentukan siapa aja yang menjadi panitianya?
- N : Hm, untuk penentuan panitianya sih sebenarnya nanti di rapat *online* ya, via *Whatsapp* di *group*. Di *group* Divisi Amazing Race ini, hm tidak semua orang bisa hadir kok ke, untuk delapan kali penyelenggaraan tidak semua orang bisa hadir di sana bersama. Jadi kami selalu membuat *open recruitment* di hm, di internal komunitas siapa yang bisa bantu. Nah ketika

- ada orang baru di luar Divisi ini ikut bergabung mereka harus di-*briefing* terkait dengan proses *games* yang akan dilakukan nah gitu.
- P : Kalau untuk Amazing Race sendiri itu, bagaimana rangkaian kegiatan Amazing Race yang dulu awalnya, apakah sekarang ada perubahan atau sama aja?
- N : Perubahan tentu jelas ada ya, maksudnya semakin tahun, semakin ke belakang semakin apa, inovasinya harus semakin ditingkatkan gitu loh, yang dulunya hanya menggunakan *games out bound* dengan peralatan sederhana terus kemudian, di 2018 dibuatkan modul, nah modul ini yang berisi pertanyaan-pertanyaan, *clue-clue* yang harus mereka pecahkan. Nah, ini kami kembangkan di 2018 sampai 2019 ini masih kami pakai konsep-nya. Hmm, *games*-nya pun sudah variatif jadi dulu hanya mungkin hm apa namanya dulu hanya mungkin mencocokkan nama pahlawan, terus kemudian ini dikemas dalam bentuk modul hm, visual itu ditunjukkan lebih menarik, sehingga orang itu lebih semangat untuk mengerjakan *game*-snya.
- P : Berarti *games* Amazing Race itu awalnya cuma *games outdoor*.
- N : *Game out bound*.
- P : Terus dikembangkan lagi.
- N : *Game* menggunakan modul, dulu gak ada modulnya, peralatannya sangat sederhana dulu misalnya, hm apa namanya ada gelas plastik, bola-bola bahkan sebenarnya itu konten isi museum-nya itu nyaris gak ada, nyaris gak ada, ada sih tapi nyaris gak ada. Nah *games* 2018 ini menggunakan modul jelas itu semua konten museumnya.
- P : Dari narasumber sebelumnya. Pernah aku wawancarain *games*-nya itu tu kayak ini loh mas *Game* Amazing Race namanya *Game* Amazing Race ini itu apa namanya cuma dalam bentuk permainan gitu ya? Jadi misalnya kayak nanti mereka keluar, nanti kayak mereka ajak siapa *selfie* kek gitu dan, nah itu tu sama *Games out bound* duluan yang mana mas?
- N : Hmm duluan yang *out bound*?
- P : *Game Out bound*, *Game* Amazing Race, baru *Game* modul ya?
- N : Heeh...
- P : Berarti udah ada tiga varian ya mas? Eh *sorry*, tiga generasi perubahan ya?
- N : Heeh, udah tiga perubahan bentuk *games*.
- P : Kalau untuk *games*-nya sendiri, *Out bound* itu tahun 2017 ya kurang lebih?
- N : *Out bound* itu 2014/2015 lah untuk *Game out bound*. Jadi kayak menggunakan alat-peralatan gitu loh.
- P : Kalau yang Amazing Race gitu mas?
- N : Amazing Race itu 2017, 2018-nya modul. Tapi sebenarnya di-*combine* di 2018/2019 meskipun menggunakan modul, tetap di-*combine* karena kan tetap ada *games* lain gitu loh. Misalnya dia harus ketemu bapak jual sate nanya soal apa itu tetap ada tetap di-*combine* di *games* modul.
- P : Berarti gak menghilangkan *games* yang lama.
- N : Hm, gak menghilangkan *games* yang lama, tetap dipakai konsepnya.

- P :Tapi sampai kegiatan yang delapan kali di Benteng masih ada menggunakan kegiatan itu ya?
- N : Masih...
- P :Cuman, selalu atau?
- N : Enggak, gak mesti.
- P : Ada waktu ya...
- N : Nanti dibatasi durasi pelaksanaan kegiatan. Jadi ketika durasinya masih dirasa panjang *games*-nya masih dirasa mudah, biasanya kami tambahkan Amazing Race -nya itu. Nah, mereka keluar Benteng dan berinteraksi dengan warga sekitar.
- P : Tapi, nama *games*-nya memang Amazing Race ya. Terus untuk format ketika pelaksanaannya itu memang dari dulu sama seperti itu? Kek registrasi, nanti ada pengalanan kelompok hingga penutupan, emang dari dulu emang seperti itu ya? Atau ada perubahan?
- N : Kalau... Apa ya. Konsep sih sebenarnya jelas ada perubahan ya, yang tadinya, awalnya dimulai sehabis maghrib. Jadi jam setengah tujuh baru *open-registration*, langsung ada *games* dan lain-lain. Itu dulu kayak gitu, dan selesai itu praktis jam sepuluh. Nah terus kemudian di 2017, itu kami mengadakan ehm apa namanya, mengadakan Amazing Race di beberapa museum itu, bekerja sama dengan museum Benteng juga, itu mulainya sore, pendaftaran, terus pengaturan peserta itu mulainya sore. Dan akhirnya kami mulai mengadopsi di 2018 dan 2019 harus mulai sore. Nah sore itu membuat peserta itu masa waktunya panjang, tapi tidak mepet tengah malam. Jadi mulainya jam empat sore sampai jam sembilan malam. Praktis mulai kegiatan itu mulai jam lima.
- P : Hmm, oh iya tadi kata mas itu konsepnya beda, memang yang bedanya itu di konsep mananya? Apa cuman konsep waktu atau ada konsep lain?
- N : Kalau konsep kegiatannya ya jelas juga ada perubahan gitu loh. Nah dulu ehm ada jelajah di museum didampingi edukator, terus kemudian ada *games*-nya terus makan-malam. Makan malam itu cuma makan malam .Habis itu pengumuman pemenang *games*. Tahun 2018/2019 ditambahkan dengan *perform* musik tradisional sekaligus diskusi tentang alat musik itu, jadi bertambah gitu konten. Konten kegiatan itu bertambah:Jelajah, *Games*, Pertunjukan Musik Tradisional, dan Diskusi.
- P : Oh dulu berarti gak ada musik tradisional sama diskusi ya?
- N : Heeh, gak ada.
- P : Yang punya ide itu siapa sih mas?
- N : Idenya aku sih, pribadi.
- P : Kan dari tadi itu kan ide dari modul, ide ini itu kan semua dari *founder*, ada gaksih anggota yang punya ide yang di-implementasikan gitu?
- N : Kalau dari relawan itu, mereka nyumbang ide pada konten, konten *games*-nya, ya aku cuma memberikan, coba bikin modul, kek gitu kan. Nah konten isi modulnya yang ngerjain relawan gitu. Terus kemudian konsep tentang

- alat musik tradisional, ya juga dari *founder* meskipun eksekusinya relawan juga berperan.
- P : Untuk perubahan modul itu sendiri ada yang beda gak mas? Misalnya seperti modul pertama terlalu kaku, ke dua lebih *fun* dan seterusnya.
- N : Hmm, ia jadi yang pertama itu yang uji coba, memang kontennya berat banget ya ngomongi sejarah. Berat banget itu, yang *fun* itu cuman satu, Cuma testing aroma rempah, itu yang menarik dan *fun* sisannya itu kontennya berat semua itu. Nah di modul-modul berikutnya itu kemudian para relawan berfikir lagi gimana sih cara *games* ini lebih menarik? Ya seperti di bikin *post-post*-nya, dan para peserta harus mencari *clue-clue*-nya. Semakin dikembangkan agar menarik, soalnya ketika hanya seperti modul pertama saja jadinya tidak ada inovasi jadi kasihan gitu loh, pesertanya jenuh.
- P : Modulnya ada empat kali ini mas, dalam empat modul ini jika dilihat dari perbedaannya apa hanya modul satu dan dua yang berbeda? Atau yang lain sama cuman beda konsep atau bagaimana mas? Misalnya ni mas, yang pertama konsepnya terlalu kaku, yang kedua *fun* ya mas. Atau ada perbedaan lainnya mas?
- N : Hmmmm, kalau modul ke dua tiga empat hanya beda kontennya aja dan isinya hanya di putar-putar aja.
- P : Bagaimana implementasi kegiatan dilapangan itu udah sesuai belum mas?
- N : Ehhmm, selalu sesuai sih soalnya modul itu buat kita tertib karena modul itu udah ada aturan mainnya dan konsepnya mateng dan ketika dilaksanakan itu hampir nihil sih kalau ada perubahan. Cuman perubahannya itu biasa pada durasi dan pada penyesuaian lokasi. Jadi mialnya salah satu gedung itu harus direnovasi kami harus memutar otak gimana caranya *games* itu bisa dialihkan kegedung lain.
- P : Berarti tidak dihilangkan begitu saja ya mas?
- N : Tidak, tidak dan permainan tidak pernah dihilangkan meskipun nanti diakali misalnya ni modulnya harus di bumbui apa atau harus di tulis apa atau keterangannya ditulis apa, untuk menghindari gedung yang direnovasi.
- P : Dalam tim Amazing Race apakah tim pelaksanaannya orang yang selalu sama?
- N : Emmm, kalau orangnya ada yang itu, itu saja ada juga yang berganti-ganti karena setiap orang memiliki kesibukkan masing-masing jadi tidak bisa ikut *full* delapan kali kegiatan dalam satu tahun ini. Nantinya jika tim Amazing Race kekurangan panita maka akan direkrut dari Divisi lain. Tapi, kalau untuk yang mengelolah Divisinya tetap mereka terkait dengan konsep dan konten.
- P : Mas, sebenarnya pesan apa sih yang mau di sampaikan melalui kegiatan Amazing Race
- N : Pesan yang mau kita sampaikan dalam kegiatan ini adalah pertama, ingin

mendekatkan masyarakat kepada museum. Kedua, ingin menepis stigma masyarakat terhadap museum yang selalu menganggap bahwa museum itu sepi, menyeramkan, membosankan dan tidak ada kegiatan menarik yang bisa dilakukan. Ketiga, mengupayakan peningkatan pengunjung museum yang selama ini mungkin dirasa masih kurang dan kami bergerak disitu. Keempat, menyampaikan kepada masyarakat terutama generasi muda terhadap upaya-upaya perlindungan terhadap cagar budaya, cagar budaya yang ada di sekitarnya serta mengedukasi generasi muda untuk terus mencintai cagar budaya dan hal ini selaras dengan apa yang ingin museum sampaikan bahwa museum itu bisa buat *fun* dan menambah pengetahuan.

P : mas, saya mau balik lagi ni tanya. Kan katanya komunitas ini yang awal PKM berubah menjadi komunitas karena ingin menyamakan “Tujuan” dengan museum sehingga harus mengubah yang tadinya *profit oriented* menjadi *non-profit oriented*. Nah, “tujuan” apa sih yang mau disamakan?

N : Ada aturan permuseuman bahwa lembaga museum itu *non-profit oriented* dia nirlaba. Memang benar-benar harus edukasi. Jadi tujuan kita ke *non-profit oriented* salah satunya ingin mengedukasi masyarakat juga.

P : Tapi mas, kok ada salah satu museum di Yogyakarta itu biaya masuknya hingga Rp.50.000 ya mas?

N : Nah, itu kemudian yang harus di evaluasi dari museum. Tidak apa-apa, sebenarnya tidak apa-apa ada biaya retribusi, itu untuk menstabilkan pengelolaan museum, tetapi jika itu udah gencar banget dalam mencari *profit* nah itu gak boleh. Gak bisa di sebut sebagai museum

P : hmmm, oia mas aku mau konfirmasi lagi, jika PKM itu kegiatannya hanya jelajah malam akhirnya di ganti menjadi Jogjakarta *Night at the Museum* dan kegiatannya masih jelajah malam. Ganti nama lagi menjadi Komunitas Malam Museum karena pembuatan pendaftaran akta dengan tiga Divisi ditambah dengan pemutaran film dan seminar sejarah

N : ya... ia betul.

P : oh, ia mas. Oia sebenarnya efek apa sih yang diharapkan dari adanya kegiatan jelajah mala mini?

N : Jelajah Malam di Museum itu “Gimik” ya, untuk menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke museum. Terus, malam hari itu suasanannya lebih bagus karena privat, privat tour, privat event karena tidak dicampur dengan pengunjung umum yang dimana tidak sama dengan pagi dan siang hari. Intinya lebih banyak datang dengan adanya gimik ini, nah sekalian juga gimik ini bisa mengenalkan komunitas malam museum

P : Sebenarnya, jika implementasinya sendiri itu sesuai atau tidak dengan “gimik” yang kalian inginkan?

N : eeee, sesuai sih, karena mereka akan berfikir sih oh ternyata museum itu bisa punya kegiatan yang menarik gitu loh, museum itu tidak semembosan yang mereka bayangkan makannya tujuan komunitas ini ya itu

- P : mas, berarti mereka cuma mencapai kognisinya aja ya? Ooh, ternyata museum itu seperti in, gak sampai ke *action* yang membuat dia ingin ke museum lagi?
- N : oh, kalau itu efeknya, jelas kalau itu yang kita pengenkan maksudnya. *Action* yang bisa mereka lakukan adalah berkunjung ke museum.
- P : tapi, apakah udah ada evaluasi yang membuktikan kalau mereka ada kembali atau....4
- N : yang itu belum sih, tapi data yang disampaikan oleh pihak benteng bahwa adanya peningkatan kunjungan ke Museum Benteng Vredenburg sejak adanya Kegiatan Jelajah Malam
- P : mas, jelajah malam di museum inikan menjadi satu-satunya program kerja yang selalu berlanjut dan mengalami perubahan-perubahan. Nah, sebenarnya jelajah malam yang dulu seperti ini juga atau berbeda?
- N : beda, beda... dulu, karena berbayar kita buat postingan itu jauh, jauh jauh hari sebelum hari H karena memang harus menggaet peserta toh. Nah, sedangkan saat gratis gini dan full fasilitas ya memang H-3 itu udah gak menjadi masalah saat di posting. Jadi lebih ke menyesuaikan kondisi
- P : Sebenarnya pendekatan-pendekatan apa sih mas yang kalian lakukan kepada peserta?
- N : Kalau aku lihat berdasar hasil observasiku dan wawancara yang sebelum-sebelumnya bahwa poster hanya sebagai sarana kalian menginformasikan adanya kegiatan ini. kegiatan ini akan menjadi intruksi, intruksi saat para pendaftar menjadi anggota. Persuasinya saat kegiatan berlangsung yang dan kami mengubah minset orang-orang bahwa museum tidak seperti yang mereka katakana
- N :ia, benar seperti itu

Transkrip Anggita Kartika Sari Rezki

Wawancara 2, sebagai koordinator kegiatan Amazing Race komunitas Malam Museum

P: Hallo, selamat siang Angkasa

N: Hallo, selamat siang Mega, ia gimana?

P: oia, mau tanya ni, sejak kapan kamu di Divisi Amazing Race? dan kenapa kamu memilih

Divisi Amazing Race?

N: ceritanya dulu banget waktu masuk pertama kali di komunitas tahun 2018 pertama kali ceritanya masih intern ni, di situ belum sistemnya dibagi per Divisi dan masih menyesuaikan kalau ada Heritage Class, ya kita ikut Heritage Class, kalau ada Kids In Museum iya kita ke Kids In Museum, kalau kita ada Amazing Race ya kita ke Amazing Race. Tapi, kenapa aku tertarik banget sama Amazing Race? itu waktu daftar aku bilang aku tertarik sama Amazing Race itu karena ospek jurusanku juga kayak Amazing Race. Menurutku itu keren banget karena orang bisa tahu informasi dari suatu wisata yang dikemas dalam *games-games* gitu dan menurutku itu lebih ngena dari pada sekedar jalan-jalan dan bilang “oh, tempatnya bagus banget ya”, “ooh, tempatnya kayak gini”. cuman karena ada konsep Amazing Race itu kamu harus kayak kerja tim, selain itu kamu juga bisa mendapatkan relasi baru kamu tu juga kesannya “meninggalkan kesan yang lebih baik” kayak gitu.

P: bagaimana proses terbentuknya kegiatan pertama? atau sekitar dua tahun lalu yang ada kamu, Hernawan, Selly dan lain-lain...

N: oh, ia tau kayaknya Katrin juga ada deh... Katrin dan Rere itu udah ada. Kalau misalnya ini untuk Amazing Race yang pertama kali di Benteng Vredeburg itu kita pertama kali pakai konsep modul. nah, konsep modul pertama kali itu awal-awal dibikin sama mas Erwin. Jadi kayak kita anggotanya cuman melaksanakan, cuman yang modul kedua baru tim Amazing Race yang menyusun gitu. Kalau misalnya prosesnya yang pertama, untuk modul yang pertama mungkin bisa langsung tanya dengan mas Erwin lebih lanjut.

P: bukannya, dulu awalnya masih pakai *game* Amazing Race ya? yang nanti kalian bakal nyanyi atau bikin vlog gitu?

N: ooh, kalau misalnya yang dulu itu cuman di Benteng Vredeburg. Benteng Vredeburg kek gitu, yang di benteng, ah ah, di museum jenderal sudirman yang gitu, cuman gak pakai modul. kalau misalnya yang dispesifikin yang ke museum Benteng Vredeburg itu pakai modul.

P: itu berarti ide dari Benteng atau?

N: keknya itu dari mas Erwin sih setau aku, apa namanya kita memang pernah beberapa kali bikin Amazing Race di sini habis itu kita mulai di kontrak sama si Benteng, terus itu ya mas Erwin bikin inovasi modul itu. terus sampai sekarang kita masih pakai modul.

- P: hmm, tapi berarti yang dulu sebelum ada modul itu tetap main yang ada *games-games* itu ya?
- N: masih *games-games*.
- P: itu berarti mulai kapan sih *games*-nya hilang?
- N: ehmm, *games*-nya mulai hilang setelah mulai adanya modul itu, nah dulu yang misalnya pake *games* itu prosesnya yang tadi kamu nanyanya? sebenarnya *simple* aja sih kita kayak pertama nentuin dulu sih tema yang kita angkat buat acara itu apa, terus nanti kita bakalan nyesuaikan dengan apa namanya, bahan yang ada di tempat, bukan tempat sih, museum yang kita tuju. pernah waktu itu kita bikin tema kemerdekaan, tapi kayak aku lupa sih, bentar, oh iya tema kemerdekaan di Benteng cuman tu kayak kurang bahannya kurang, jadi kita *explore* lebih sih, jadi misalnya nih ehmm, gedung a gitu misalnya itu pulau jawa di situ nanti gedung b pulau kalimantan, dan lain-lain gitu, jadi apa namanya, jadi satu Benteng ini adalah negara indonesia. terus nanti kayak dibikin kronologinya kek gitu, kalau prosesnya sih kita fleksibel.
- P: ehm, kalau kek respon peserta sendiri di kegiatan yang dulu kalian masih pake *games-games*, hm *sorry*, *games* Amazing Race sama udah pakai modul ada ga sih bedanya? ternyata orang lebih suka pakai yang dulu daripada yang sekarang.
- N: nah dulu nih pernah nih, ada satu bahasan kalau yang dulu, pakai konsep yang dulu itu tu orang lebih kerasa *vibes*-nya tu loh, kayak euforiannya lebih kerasa, sedangkan percobaan pertama modul, itu kayak orang sangat-sangatlah terasa sangat monoton gitu loh, dan kayak, gimana ya hmm, inisiatifnya kurang, dan terus interaksi antar kelompoknya juga kurang, nah makanya pada waktu itu kita coba perbaiki di modul kedua, dimana *games*-nya itu kita harus nyelesaikan soal-soal di modul, tapi kita juga menuntut interaksi sama orang gitu.
- P: ada contohnya ga ya kalian interaksi sama orang gitu?
- N: misalnya nih, apa namanya, sabar, hahaha, nah misalnya kalo bedanya nih ehh sama modul pertama, modul pertama tu cuma datanglah ke misalnya diorama satu, terus coba kamu lihat apa namanya di diorama ini menceritakan tentang apa, tuliskan dan di modul dua kita coba pakai *challenge* gitu jadi misalnya kayak mereka udah selesaikan *games* jadi mereka harus keluar kayak wawancara orang, bikin video, menurut aku itu lebih menarik dan ada interaksinya kek gitu sih.
- P: bagaimana perbedaan respon peserta saat menggunakan modul dan juga saat menggunakan *games* Amazing Race?
- N: perubahannya, kalau misalnya yang duluan menggunakan *games* Amazing Race euforiannya terasa dan adrenalinnya lebih terpacu menurutku. terus kita dikontrak ni sama Benteng Vredeburg, nah saat dikontrak ni pertama kali kita menggunakan modul dan menurutku dengan adanya penggunaan modul bikin orang monoton contohnya ni, “datanglah ke diorama satu carilah gambar

yang tertera pada modul dan ceritakan gambar yang ada di diorama itu menceritakan apa” udah ini aja. kayak gitu, terus ya udah ketika selesai di kumpulin dan kelar. terus, kita coba perbaiki di modul kedua. di modul kedua kita coba menambah intensitas interaksi antara pesertanya nah, kalau yang misalnya salah satunya kita tambahkan *challenge* diakhir *games* dan ketika mereka sudah menyelesaikan semua *games* di modul dan menyelesaikan *challenge*-nya contoh, cari lima pahlawan untuk mencari nama lima pahlawan ini peserta harus mencari dengan cara bertanya kepada pengunjung malioboro gitu. nah, peserta-peserta ini akan keluar atau bikin video yang isinya “indonesia, tanah airku merdeka” gitu cuman kan ada tantangannya gitu kayak ngobrol sama orang baru lalu habis itu kayak mereka menyelesaikan *challenge* itu kayak ada rasa kepuasan kayak “oh aku bisa nih ngajak ngobrol orang asing untuk melakukan *challenge* ini” dan ketika selesai ada perasaan senangnya dan itu yang diharapkan dari modul ke dua dan aku rasa cukup berhasil gitu.

P: ooh, kalau gitu jarak pembuatan antara modul satu dan kedua berapa ya?

N: hehehe... satu semester

P: hmmmmm, kenapa tidak kalian *combine* antara *games* Amazing Race dan modul?

N: hmmmmmm, nah itu yang dilakukan dalam modul kedua, kalau misalnya di modul pertama emang jor-jora dan sdmnya Amazing Race itu cuman dikit dan mereka cuman jaga diorama doing ada dua. Kalau di modul kedua per pos tu, kan ada berapa pos tu 1...2...3... kalau tidak salah, ada tiga post gitu dan beda. perbedaannya pun untuk yang jagain pos tidak sekedar bilang “oh ia” . kalau di modul pertama mereka istilahnya itu ada *passwordnya*, di modul kedua peserta dan penjaga pos ada intraksi misalnya “oke kalian sudah sampai di pos dua, nah sekarang kalian harus susun *puzzle*” gitu.

P: sampai sekarang apakah modul kedua masih digunakan?

N: setau aku udah tidak, kita udah ganti empat kali deh. ini seharusnya udah modul ke empat cuman kalau tidak salah garis besarnya itu di modul ketiga kita itu pakai mini *games* kayak mini *out bound* kalau gak salah, cuman kalau untuk modul ke tiga dan empat aku belum ikutin banget gitu.

P: bagaimana penentuan target kalian?

N: nah, kita tidak ada menentukan target sih, kita lebih ke umum, umum kayak umur 17-60 tahun kali ya, masih bisa di terima dan kayak *alhamdulillah* di terima dengan baik.

P: pernah tidak dulu ada anak-anak yang mengikuti kegiatan Amazing Race?

N: iya ada dulu pernah, aku lupa dulu itu di modul keberapa jadi mereka kayak bawa anak-anak orang tua yang bawa anak-anak jadi anak-anaknya tidak bisa menyesuaikan dengan aturannya gitu, jadi kan Amazing Race itu ada *rules*-nya dan anak-anak itu masih bisa dan agak kaos sih ehheheh. nah, karena hal ini akhirnya anak-anak udah tidak boleh lagi jadi umur 17 tahun adalah standard kalau mau ikut kegiatan ini

- P: jadi struktur organisasi dan tugas anggota di sini gimana?
- N: nah, kalo misalnya di Amazing Race gak ada, jadi emang apa namanya satu koor dan sisanya anggota jadi kayak apa namanya, tapi kalo untuk apa namanya konsep itu kita kerjainnya bareng, konsep modul itu kita kerjainnya bareng terus pelaksanaannya kita bakal nyesuain, gak mesti harus saklek buat pelaksanaan, dan sering juga kalo di Amazing Race itu kita ngerekrut dari anak Divisi lain karena memang anak Amazing Race sedikit gitu
- P: kamu sebagai pj nya itu ngerasa anak Amazing Race ini kurang kompak, kurang *aware* atau gimana ya? yang kamu lihat sebagai koor nya gitu.
- N: hmm, kalo misalnya aku nih, karena aku juga aku lagi agak apa namanya, sibuk gitu, kalo yang aku liat gak sih, cuma karena kita apa namanya kita jarang kumpul karena kita punya kesibukan masing-masing aja kek gitu, cuman kalo dimintai tolong sering apa namanya anak Amazing Race pasti datang kek misalnya dimintai tolong bikin modul itu aku ingat banget itu datang terus habis itu dimintai tolong buat kayak kita mau ada kegiatan kek gitu datang, ya meskipun kayak kita jarang *full team* tapi masih sering datang kayak gitu.
- P: berarti kalian gak punya kek misalnya, oh si a itu bagian ini, si ini bagian ini.
- N: oh gak, jadi random aja. cuman kalo struktur paling tu kita, cp.
- P: oh cp
- N: itu selly, dulu itu cp aku rangkap juga, jadi aku kayak udah koor aku juga nge-*handle* cp selama satu semester, sumpah itu jadi cp capek banget nanti kamu tanya selly deh pengalamannya. terus habis itu ehm apa namanya ehm semenjak tahun lalu cp nya dibagi jadi kek apa namanya ada yang ngurusin jadi yaudah yang jadi kayak koordinator lapangan nanti ada yang satu jadi cp nya, soalnya jadi cp itu berat banget.
- P: hm, di dalam bagian Amazing Race sendiri gimana cara komunitas membuat perencanaan kegiatan? misalnya kayak, misalnya kalian kayak menentukan isi modul tadi, terus kayak isi konten poster sendiri, aku liat posternya kayak *simpleeee..* foto yang di ini loh, dikasih *tag* apa cuman gitu doang kan, jadi cuman foto kegiatan kan, terus tanggal.iya kayak kita kuliah-kuliahan gitu loh, dukung kami gitu doang kan. gimana sih cara kalian nentuin itu, atau memang kalian cara khasnya kayak gitu atau gimana?
- N: nah kalo misalnya poster bukan ranah aku, kalo misalnya modul apa namanya kek yang aku bilang kita itu berangkat dari konsep dulu, kayak, bukan konsep sih sebenarnya, tema apa yang mau kita usung, kalo misalnya tema modul pertama itu tentang perjalanan indonesia, terus misalnya iya perjalanan, hm tentang bangsa yang namanya indonesia. kalau misalnya modul kedua kita berangkat dari tema hm bentar aku lupa, oh ini, perjuangan. kayak apa namanya bangsa ini kan merdeka itu kan hasil dari perjuangan, dan perjuangan itu bentuknya banyak, gak sekedar kayak perang kek gitu, tapi ada juga yang kayak kita perjuangan melalui mural, ada juga perjuangan melalui hm apa namanya,perkumpulan-perkumpulan muhammadiyah, terus habis itu

- budi, budi apa itu budi utomo, dan lain-lain kek gitu terus lahirnya modul kedua. kita berangkat dari tema, terus kalo misalnya untuk poster, yang penting mengundang orang aja sih
- P: walaupun posternya gak menarik
- N: soalnya itu cuma apa namanya, foto kegiatan kita kan biasanya kek di acara itu kita ada foto gitu kan, *cheers*, kek gitu terus ada tanggal, logo, waktu kegiatan, tempat, fasilitas dan CP
- P: siapa yang bikin poster nya?
- N: kalau poster aku lupa anak desain, siapa gitu namanya.
- P: terus kalian menentukan *timeline* nya tu gimana? karena ku lihat ya hmm, malam museum ni kayak tu *posting*-nya tu gak lama tu kayak udah *sold out* gitu loh, maksudnya kalian tu kayak ada tanggal-tanggal tertentu kah, atau di hari-hari tertentu?
- N: kalau misalnya *timeline*-nya nih, kalo misalnya kegiatan, pelaksanaan kegiatan itu kan udah *join* sama Benteng, kalo misalnya kapan kita nentuin apa namanya nge-*posting* kek gitu, itu biasanya kita, itu biasanya kita melaksanakan hari Sabtu, biasanya hari Kamis kita udah nge-*post*. nah kenapa ada jaraknya apa namanya Jumat, Jumat seenggaknya ke Sabtu, biasanya ada banyak banget ehm peserta yang tiba-tiba ditengah jalan batalin, maksudnya kenapa jedanya kek gitu biar kita bisa ganti peserta juga, pernah waktu itu apa namanya kita udah nge-*keep* 100 orang keterima, terus habis kita gak nyari lagi, kita udah nolak-nolakin, terus yaudah pas orang datang gak lebih dari 100, kurang dari 100, malah itu sekitar 60-70.
- P: apakah itu kalian pernah dapat tergurun dari Benteng?
- N: iya dari Benteng, maksudnya kayak kan, mereka sudah menyediakan kebutuhan sejumlah 100 peserta nah ketika apa namanya ketika pesertanya kurang, hm barang-barang ini ya mau dikemanain gitu, kan juga butuh pertanggung jawabannya juga, makanya itu sih, makanya kita kasih jeda dan sekarang kita juga ada yang namanya waiting list, dulu tu gak ada, bener-bener deh.
- P: tapi untuk sekarang sama dulu, pesertanya tu kayak cuman kurang lebih sepuluh persen doang?
- N: karena ada, apa namanya ada *waiting list*-nya kek gitu, kayak ke *cover* lah paling kalau cuma kurang pun kayak gak datang lima atau gak maksimal sepuluh, dulu tuh pernah sumpah 50 atau 70 doang, 70 orang, heeeee sepi
- P: terus media apa yang kalian gunakan, ehm apa media apa yang kalian gunakan untuk publikasinya, apa cuma dari mulut ke mulut atau cuma dari Instagram atau facebook?
- N: kekuatan Amazing Race, Instagram aja udah penuh, percaya atau enggak dalam aku pernah waktu itu jadi cp kita cuma pakai Instagram, dan kebetulan orang-orang udah kayak apa namanya orang penasaran sama Amazing Race, dan kayak ya kita cuma *posting* di Instagram, itu cuma sekitar 30 menit atau

40 menit untuk 100 orang. gapapa hapeku cuma nge-*hang* doang waktu itu, pernah juga waktu itu apa namanya udah penuh udah *closed*, aku masih ingat banget aku lagi di objek wisata alam lagi di apa namanya lagi di air terjun lagi duduk, tiba-tiba ada yang nelpon “mbak masih ada kuota”? mohon maaf mbak, plis mbak aku udah sampai ditolak lima kali, terus aku kek hemm sisi humanis ku kek gitu. banyak banget yang kayak gitu. mbak aku tu belum dapat udah tujuh kali, berapa kali, terus kayak maaf ya.

P: hmm, terus caranya kalian menentukan si a jadi panitia, kalian ada berapa orang, sebelas orang ya?

N: tujuh belas orang, ah kalo misalnya Amazing Race sekarang keknya ga nyampek
tujuh
belas deh.

P: enam belas ya?

N: paling, gak lebih, bentar keknya yang dulu-dulu bentar, ada aku, hih mohon maaf ya saya ditinggal kkn sama magang ya assalamualaikum, ada aku, selly, hernawan, Rere, mbak adin masih gak sih?

P: anggap aja masih

N: mbak adin ada, terus habis itu

P: selly

N: selly tadi udah, katrin, Rere, katrin enam, kamu berdua, berapa sih ya, keknya gak sampe belasan deh, termasuk siapa ya, fikri sama sih siapa namanya, ninda, gupita, mbak gupita bukan bukan, siapa itu ya, cewek pokoknya ada, nadia atau siapapun itu keknya gak sampai belasan.

P: terus kan kalau, untuk kalian tentukan oh hari ini misalnya yang tampil itu kamu, si ini, si ini jadi timnya gimana?

N: kalo itu kita nge-*list* dong, si kek ada kegiatan terus kayak jadi siapa yang bisa, kalo itu kita nge-*list* dong di grup Amazing Race. Jadi apa namanya jadi koordinator pun namanya juga harus di list, buktinya aku henggang satu semester assalamualaikum.

P: terus, hm bagaimana rangkaian kegiatan dalam kegiatan Amazing Race, kek misalnya apa aja, pertunjukkan gitu, kek misalnya di awal ada pendaftaran dan sebagainya sampai *closing*.

N: sampai *closing* ya, jadi kita itu biasanya *open gate* itu, gak-gak, peserta itu diharapkan jam empat udah datang, jam empat kita udah buka pendaftaran, jam lima itu kita udah *close gate*, jam lima kita apa namanya, pembukaan, sambutan-sambutan bentar paling lima belas menit, sampai 5:15 terus habis itu kita kan *tour* hmm dua diorama sampe jam enam, jam enam sholat habis itu setengah tujuh kita mulai *games* kurang lebih satu jam setengah, sampai jam lapan jam lapan terus kayak mereka kumpul, makan, sama pengumuman itu sampai setengah sembilan, sama hiburan paling itu yang kayak apa

namanya hiburan-hiburannya itu sampai setengah jam, paling gak kita jam sembilan udah kelar semuanya sama foto-foto juga.

N: sama pertunjukkan juga ya.

P: heeh, gitu

P: hm, terus kalau yang dari tadi kamu ceritakan tu kayak gimana sih implementasi di lapangan? sesuai gak sih dengan yang kalian rencanakan? misalnya yang kalian rencanakan jam segini kalian ini, kalian kek gini-gini, ternyata atau *games*-nya kalian mau *game* peta misalnya, tiba-tiba ada kayak pj yang ga datang atau kek mana, terus kalian kek ambyar gitu pernah gak?

N: pernah, tapi dulu kita pernah kayak maksudnya, kayak lebih cepat dulu di implemmentasi apa ya aku lupa di modul kedua waktu itu garapnya masih kurang matang terus kayak mereka cepet banget ngerjainnya kayak tidak sampai setengah jam, gak nyampe satu jam, biasakan kita mulai jam setengah tujuh dan sejamkan biasa setengah delapan nah jam tujuh lebih lima belas gitu mereka udah kelar semua gitu dan padahal posisi makanan dan lain-lain itu belum siap jadi waktu itu ya kita pintar-pintaran aja sih yaudah lebih baik mereka langsung kumpul dan disuruh istirahat sambil tunggu makanannya datang terus yaudah mereka disuruh duduk aja sambil ngobrol-ngobrol.

P: ooh, berarti biarin gitu aja ya? tidak ada penanganan lain seperti oh, kita bikin *games* apa gitu?

N: enggak, karena kalau misalnya *games* itu, *games* yang kita susun itu satu kita perlu materi dan untuk *games* kita perlu beberapa peralatan gitu. atau enggak kita ngakalannya kayak *games* di Amazing Race challenges itu bisa untuk mengulur-ulur waktu

P: maaf ini aku mau ulang keawal ya, nah tadi katanya kalau peserta lebih suka *games* Amazing Raceya kan? terus pada modul ke dua di gabungkan antara modul satu dan *games* Amazing Race. terus modul ke tiga dan modul ke empat menurut mu sendiri itu mengalami penurunan secara “ketertarikan” akan *games*nya atau malah mengalami penurunan?

N: kalau menurut aku sendiri untuk yang modul ke tiga itu euforia lebih gede karena ada mini *outbon*, kalau misalnya modul ke empat setau aku masih dalam progress dan belum jadi tapi otw akan ada gitu.

- P: kalau intraksi dari peserta ke tim Amazing Race gimana? ada atau tidak kalian sebagai penjaga post di hargai atau hanya mc saja yang di hargai atau bagaimana?
- N: setau aku kalau intraksi kita dengan peserta itu bagus, bukan hanya sekedar dari mc doang, kayak apa misalnya kan sering tu yang jaga post sering di semangatin “semangat ya ka, *gamesnya* ga susah kok” kata penjaga pos, terus peserta bakal bilang “oh ia, gak susah kok, mbaknya semangat ya” jadi interaksinya menurutku bagus dan tidak menyepelkan gitu. interaksinya banyak kok dan gak cuman ke mc doang dan aku juga ngerasa pesertaitu interaksinya juga punya respek sama cp, ya cp kayak orang yang jadi cp itu kayak punya kenangan tersendiri. “oh ini toh mbak yang aku hubungi buat acara ini” sempat dulu aku pernah jadi cp dan ada yang nyamperin aku terus bilang “mbaknya yang cp itu ya? maaf aku panggil mas” kata pesertanya terus dia ajak foto, oh ia foto-foto gitu. terus sering juga waktu main post-post kayak gitu pesertanya minta foto bareng gitu, itu ada dan banyak emang.. hmmm senang deh
- P: apakah kalian ada melakukan pendekatan ke peserta pra kegiatan atau paska kegiatan?
- N: tidak ada sih ya, paling cuman like postingan mereka aja.
- P: berarti paska kegiatan juga tidak ada ya?
- N: ia, tidak ada
- P: ada pernah dapat peserta seludupan gak?
- N: gak pernah sih, acara kita kan jam lima sedangkan jam empat museum udah tutup jadi kayak minim sekali untuk hal itu terjadi.
- P: atau pernah tidak, aku ajak teman ku nah akunya udah daftar sedangkan temanku belum daftar
- N: hmmm, setau aku belum pernah sih.....
- P: pertanyaan terakhir, kenapa kamu mau bertahan di Amazing Race ? padahal masih banyak Divisi lain yang kamu belum eksplor lebih jauh?
- N: hmmm, aku kayak punya passion sih aja sih, bukan pesion juga sih tapi kayak suka aja, bukan “suka sama orang” heheh, aku suka kalau orang lain senang dan itu bisa aku dapatkan di Amazing Race dan menurut aku kalau di heritage lebih kediskusi kalau di kids ranah ku bukan ke anak-anak gitu



Transkrip Selly Juania Harsela

Wawancara 3, sebagai *contact person* Amazing Race dari komunitas Malam Museum

P: Bagaimana proses terbentuknya kegiatan Amazing Race?

N: Jadi kalau untuk kegiatan Amazing Race itu kan memang udah dimulai sejak tahun 2018 ya. Dari awal inisiasi kegiatan Amazing Race yang kerja sama dengan Benteng itu memang kita menargetkan itu untuk masyarakat umum dan tidak di pungut biaya apapun, nah mungkin karena alih-ahli hal itu jadi untuk antusiasme alhamdulillah tentu saja mendapatkan antusiasme yang positive dari peserta. Eeeee, kayak tapi karena kuotannya terbatas hanya seratus peserta saja jadi, agak berat harus banyak menolak orang-orang dan ini juga berlaku hingga sekarang di 2019, pertengahan oktober 2019 kemarin. Kami juga masih banyak menolak orang yang mungkin belum berkesempatan. Kalau untuk penentuan target, kami menggunakan sistem siapa cepat dia dapat, jadi ketika awal poster itu di *boom* atau di posting di Instagram Malam Museum itu kami langsung menerima peserta yang mendaftar sesaat saat setelah poster disebar di *Instagram*. Tapi, untuk penerimaan kami menerimanya tidak asal-asalan dan dengan format tertentu pastinya karena peserta harus melengkapi format yang kami berikan jika ia mau terdaftar menjadi peserta. Ketentuan yang kami berikan yaitu satu nomor hp hanya bisa mendaftarkan satu peserta saja dengan batasan usia 17-50 tahun. Untuk peserta yang murni sudah menyelesaikan format tersebut dan mendaftar disaat jam yang telah ditentukan tersebut kami akan bisa terima tanpa melihat apakah peserta ini sudah pernah ditolak atau belum. Tapi, kami harus bisa memastikan terlebih dahulu bahwa peserta ini, calon peserta ini belum pernah mengikuti kegiatan Amazing Race sebelumnya, sebelum acara ini. Kami harus bisa memastikan dulu peserta ini, jika misalnya peserta ini pernah mendaftar di waktu yang benar dan mendaftar dengan format yang benar tapi ternyata berdasarkan riwayat chatnya dengan narahubung atau saya sebagai PC sudah pernah mengikutin kegiatan ini. Maka, kami akan menolaknya, kami akan menolaknya dengan cara “ayo berikan kesempatan kepeserta yang belum pernah ikut gitu”. Mungkin bisa di bilang menolaknya secara halus dan ini memang untuk umum. Beberapa oknum memang sering kali didapat mencoba ajimumpung tapi disinilah narahubung harus menyeleksinya secara ketat kayak gitu untuk calon peserta ini. Tetapi setelah kuota terpenuhi, setelah 100 orang terpenuhi biasa peserta akan ditolak oleh narahubung dengan catatan apabila ada beberapa calon peserta yang pernah ditolak lebih dari dua kali, itu akan masuk di daftar *waiting list* yang dimana daftar ini akan dihubungi apabila terdapat calon peserta yang tidak hadir pada saat hari H dengan catatan bahwa daftar *waiting list* ini harus bersedia atau memiliki waktu luang untuk kegiatan Amazing Race. Itu sih sebenarnya cara menentukan target.

Tambahan juga dalam menyampaikan kegiatan, media kami, media utama kami media sosial terutama Instagram @Malamuseum. Kalau diawal-awal sendiri dulu awalnya kami akan menghubungi teman-teman kami terlebih dahulu seperti anggota Malam Museum terlebih dahulu atau mungkin anggotanya yang punya teman dan ingin mengenalkan kegiatan ini ketemannya. Waktu itu masih ingat awal-awalnya kita memberikan slot untuk anggota-anggota itu bisa ngajak hingga ajak dua orang temannya dan dari situkan bisa rame. Harapannya dari situkan dari teman anggota ini yang bisa ikut bisa bantu menyebarkan ketemannya nah dengan harapan temannya juga bisa menyebarkan lebih luas keorang-orang lain, itu yang pertama dari media sosial @Malamuseum. Yang kedua, dari teman-teman anggota, Malam Museum sendiri yang ketiga dari setiap peserta itu kami memberikan persyaratan registrasi melalui sosial media juga menggunakan hastag hastag tertentu agar lebih mudah di akses oleh orang-orang didunia maya oleh netizen gitu. Harapannya dengan ada persyaratan berupa postingan di *feed* sebagai apa ya? Isinya itu konten dari *postingan* itu sendiri ingin memberitahukan bahwa ada loh kegiatan seperti ini, seperti Amazing Race acara jelajah malam di museum. Harapannya dengan kami memberikan persyaratan registrasi itu teman-teman *followers* dari peserta itu juga jadi mendapatkan info tentang itu jadi menyebar dan semakin menyebar. Memang peran media sosial sangat bermanfaat bagi kegiatan kami.

P: Bagaimana komunitas ini membuat perencanaan dalam kegiatan Amazing Race ?

N: emmm, kalau berkaitan dengan isi konten dan *timeline* itu sebelumnya dari terbentuknya komunitas Malam Museum kami sudah dibagi menjadi tiga Divisi. Untuk Divisi yang bertugas menjalankan jelajah malam di museum Benteng vredeburg ini kebutulan merupakan Divisi Amazing Race. Nah, tugas dari Divisi Amazing Race inilah yang termasuk menyiapkan modul, menentukan modul bersama pihak Benteng dan juga keanggotaannya sendiri, itu dari teman2 komunitas malam museum. Panitia dari kegiatan jelajah malam itu biasanya dari Divisi komunitas Amazing Race, nah, Divisi ini ada delapan orang dalam satu kegiatan. Jika dalam kegiatan kami kekurangan orang, kami akan mengajak teman-teman dari Divisi lain untuk membantu kegiatan Amazing Race dalam menyiapkan dan melaksanakan acara ini. Nah, berkaitan dengan media yang digunakan, media yang paling efektif bagi kami adalah media Instagram dan kami sangat merasakan dampaknya karena dimasa milenial inikan siapa sih kan yang tidak menggunakan Instagram? Terutama anak-anak mudanya gitu. Karena memang target sasaran kami untuk anak-anak muda dan memang sejauh ini selama kami melakukan jelajah malam di Benteng ini memang kebetulan targetnya tepat sasaran, dilihat lagi dari peserta sebagian besar itu mahasiswa, ada juga umum namum tidak seantusias dari teman-teman mahasiswa. Lalu tim yang akan berpartisipasi itu tidak hanya dari tim Amazing Race karena kami juga terkadang akan di

back-up oleh teman-teman dari Divisi lain dan tentunya dengan *founder* juga. Untuk modul sendiri itu disusun langsung oleh tim amazing race sendiri dibantu oleh *founder* juga, ada masukkan juga dari *founder*, dari mas Erwin. Sedangkan untuk pengerjaan modul kami memerlukan waktu kira-kira dua minggu itu sudah termasuk dengan survey, ide *games* dan juga masuk ke tahap percetakan. Untuk isi konten, sebenarnya kami mengikuti dari tema dari museum Benteng vrendenburg sendiri. Seperti yang kita tahu bahwa museum ini merupakan museum yang bertemakan perjuangan Indonesia. Nah, kami untuk menentukan kontennya berdasarkan diorama-diorama, namun kami juga memperbolehkan peserta untuk berjelajah lewat dunia maya, lewat browsing di beberapa *games* satu atau dua *games*. Tapi, sisanya murni itu semua jawaban berasal dari museum Bentengitu sendiri. Misalnya kayak beberapa *games* yang pernah kami lakukan yaitu seperti menafsirkan makna koleksi, *games* nama-nama gedung di museum Benteng dikarenakan kalau kita lihat dari *masterpeace* atau hasil karya yang masih asli. Kami juga pernah melakukan *games* semacam menebak asal dari pahlawan nasional dengan media peta. Pernah juga *games* mencium rempah-rempah. Kami juga mencari *games* dengan konten yang sekreatif mungkin yang bagaimana peserta bisa teredukasi, bisa menerima makna dan ikhla dari *games* yang udah kami buat gitu dengan kemasan yang menarik. Oia, aku ada tambahan juga untuk *timeline*, *timeline* itu juga udah disebutkan bahwa kami menyusun *timeline* itu udah dengan koordinasi dengan pihak Benteng dikarenakan biasanya pihak Benteng juga punya kesibukan tersendiri seperti vrendenburg *fair* atau kegiatan lainnya gitu, tapi memang dari awal kontrak kerja kami dengan museum Benteng vrendenburg memang sudah ditentukan missal selama setahun kami melakukan 10 kali atau 8 kali gitu. Udah ada koordinasi dari awal dan perlu koordinasi lagi

P: Bagaimana rangkaian kegiatan Amazing Race ?

N: Rangkaianannya itu dari awal peserta registrasi. Yang dimana sebelum peserta mengisi daftar lembar peserta, peserta harus menghubungi narahubung untuk di cek persyaratan sebelumnya. Jika, peserta sudah di cek, maka akan dibagikan baju dan *snack*. Setelah itu peserta dianjurkan untuk mengganti baju, menggunakan baju dari benteng. Oia, open gate dari jam 16:00-17:00 ketika jam 17:00 sudah selesai peserta akan mengikuti pembukaan yang mana akan di pandu oleh *founder* dan juga pihak benteng. Setelah pembukaan peserta akan mengikuti kegiatan tour di museum yang di pandu oleh pemandu dari Benteng vrendenburg. Peserta akan di ajak keliling ke diorama satu dan dua, setelah itu peserta solat dan kira-kira pukul 18:30 peserta akan diminta kembali dan untuk dibagi kelompok. Pembagian kelompok ini terbagi menjadi lima orang di setiap kelompoknya dan dipandu langsung oleh panitia bukan lagi oleh *founder*. Tapi, *founder* tetap *membackup* panitia. Nanti peserta di bagi menjadi dua dari lima orang tadi, jadi satu orang dipilih menjadi ketua kelompok yang akan di *briefing* terlebih dahulu terkait modul dan penyerahan

modul serta alat tulis. Setelah itu para ketua kelompok sudah selesai maka permainan boleh di mulai dan diberikan waktu 1,5 jam kepada peserta untuk mengesplor museum Benteng dan juga mengisi modul yang kami berikan. Setelah modulnya di isi nanti untuk penentuan juara akan di tentukan oleh panitia berdasarkan jawaban dari modul itu sendiri dan sembari panitia menilai hasil peserta maka peserta di perbolehkan makan dan menikmati pertunjukkan. Setelah itu barulah acara resmi di tutup.

P: Bagaimana implementasi di lapangan udah sesuai dengan yang kalian rancang?

N: untuk implementasi tidak ada kendala sih, soalnya kita udah pakai modul untuk apa yang akan kita gunakan dan modul kita juga bervariasi . Kita juga udah ada plan B, karena kita tidak tau juga untuk cuaca soalnya tidak kegiatan banyak di outdoor. Selagi plan A bisa digunakan kita tidak akan menggunakan pland B. pernah dulu hujan, jadi kita pakai pland B jadi karena kegiatan kita out door kita langsung *move* ke gedung atas gedung yang dibelakang itu, gedung apa ya? Aku lupa, dekat diorama tiga, aku lupa itu gedung berapa ya,nah jadikita main disana sih tetap jalan sih, tetap jalan kondisional soalnya. Kalau untuk *games* kita ga pernah lewatkan, kalau menggunakan modul dua ya kita tetap jalan menggunakan modul dua dari awal kegiatan hingga akhir, gak pernah ganti-ganti ke modul tiga.

P: Siapa saja anggota Amazing Race yang sering terlibat dalam kegiatan ini?

N: Kalau untuk panitia yang *on duty* itu biasanya dilihat dari ketersediaan panitiannya sih, orang-orangnya. Kalau misalnya mereka bisa meluangkan waktu untuk ikut, mereka berhak dan boleh mengisi daftar untuk yang *on duty* tapi, jika berhalangan akan ditarik dari yang lain atau menarik teman-teman dari Divisi lain. Terus, tidak ada pilihan sih, memang murni dari pemilihan dan keinginan setiap anggotanya

P: Bagaimana respon dan antusias dari peserta, jika dilihat dari interaksi yang dilakukan saat kegiatan sedang berlangsung?

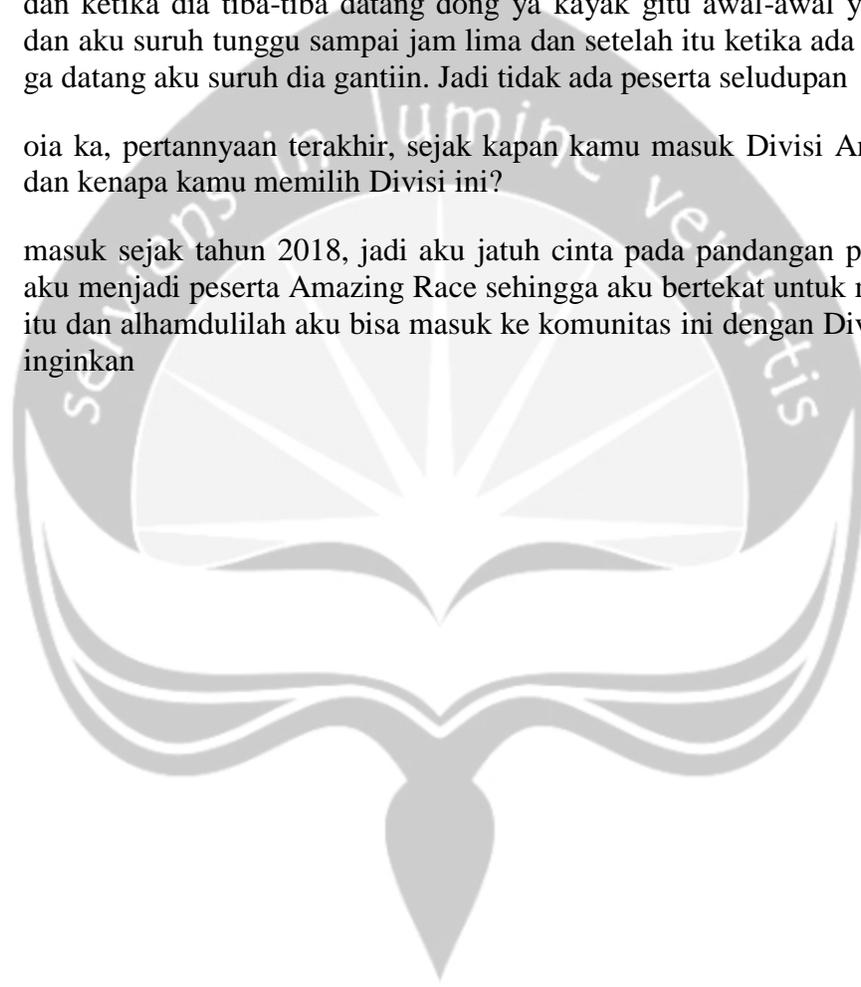
N: Respon dari peserta selama kegiatan sejauh ini sih, berdasarkan pengalaman dalam kegiatan ini sangat antusias sih, apa lagi saat *games* mereka keliling-keliling museum dan itu benar-benar berbeda, yang mungkin di awal registrasi itu terlihat ogah-ogahan tapi akan terlihat power mereka saat mereka bermain *games*, saat melihat orang-orang baru. Puncaknya itu biasanya ketika kelompok mereka menang atau saat makan bareng sambil melihat pertunjukkan itu kayak kerasa banget sih mereka berintraksi dengan anggota-anggota kelompok mereka dan ketika mereka menang nah, antusiasnya kayak lebih wow lagi kayak gitu karena ketika kamu bertemu dengan teman baru dan ber *team work* dengan orang baru kalian sama-sama mendapatkan hadiah gitu. Ya gitu sih, sejauh ini *fine-fine* aja dan *euphoria* dari jelajah malam sangat antusias banget

P: Ada gak sih peserta selundupan?

N: Kalau peserta yang, kasusnya kayak dia nungguin sampai closed gate itu ada banyak tapi kalau orang yang tiba-tiba ujuk-ujuk datang terus enggak ada ngapa-ngapain itu ada satu dua orang juga. Itu kemarin dari CPnya juga sih gimana kebijakkannya, aku kemarin orang-orang yang kayak gitu aku coba buat tegas lah. Kitakan disini punya prosedur dan punya cara buat registrasi dan ketika dia tiba-tiba datang dong ya kayak gitu awal-awal ya jual mahal dan aku suruh tunggu sampai jam lima dan setelah itu ketika ada peserta yang ga datang aku suruh dia gantiin. Jadi tidak ada peserta seludupan

P: oia ka, pertanyaan terakhir, sejak kapan kamu masuk Divisi Amazing Race dan kenapa kamu memilih Divisi ini?

N: masuk sejak tahun 2018, jadi aku jatuh cinta pada pandangan pertama sejak aku menjadi peserta Amazing Race sehingga aku bertekat untuk masuk Divisi itu dan alhamdulillah aku bisa masuk ke komunitas ini dengan Divisi yang aku inginkan



Transkrip Wawancara dengan Hernawan

Wawancara 4, sebagai perwakilan team Amazing Race dari komunitas Malam Museum

P : Hallo, selamat siang mas Hernawan sejak kapan ada di Divisi Amazing Race ?

N : Secara resmi menjadi anggota atau Divisi Amazing Race dua tahun ini sejak awal tahun 2018, tetapi sebelumnya beberapa kali ikut kegiatan Amazing Race soalnya kekurangan orang di Amazing Race. Sebelumnya saya ada di Divisi Heritage.

P : Mengapa anda pindah Divisi?

N : Kenapa aku pindah ke Amazing Race? Yang menarik dari Amazing Race yang pertama karena Amazing Race bikin sesuatu yang *fun*. Akukan jurusan sejarah juga. Jadi aku sering ikut kegiatan Himpunan Mahasiswa tapi berbau serius. Nah, sedangkan di Amazing Race kita punya tantangan yang gimana kita mengemas ilmu mengemas sejarah tapi dengan cara yang *fun* dan tidak bosan. Sebenarnya di kelas Heritage juga tidak bosan tetapi, ada tantantangan dimana kita harus menyesuaikan dengan pasar dengan hal-hal yang *fun* dan tidak berat. Sedangkan di museum di identikkan dengan hal-hal yang berat, tapi gimana caranya mengemasnya dengan cara yang ringan. Jadi tidak hanya orang-orang sejarah yang belajar secara formal saja yang bisa paham, tapi orang-orang umum juga bisa paham dan merasa *fun*. Amazing Race juga merupakan program awal komunitas ini, jadi awalnya dari PKM lalu kegiatan pertamanya Jelajah di Museum, di Benteng juga pada malam hari tahun 2012-an kira-kira. Setelah itu baru ada Divisi-Divisi lain yaitu devisi Heritage dan Kids In Museum. Dari awal Amazing Race memang yang pertama sih. Mungkin pertama juga di Yogyakarta.

P : Bagaimana proses terbentuknya kegiatan Amazing Race? Mulai dari kegiatan pertama, dulu gimana cara menyampaikan kegiatan ini, respon awal dari peserta? Cara menentukan targetnya?

N : Jadi, kalau aku *throwback* ke dua tahunan lebih lalu itu awalnya kita tidak memiliki target harus membuat berapa kegiatan. Saat kita punya kegiatan ya kita bikin aja, ada Mbak Molin yang jadi PJ acara Amazing Race sebelum ada Angkasa. Dia pasti bilang “Yuk, buat kegiatan di Museum Sudirman” nanti kita akan survei dan riset kira-kira *games* yang cocok apa, materinya apa. Jadi kita harus melakukan riset tentang konten museumnya jadi kira-kira apa dari museumnya yang menarik untuk orang-orang jadi sehingga diangkat jadi konten buat permainnannya. Misalnya, dulu yang paling rame Museum Jenderal Sudirman karena, kita angkat tema-nya “Belanda VS Indonesia”, jadi dulu kita melakukan copot-copotan *name tag* di punggung. Nah tantangannya itu ketika kita salah copot, nanti kita dapat hukuman. Tetapi, jika kita benar kita harus menjawab pertanyaannya dan itu paling rame serta respon masyarakat dari dulu cukup banyak peserta dan mereka tidak masalah saat

mereka harus membayar atau mengeluarkan biaya dari Rp. 10.000 hingga 25.000. Dulu, sebelum jadi *volunteer*, aku juga menjadi peserta. Waktu itu jadi peserta di Benteng Vredeburg, *games*-nya sama tapi, pesertanya tidak terlalu banyak, tidak sebanyak di Museum Jendral Soedirman. Waktu itu lebih ke *games* dan *games*-nya lebih ke umum. Kita keluar Benteng dan dapat tantangan misalnya suruh *selfie* sama pedagang sate atau tanya ke mbak-mbak yang menggunakan pakaian berwarna hijau secara *random*. Kalau dulu pesertanya masih homogen dari jurusan sejarah dari respon masyarakatnya waktu aku jadi peserta tidak terlalu banyak dan rata-rata mahasiswa sejarah sih, soalnya saat kenalan itu dari Arkeologi UGM, dari Sejarah UIN rata-rata masih di jurusan yang itu-itu saja, berbeda dengan yang di Jenderal Sudirman itu lebih banyak variatifnya dan masih ada yang SMA juga dan jika semakin kesini itu semakin banyak orang yang minat. Mungkinan karena Malam Museum besisnya di sosial media dan pasarnya Amazing Race sendiri anak muda dan yang melek medsos jadi sehingga banyak yang tau, terus juga ada syarat-syaratnya seperti menyebarkan postingan mengenai kegiatan Amazing Race pada kegiatan yang sebelumnya. Nah inikan jadi salah satu yang menarik buat banyak orang juga. Kalau di Benteng itu awalnya kita baik-baik saja dalam arti awalnya kan modul dibuatkan oleh Mas Erwin, jadi kita menjadi pelaksana. Pertama acara Amazing Race itu evaluasi masih sangat banyak mungkin karena baru pertama. Jadi evaluasinya seperti *games* yang belum tertata dan sebagianya karena kita juga masih mencari ritme atau cara yang pas untuk bermainnya bagaimana. Tetapi, seiring berjalannya waktu kita sudah semakin terbiasa dan sudah bisa menempatkan diri misalnya ketika kamu menjadi PJ menjadi *games* yang pertama kamu udah tau harus bagaimana begitu juga PJ yang lain. Tetapi ada tantangannya, tantangannya itu dibagian pembuatan modul. Pembuatan modul dengan yang sekarang sudah ada dua kali pembuatan modul dan yang paling berat itu mencari *games* alternatif yang baru untuk *games* yang modul jadi misalnya rata-rata menyusun *puzzler* kira-kira apa ya *games* yang tidak hanya *puzzle* aja, tidak tulis-tulis aja dan gambar aja kira-kira apa? Jadi *games*-nya kurang variatif dan sampai sekarang kita masih mencari cara bagaimana *games* dimodul mencari alternatif *games* yang menarik dan lain dari yang sebelumnya. Awalnya konsep di Amazing Race ada dua, pertama *games* modul dan kedua, *Games* Amazing Race akan tetapi kita lebih fokus ke modulnya karena modulnya itu udah pasti dan Amazing Racenya itu hanya kalau ada waktu sisa dan sebagainya itu. Nah, kalau PR-nya sendiri dan tantangan-nya yaitu tadi karena variasinya yang masih sama dan temannya yang beda kalau di modul. Misalnya yang dimodul soal *puzzle* yang kemarin itu gambarnya tentang gambar kerja rodi, sekarang gambar yang romusa sama sih, cuman beda di isi gambar dan substansinya aja tapi secara garis besar konsepnya sama.

- P: Oh iya, tadikan kamu bilang konsepnya ada dua. Nah, pertama *games* modul dan kedua, *Games Amazing Race*. Kamu sudah menjelaskan tentang *Games* modul, lalu *Games Amazing Race* itu apa ya?
- N: Kalau *games Amazing Race* itu sebenarnya ada bermacam-macam kalau yang awalnya disini itu *games*-nya mencium bau rempah-rempah, tapi itu juga ada di modul dan tidak terkait dengan museum, cuman mencium bau rempah-rempah misalnya. Terus yang ke dua peserta akan di suruh keluar dari Benteng, nanti mereka akan disuruh keluar dan buat tantangan. Misalnya mereka di suruh ayok bikin *vlog* dengan orang asing diluar museum, Nah nanti isi dari video-nya mengajak orang ke museum. Nanti akan diunggah di *Instagram*. Sekarang yang baru dilakukan *Amazing race*-nya itu dilihat dari pengerjaan modulnya yang agak lama jadi, *Amazing Racenya* itu cuman nyanyi di depan, nyanyi lagu kebangsaan kayak misalnya lagu Garuda Pancasila, atau lagu Tanah Air, kayak gitu sih. Dan sekarang *games*-nya udah jarang dilakukan, kayak *Games Amazing Race* yang terakhir, itu udah gak dilakukan tapi, sebelum- sebelumnya dilakukan sih. Sebenarnya inti dari *games* sekarang itu *games* modul sedangkan dulu lebih ke *games Amazing Race* .
- P : Bagaimana asal usul dari *games Amazing Race* dan makna dari sebutan *Amazing Race* itu sendiri?
- N : Jadikan, *Amazing* itu yang luar biasa kalau *Race* itu artinya balapan. Jadi itu kayak kita memberikan mereka tantangan. Nanti mereka harus cepet-cepetan gitu, misalkan kenapa kita bikin beda sama modul kan kalau modul kita harus menjawab sesuatu dengan yang serius gitu. Kalau *games Amazing Race* itu lebih fleksibel dan seru-seruan itu lebih ke cepet-cepetan sih sebenarnya.
- P : Dalam satu tahun inikan ada delapan kali melaksanakan kegiatan di Benteng, lalu berapa banyak *games Amazing Race* dilakukan?
- N: Kalau aku kan tidak ikut *full* delapan kali, tapi selama aku disini pasti ada sekitar mungkin satu sampai dua kali tidak menggunakan *games Amazing Race* .
- P : Oh iya, mas sebelumnya kan mas bilang kalau *games Amazing Race* yang utama, nah jika utama kenapa *games* ini tidak diberi waktu yang panjang dan waktu *games* modul yang dipersingkat?
- N : Jadi, konsep baru dari kegiatan ini adalah modulnya, untuk pembaruan tahun depan juga dan modul ini masih di gagas lagi. Soalnya kemarin saat *games* modul yang menyita waktu dibagian pencarian ruangan, pertanyaan yang paling susah untuk peserta jawab juga misalnya dulu diorama tiga digunakan untuk apa dan sekarang digunakan untuk apa? Terus bangunan yang dibelakang dulu dan sekarang digunakan untuk apa? Paling banyak menggunakan waktu itu di *games* pencarian Gedung itu.
- P : Untuk *games-games* yang kalian gunakan apakah sebelumnya pernah di uji coba atau kalian simulasikan terlebih dahulu?

- N: Pernah, tapi bukan kita sebagai pembuat modul yang cobain. Jadi waktu kita bikin tahun lalu saat kita buat modul pertama dan kita undang teman-teman Malam Museum, waktu itu ada acara di kelas Heritage dan mereka ikut mengerjakan modulnya dan disini mereka menjadi peserta. Hmmmm kalau sekarang *games*-nya itu lebih ke oplosan sih *games*-nya. Jadi, maksudnya itu isi konten dalam modul satu dua dan tiga hanya di tukar-tukar aja dan sebelum menentukan semuanya aka nada rapat eksekusi.
- P: Bagaimana struktur organisasi dan tugasnya apa-apa saja di Amazing Race?
- N: Sebenarnya kalau di Amazing Race sendiri. Emm... itu hanya ada PJ dan anggotanya aja. PJ-nya itu Angkasa dan anggota ya kayak kita semua. Jadi kita tidak ada kayak yang resmi sekretaris dan bendahara gitu, kita tidak ada. Tapi, setiap dari kita menjadi PJ *games*. Jadi pembagian itu misalnya pembagian *games*-nya itu aku dan Caterine. PJ *games* dua ada Sally dan Rere, nanti *games* tiga ada siapa lagi dan siapa lagi gitu.
- P: Untuk anggota Amazing Race sendiri sekarang ada berapa *personal* ya?
- N: Kalau di Amazing Race sekarang, kalau di grup ada 17 *personal* tapi kalau yang aktif sekarang ada 11 orang, sudah termasuk PJ tapi tanpa *founder*.
- P: Alur tim Amazing Race dalam membuat kegiatan ini itu bagaimana?
- N: Jadi alurnya itu awalnya itu, kita akan melakukan riset, terus promosi sih. Lebih ke promosi melalui sosial media.
- P: Bagaimana cara kalian membuat perencanaan dalam kegiatan ini seperti cara menentukan isi konten, isi modul, *timeline* dan menentukan media yang akan digunakan dan cara menentukan tim pelaksana?
- N: Jadi kalau kontennya itu kita modelnya itu jalan bareng, jadi semua yang bisa ikut survey ya kita jalan bareng mulai dari diorama satu, misalkan diorama satu kita udah selesai jalan dari awal hingga akhir, jadi nanti diakhir kita ini “Nanti kira-kira yang bisa dipakai yang mana ya?” “Oh yang ini, oh yang itu.” Jadi kita bakal kumpulin semuanya terlebih dahulu, berlaku untuk diorama seterusnya kayak dua, tiga dan empat. Nanti di akhir kita baru melakukan rapat yang mau kita gunakan yang mana setelah itu kita lakukan eliminasi untuk menentukan mana yang akan kita gunakan sekitar 6-7 *games*, setelah itu kita sempurnakan dan kita godok satu satu. Ini *games* pertama bagus ya jika seperti ini? Nanti baru kita *fix*-kan satu-satu. Kalau untuk *timeline* kita manut ke Benteng sih, jadi komunikasi antara Malam Museum dan Benteng tapi, jika kita ga bisa juga tidak apa-apa dan kita manut Benteng sih biasanya dikarenakan istilahnya inikan Benteng yang punya hajat dan menyediakan semua fasilitas jadinya memang kebanyakan manut Benteng tapi sebenarnya semua udah dirapatkan sih. Kayak aku pernah ikut rapatnya jadi kayak setiap tahun itu udah dirapatin untuk tanggal berapa saja. Biasa ada perubahan antara maju satu minggu atau mundur satu minggu dari jadwal yang ditentukan
- P: Jika misalnya semua Benteng yang menentukan mulai dari *timeline* dan lain-lain itu seperti kalian kerja untuk Benteng ga sih?

- N: Iya, mirip kayak gitu. Jadinya kita punya tantangan baru dari *founder* buat ngadain Amazing Race di luar dan kita udah terlena banget dengan kegiatan Amazing Race di Benteng. Jadi itu juga merupakan evaluasi untuk anggotanya karena sudah dua tahun juga kami membuat kegiatan disini dan sebenarnya mungkin ada beberapa museum yang juga bisa kita *explore* tetapi malah tidak kita sentuh sama sekali.
- P: Cara yang kalian gunakan untuk menyebarkan kegiatan ini hanya *Instagram* aja?
- N: Untuk medianya, *Instagram* sama beberapa dari teman ke teman sih. Kalau dari *Instagram* itu yang umum. Tapi, kitakan biasa sering menawarkan teman dulu. Seperti Amazing Race yang pertama nah, itukan pesertanya bukan dari umum. Emang kita buka buka umum tapi kita lebih memprioritaskan teman dari masing-masing anggota komunitas. *Gambling*-lah, *gambling* istilahnya masih percobaan pertama jadi waktu itu temanku ada 10 orang, terus temannya Sally ya ada berapa, temannya itu semua kita hitung dan sisanya kita posting via *Instagram*. Tapi, semakin kesini semakin menggunakan *Instagram* sih.
- P: Hmmm yang mas ceritakan itu berarti saat kegiatan Benteng yang pertama ya?
- N: Iya, masih yang pertama di Benteng dan gratis, itu pesertanya masih tertutup dan diutamakan teman-teman aja.
- P: Untuk menentukan siapa saja yang akan menjadi penyelenggara kegiatan diantara 17 anggota Amazing Race itu bagaimana ya?
- N: Jadi, kalau kita kan ada 17 orang tadi ya. Jadi kita satu kali kegiatan rata-rata butuhnya 9 orang. Nanti kita bakal *list* dulu di grup kira-kira yang bisa siapa, misalnya udah sembilan orang yaudah berarti sembilan orang itu yang akan menjadi penyelenggara kegiatan *Amazing* ya. Tapi kita sifatnya *volunteer* ya bukan kerja jadi menyesuaikan jadwal masing-masing. Kalau misalnya nanti tidak bisa, baru mengajak teman-teman dari Divisi lain.
- P: Bagaimana rangkaian dalam kegiatan Amazing Race mulai dari pembuka hingga penutup?
- N: Jadi, dari awal sore, ini masih sore awalnya kita mulai dari pembukaan registrasi setelah itu mereka siap-siap seperti ganti baju atau mengonsumsi *snack*. Nanti setelah itu mereka bakal di *guiding*. *Guiding*-nya kilat sih mungkin cuman sekitar setengah jam, nanti mereka akan diajak keliling diorama satu dan dua, itu mereka diajakin buat mengenalkan Museum Bentenglah soalnya tidak semua peserta sebelumnya pernah ke Museum Benteng. Setelah itu mereka ISOMA, jadi kalau yang di Benteng tadi mereka akan memperlihatkan koleksi Benteng secara runtut secara historis menurut Benteng gitu. Nah, yang kedua langsung ISOMA setelah ISOMA langsung *games*, *games* modulnya. Hmm sebenarnya kalau yang menarik dari modulnya itu sebenarnya penjawab modulnya itu menarik karena kita menjawab modulnya itu dengan berbeda. Jadi misalkan *games* pertama

Pencarian Gedung, nah itu mereka bakal keliling Gedung dan membawa modul jadi mereka bisa mencari tahu bahwa oh kira-kira bangunan ini dulu dipakai buat apa, terus sekarang dipakai buat apa. soalnya udah lama kan Benteng udah sejak tahun 1760an. Terus, misalkan di *games puzzle* jadikan di *games puzzle* itu tentang kerja paksa jadi, mereka juga mau gak mau harus ikut belajar. Oh ini gimana contoh kerja paksa yang dilihat dari gambarnya, terus mereka mengerjakan tugas modul tentang Jenderal Soedirman ngapain aja saat di Jogja jadi mereka itu mau gak mau juga tetap baca, yang dimuseumnya baca juga jadi nambah pengetahuan juga untuk mereka. Terus setelah *games* mereka juga akan ditunjukkan hiburan musik ISI terus mereka akan menampilkan musik-musik yang berbeda pada setiap pertemuan mungkin minggu ini Melayu, minggu depan Dayak dan sebagainya. Jadi ketika mereka itu dihiburan, panitia akan menilai modul, tapi tidak semua dinilai hanya beberapa yang masuk kategori penilaiannya saja. Habis itu pengumuman hadiah terus ditutup.

P : Berarti di *games* yang sekarang sudah tidak menggunakan *games* Amazing Race ya?

N : Kalau Amazing Race yang kemarin enggak. Jadi *games* arnya itu udah kita masukkan ke modulnya. Jadi kita cuman pelengkap aja.

P : Untuk penentuan pentas, tema pentas siapa yang menentukan? Apakah Benteng atau tim Amazing Race.

N : Dari etnomusikologinya sendiri, jadi dari komunitas langsung menyampaikan ke etnomusikologi -nya ISI. Jadi komunitas yang cari dan Benteng manut.

P : Bagaimana implementasi kegiatan saat dilapangan?

N : Hmmmm, ada beberapa bagian yang sering meleset seperti bagian registrasi itu biasa memakan waktu paling banyak. Biasakan kita cuman satu jam tapi kebanyakan peserta itu telat-telat jadibanyak makan waktu di bagian registrasi. Terus, kalau pas *guiding* itu masih bisa di *handle*, terus yang paling susah lagi bagian ISOMA, itu biasa ada satu atau dua orang yang kececer kayak gitu, hmm itu sih kendalannya dan bikin molor lagi Tapi, mungkin yang sama dengan kecenderungan acara-acara yang lain itu masih di waktu, bergeser di waktu

P : Terus, bagaimana cara kalian menangani kasus seperti ini?

N : Kalau bagian pendaftaran biasa kita putar terus, misalnya nih mereka jam lima, jam lima teng nanti mereka bakal kita ajak keliling. Terus yang telat-telat akan kita suruh nyusul sedangkan yang tidak datang biasa akan ada penggantinya. Itu juga kadang penggantinya datang habis maghrib jadi kalau misalnya kita masih ISOMA, kita masih suruh oyak-oyak terus, kita masih cek keliling mushola dan misalkan itu molor nanti waktu pengerjaan modul bakal kita pepet lagi. Sama nanti di pertunjukan musiknya Mas Erwin bakal cuap-cuap waktu dia jadi MC, pas pertunjukan seni juga di pepetin lagi.

P : Bagaimana cara kalian menentukan panitiannya? Sedangkan dalam satu kegiatan kalian hanya membutuhkan 9-10 tim pelaksana?

- N: Hmmmmm... kita ngelist nama dan kita rata-rata lima-an sih yang sering ikut tapi karena, soalnya kita juga ga semua aktif di Amazing Race. Mungkin sekitar..... kalau angkasa kalau tahun ini jarang mungkin setengahnya kurang, Rifki, Andrey, Selly (menghitung berapa orang yang sering ikut kegiatan). Mungkin sekitar tujuh apa delapan orang aja yang rajin tapi kita kadangkala tujuh orang itu gak *full* tim semua. Nah itu baru di rekrut yang lain, di rekrut dari Divisi lain.
- P: Bagaimana cara tim Amazing Race merekrut peserta dari Divisi lain?
- N: Nah, sama, kita kasih list berapa orang yang kita butuhkan di grup besar biasanya kita mencari orang-orang yang itu-itu aja toh. Jadi misalkan dia pernah ikut Amazing Race jadi dia pas pembagian dia tau. Misalkan ini di *games puzzle* jadi dia pernah jadi pesertanya jadi dia udah tahu gimana jadi panitia gitu, terus kita kan juga itu rata-rata *games* berdua, jadi misalnya satu dari anak Amazing Race satu dari anak Divisi lain kalau misalnya gak cukup. Kalau misalnya mengajarkan semua sih enggak, karena kita udah di bagi jadi kita fokus ke *job-desk* masing-masing.
- P: Bagaimana antusias dan respon dari peserta jika dilihat dari interaksi yang dilakukan saat kegiatan sedang berlangsung dalam satu tahun ini?
- N: Kalau dalam satu tahun ini, delapan kali Amazing Race ini pesertanya beraneka ragam bentuk dan responnya, hmmm mereka juga *fun* ya. Ada beberapa peserta yang, kayak apa ya, misalkan dia ikut dua kali ada yang lupa, mungkin dia kelihatan kayak biasa aja. Tapi semua rata-rata responnya itu kelihatan fun secara gak langsung mereka akan langsung akrab sama teman-teman *team*-nya karena mereka itu sih, terlihat sangat senang dan antusias saat mengerjakan *games*-nya.
- P: Bagaimana cara tim Amazing Race dalam melakukan publikasi?
- N: Kita kan kegiatannya Sabtu, biasa kita akan rilisnya itu H-2, hari Kamis atau Rabu, kita kasih jeda satu malam dan *upload* di jam sembilan. Aku juga ga tau sih, mungkin di *Instagram* itu ada aku bisnis, mungkin ada untuk *prime time*-nya, aku juga gak tau sih, soalnya aku juga gak megang akun *Instagram* Malam Museum sih. Soalnya yang pegang akun-nya Mas Erwin dan menurutku itu masih jam *prime time*-nya deh dan kurasa sengaja sih, terus kita gak pernah *publish* pagi karena jam rame-ramenya *Instagram* kita jam malam-malamnya deh jam-jam delapan gitu.
- P: Bagaimana proses pendaftaran peserta?
- N: Yang mana? Yang terbuka atau yang tertutup?
- P: Dua – duannya.
- N: Jadikan, biasa kita akan tawarkan dulu misalnya anak-anak *volunteer* siapa yang mau ikutan? Jadi kita *list* dulu di grup, setelah itu Benteng kita tanya mereka mau slot berapa biasa sepuluh sih, ntah anak magangnya, ntah kenalan Benteng, itu biasa di ambil juga kuotanya. Contohnya ni, anak Malam Museum ada 10 Benteng ada 10 berarti slot yang terisi 20 nah sisa 80 slot akan kita posting di *Instagram*. Nanti peserta akan chat Selly sebagai CP.

CONTOH PROSES PENGOLAHAN DATA

Koding

Narasumber : Selly Juania Harsela (S)

29 Oktober 2019 – 4 November 2019

Wawancara 3, sebagai *contact person* Amazing Race di Komunitas Malam Museum

Penulis (Kode P)

KODE	TRANSKRIP	INTISARI	TOPIK & KONSEP
001	<p>P: Bagaimana proses terbentuknya kegiatan Amazing race?</p> <p>S: Jadi kalau untuk kegiatan Amazing race itu kan emang udah dimulai sejak tahun 2018 ya. Dari awal inisiasi kegiatan Amazing race yang kerja sama dengan Benteng itu memang kita menargetkan itu untuk masyarakat umum dan tidak di pungut biaya apapun, nah mungkin karena alih-ahli hal itu jadi untuk antusiasme</p>	<p>-Terbentuk tahun 2018, atas kerja sama dengan Benteng hingga pertengahan oktober 2019.</p> <p>-Kalau untuk penentuan target, sistem siapa cepat dia dapat.</p> <p>-Untuk penerimaan peserta amazing race komunitas membuat beberapa tahapan pertama, mengisi format. Kedua, penerimaan (hanya yang belum pernah mengikuti dalam waktu satu</p>	<p>Proses terbentuknya kegiatan amazing race</p>

	<p>alhamdulillah tentu saja mendapatkan antusiasme yang positive dari peserta. Eeeee, kayak tapi karena kuotannya terbatas hanya seratus peserta saja jadi, agak berat harus banyak menolak orang-orang dan ini juga berlaku hingga sekarang di 2019, pertengahan oktober 2019 kemarin. Kami juga masih banyak menolak orang yang mungkin belum berkesempatan.</p> <p>Kalau untuk penentuan target, kami menggunakan sistem siapa cepat dia dapat, jadi ketika awal poster itu di <i>boom</i> atau di posting di instagram Malam Museum itu kami</p>	<p>priode)</p> <p>Ketiga, ada daftar <i>waiting list</i>.</p> <p>-Cara menyebarkan kegiatan melalui instagram @malamuseum, anggota dan peserta malam museum</p>	
--	--	---	--

	<p>langsung menerima peserta yang mendaftar sesaat saat setelah poster disebar di <i>instagram</i>. Tapi, untuk penerimaan kami menerimanya tidak asal-asalan dan dengan format tertentu pastinya karena peserta harus melengkapi format yang kami berikan jika ia mau terdaftar menjadi peserta. Ketentuan yang kami berikan yaitu satu nomor hp hanya bisa mendaftarkan satu peserta saja. Untuk peserta yang murni sudah menyelesaikan format tersebut dan mendaftar disaat jam yang telah ditentukan tersebut kami akan bisa terima tanpa melihat apakah</p>		
--	--	--	--

	<p>peserta ini sudah pernah ditolak atau belum. Tapi, kami harus bisa memastikan terlebih dahulu bahwa peserta ini, calon peserta ini belum pernah mengikuti kegiatan Amazing race sebelumnya, sebelum acara ini. Kami harus bisa memastikan dulu peserta ini, jika misalnya peserta ini pernah mendaftar di waktu yang benar dan mendaftar dengan format yang benar tapi ternyata berdasarkan riwayat chatnya dengan narahubung atau saya sebagai PC sudah pernah mengikutin kegiatan ini. Maka, kami akan menolaknya , kami</p>		
--	---	--	--

	<p>akan menolaknya dengan cara “ayo berikan kesempatan kepeserta yang belum pernah ikut gitu”. Mungkin bisa di bilang menolaknya secara halus dan ini memang untuk umum. Beberapa oknum memang sering kali didapat mencoba ajimumpung tapi disinilah narahubung harus menyeleksinya secara ketat kayak gitu untuk calon peserta ini. Tetapi setelah kuota terpenuhi, setelah 100 orang terpenuhi biasa peserta akan ditolak oleh narahubung dengan catatan apabila ada beberapa calon peserta yang pernah ditolak lebih</p>		
--	---	--	--

	<p>dari dua kali, itu akan masuk di daftar <i>waiting list</i> yang dimana daftar ini akan dihubungi apabila terdapat calon peserta yang tidak hadir pada saat hari H dengan catatan bahwa daftar <i>waiting list</i> ini harus bisa afelible atau memiliki waktu luang untuk kegiatan <i>amazing race</i>. Itu sih sebenarnya cara menentukan target. Tambahan juga dalam menyampaikan kegiatan, media kami , media utama kami media sosial terutama <i>instagram @Malamuseum</i>. Kalau diawal-awal sendiri dulu awalnya kami akan menghubungi teman-</p>		
--	---	--	--

	<p>teman kami terlebih dahulu seperti anggota Malam Museum terlebih dahulu atau mungkin anggotanya yang punya teman dan ingin mengenalkan kegiatan ini ketemannya. Waktu itu masih ingat awal-awalnya kita memberikan slot untuk anggota-anggota itu bisa ngajak hingga ajak dua orang temannya dan dari situkan bisa rame. Harapannya dari situkan dari teman anggota ini yang bisa ikut bisa bantu menyebarkan ketemannya nah dengan harapan temannya juga bisa menyebarkan lebih luas keorang-orang</p>		
--	--	--	--

	<p>lain, itu yang pertama dari media sosial @Malamuseum.</p> <p>Yang kedua, dari teman-teman anggota Malam Museum sendiri yang ketiga dari setiap peserta itu kami memberikan persyaratan registrasi melalui sosial media juga menggunakan hastag hasteg tertentu agar lebih mudah di akses oleh orang-orang didunia maya oleh netizen gitu.</p> <p>Harapannya dengan ada persyaratan berupa postingan di feed sebagai apa ya? Isinya itu konten dari postingan itu sendiri ingin memberitahukan bahwa ada loh kegiatan seperti ini, seperti Amazing race</p>		
--	---	--	--

	<p>acara jelajah malam di museum. Harapannya dengan kami memberikan persyaratan registrasi itu teman-teman followers dari peserta itu juga jadi mendapatkan info tentang itu jadi menyebar dan semakin menyebar. Memang peran media sosial sangat bermanfaat bagi kegiatan kami.</p>		
002	<p>P: Bagaimana komunitas ini membuat perencanaan dalam kegiatan amazing race?</p> <p>S: emmm, kalau berkaitan dengan isi konten dan <i>timeline</i> itu sebelumnya dari terbentuknya</p>	<p>-Isi konten dan timeline itu udah di bahas di awal dan menyusun timeline itu udah dengan koordinasi dengan pihak Benteng.</p> <p>-Divisi yang melakukan jelajah malam adalah Divisi amazing race dan akan di <i>back-up</i></p>	<p>perencanaan dalam kegiatan amazing race</p>

	<p>komunitas Malam Museum kami sudah dibagi menjadi tiga Divisi. Untuk Divisi yang bertugas menjalankan jelajah malam di museum Benteng vredeburg ini kebutulan merupakan Divisi amazing race. Nah, tugas dari Divisi Amazing race inilah yang termasuk menyiapkan modul, menentukan modul bersama pihak Benteng dan juga keanggotaannya sendiri, itu dari teman2 komunitas malam museum. Panitia dari kegiatan jelajah malam itu biasanya dari Divisi komunitas Amazing Race, nah, Divisi ini ada delapan orang</p>	<p>oleh Divisi lain serta <i>founder</i> jika di pelukan</p> <p>-Tugas Divisi amazing race menyiapkan modul dan menentukan modul bersama pihak Benteng.</p> <p>- Media instagram, adalah media yang digunakan dalam penyebaran informasi</p> <p>-Waktu pembuatan modul dua minggu</p> <p>- Untuk isi konten, mengikuti dari tema dari museum Benteng vredeburg berdasarkan diorama-dioramanya.</p> <p>- dibeberapa <i>games</i> peserta diperbolehkan untuk berjelajah</p>	
--	--	--	--

	<p>dalam satu kegiatan. Jika dalam kegiatan kami kekurangan orang, kami akan mengajak teman-teman dari Divisi lain untuk membantu kegiatan Amazing race dalam menyiapkan dan melaksanakan acara ini. Nah, berkaitan dengan media yang digunakan, media yang paling efektif bagi kami adalah media instagram dan kami sangat merasakan dampaknya karena dimasa milenial inikan siapa sih kan yang tidak menggunakan Instagram? Terutama anak-anak mudanya gitu. Karena memang target sasaran kami</p>	<p>lewat dunia maya, lewat browsing</p>	
--	--	---	--

	<p>untuk anak-anak muda dan memang sejauh ini selama kami melakukan jelajah malam di Benteng ini memang kebetulan targetnya tepat sasaran, dilihat lagi dari peserta sebagian besar itu mahasiswa, ada juga umum namun tidak seantusias dari teman-teman mahasiswa. Lalu tim yang akan berpartisipasi itu tidak hanya dari tim Amazing race karena kami juga terkadang akan di <i>back-up</i> oleh teman-teman dari Divisi lain dan tentunya dengan <i>founder</i> juga. Untuk modul sendiri itu disusun langsung oleh tim amazing race</p>		
--	---	--	--

	<p>sendiri dibantu oleh <i>founder</i> juga, ada masukkan juga dari <i>founder</i>, dari mas Erwin. Sedangkan untuk pengerjaan modul kami memerlukan waktu kira-kira dua minggu itu sudah termasuk dengan survey, ide <i>games</i> dan juga masuk ke tahap percetakan. Untuk isi konten, sebenarnya kami mengikuti dari tema dari museum Benteng vrendenburg sendiri. Seperti yang kita tahu bahwa museum ini merupakan museum yang bertemakan perjuangan Indonesia. Nah, kami untuk menentukan kontennya berdasarkan diorama-</p>		
--	--	--	--

	<p>diorama, namun kami juga memperbolehkan peserta untuk berjelajah lewat dunia maya, lewat browsing di beberapa <i>games</i> satu atau dua <i>games</i>. Tapi, sisanya murni itu semua jawaban berasal dari museum Benteng itu sendiri. Misalnya kayak beberapa <i>games</i> yang pernah kami lakukan yaitu seperti menafsirkan makna koleksi, <i>games</i> nama-nama gedung di museum Benteng karena kalau kita lihat dari <i>masterpeace</i> atau hasil karya yang masih asli. Kami juga pernah melakukan <i>games</i> semacam menebak asal dari</p>		
--	---	--	--

	<p>pahlawan nasional dengan media peta. Pernah juga <i>games</i> mencium rempah-rempah. Kami juga mencari <i>games</i> dengan konten yang sekreatif mungkin yang bagaimana peserta bisa tereduksi, bisa menerima makna dan ikhla dari <i>games</i> yang udah kami buat gitu dengan kemasan yang menarik. Oia, aku ada tambahan juga untuk <i>timeline</i>, <i>timeline</i> itu juga udah disebutkan bahwa kami menyusun <i>timeline</i> itu udah dengan koordinasi dengan pihak Benteng dikarenakan biasanya pihak Benteng juga punya kesibukan tersendiri</p>	
--	--	--

	<p>seperti vredebur <i>fair</i> atau kegiatan lainnya gitu, tapi memang dari awal kontrak kerja kami dengan museum Benteng vrendenburg memang sudah ditentukan missal selama setahun kami melakukan 10 kali atau 8 kali gitu. Udah ada koordinasi dari awal dan perlu koordinasi lagi</p>		
003	<p>P: Bagaimana rangkaian kegiatan amazing race ? S: Rangkaiannya itu dari awal peserta registrasi. Yang dimana sebelum peserta mengisi daftar lembar peserta, peserta harus menghubungi narahubung untuk di cek persyaratan</p>	<p>-melakukan verifikasi ke narahubung, peserta mengisi daftar hadir, peserta mengambil baju dan <i>snack</i>. open gate dari jam 16:00-17:00 jam 17:00 pembukaan di pandu oleh <i>founder</i> dan juga pihak banteng.</p>	<p>Bagaimana rangkaian kegiatan amazing race</p>

	<p>sebelumnya. Jika, peserta sudah di cek, maka akan dibagikan baju dan <i>snack</i>. Setelah itu peserta dianjurkan untuk mengganti baju, menggunakan baju dari banteng. Oia, open gate dari jam 16:00-17:00 ketika jam 17:00 sudah selesai peserta akan mengikuti pembukaan yang mana akan di pandu oleh <i>founder</i> dan juga pihak banteng. Setelah pembukaan peserta akan mengikuti kegiatan tour di museum yang di pandu oleh pemandu dari Benteng vrendeburg. Peserta akan di ajak keliling ke diorama satu dan dua, setelah</p>	<p>Lalu tour di museum yang di pandu oleh pemandu dari Benteng vrendeburg setelah itu peserta solat. 18:30 pembagian kelompok dan diberikan waktu 1,5 jam kepada peserta untuk mengesplor museum Benteng dan juga mengisi modul yang kami berikan. Setelah itu mengumpulka modul lalu makan dan menikmati pertunjukkan. Kegiatan ini diakhiri dengan pembagian hadiah dan juga foto bersama.</p>
--	---	--

	<p>itu peserta solat dan kira-kira pukul 18:30 peserta akan diminta kembali dan untuk dibagi kelompok. Pembagian kelompok ini terbagi menjadi lima orang di setiap kelompoknya dan dipandu langsung oleh panitia bukan lagi oleh <i>founder</i>. Tapi, <i>founder</i> tetap <i>mbackup</i> panitia. Nanti peserta di bagi menjadi dua dari lima orang tadi, jadi satu orang dipilih menjadi ketua kelompok yang akan di <i>briefing</i> terlebih dahulu terkait modul dan penyerahan modul serta alat tulis. Setelah itu para ketua kelompok sudah selesai maka permainan boleh di</p>	
--	--	--

	<p>mulai dan diberikan waktu 1,5 jam kepada peserta untuk mengesplor museum Benteng dan juga mengisi modul yang kami berikan. Setelah modulnya di isi nanti untuk penentuan juara akan di tentukan oleh panitia berdasarkan jawaban dari modul itu sendiri dan sembari panitia menilai hasil peserta maka peserta di perbolehkan makan dan menikmati pertunjukkan. Setelah itu barulah acara resmi di tutup.</p>		
004	<p>P: Bagaimana implementasi di lapangan udah sesuai dengan yang kalian rancang?</p> <p>S: untuk implementasi</p>	tidak ada kendala	implementasi di lapangan

	<p>tidak ada kendala sih, soalnya kita udah pakai modul untuk apa yang akan kita gunakan dan modul kita juga bervariasi . Kita juga udah ada plan B, karena kita tidak tau juga untuk cuaca soalnya tidak kegiatan banyak di outdoor. Selagi plan A bisa digunakan kita tidak akan menggunakan plan B. pernah dulu hujan, jadi kita pakai plan B jadi karena kegiatan kita out door kita langsung <i>move</i> ke gedung atas gedung yang dibelakang itu, gedung apa ya? Aku lupa, dekat diorama tiga, aku lupa itu gedung berapa ya, nah jadikita main</p>		
--	--	--	--

	<p>disana sih tetap jalan sih, tetap jalan kondisional soalnya. Kalau untuk <i>games</i> kita ga pernah lewatkan, kalau menggunakan modul dua ya kita tetap jalan menggunakan modul dua dari awal kegiatan hingga akhir, gak pernah ganti-ganti ke modul tiga.</p>		
005	<p>P: Siapa saja anggota Amazing race yang sering terlibat dalam kegiatan ini?</p> <p>S: Kalau untuk panitia yang sedang bertugas itu biasanya dilihat dari ketersediaan panitiannya sih, orang-orangnya. Kalau misalnya mereka bisa</p>	<p>dilihat dari ketersediaan panitiannya</p>	<p>Anggota amazing race yang sering terlibat dalam kegiatan ini?</p>

	<p>meluangkan waktu untuk ikut, mereka berhak dan boleh mengisi daftar untuk yang <i>on duty</i> tapi, jika berhalangan akan ditarik dari yang lain atau menarik teman-teman dari Divisi lain. Terus, tidak ada pilihan sih, memang murni dari pemilihan dan keinginan setiap anggotanya</p>		
006	<p>P: Bagaimana respon dan antusias dari peserta, jika dilihat dari interaksi yang dilakukan saat kegiatan sedang berlangsung?</p> <p>S: Respon dari peserta selama kegiatan sejauh ini sih, berdasarkan pengalaman dalam kegiatan ini sangat</p>	<p>sangat antusias, terlihat power mereka saat mereka bermain <i>games</i>. Sejauh ini <i>fine-fine</i> aja dan <i>euphoria</i> dari jelajah malam sangat antusias banget</p>	<p>respon dan antusias dari peserta, jika dilihat dari interaksi yang dilakukan saat kegiatan sedang berlangsung?</p>

	<p>antusias sih, apa lagi saat <i>games</i> mereka keliling-keliling museum dan itu benar-benar berbeda, yang mungkin di awal registrasi itu terlihat ogah-ogahan tapi akan terlihat power mereka saat mereka bermain <i>games</i>, saat melihat orang-orang baru. Puncaknya itu biasanya ketika kelompok mereka menang atau saat makan bareng sambil melihat pertunjukkan itu kayak kerasa banget sih mereka berintraksi dengan anggota-anggota kelompok mereka dan ketika mereka menang nah, antusiasnya kayak lebih wow lagi kayak</p>	
--	---	--

	<p>gitu karena ketika kamu bertemu dengan teman baru dan ber <i>team work</i> dengan orang baru kalian sama-sama mendapatkan hadiah gitu. Ya gitu sih, sejauh ini <i>fine-fine</i> aja dan <i>euphoria</i> dari jelajah malam sangat antusias banget</p>		
007	<p>P: Ada gak sih peserta selundupan?</p> <p>S: Kalau peserta yang, kasusnya kayak dia nungguin sampai <i>close gate</i> itu ada banyak tapi kalau orang yang tiba-tiba ujuk-ujuk datang terus enggak ada ngapa-ngapain itu ada satu dua orang juga. Itu kemarin dari CP nya juga sih</p>	tidak ada peserta seludupan	peserta selundupan

	<p>gimana kebijakkannya, aku kemarin orang-orang yang kayak gitu aku coba buat tegas lah. Kitakan disini punya prosedur dan punya cara buat registrasi dan ketika dia tiba-tiba datang dong ya kayak gitu awal-awal ya jual mahal dan aku suruh tunggu sampai jam lima dan setelah itu ketika ada peserta yang ga datang aku suruh dia gantiin. Jadi tidak ada peserta seludupan.</p>		
008	<p>P: oia ka, pertanyaan terakhir, sejak kapan kamu masuk Divisi amazing race dan kenapa kamu memilih Divisi ini?</p> <p>S: masuk sejak tahun 2018, jadi aku jatuh cinta pada pandangan pertama sejak aku</p>	2018, Jatuh cinta	Alasan memilih Divisi amazing race

	<p>menjadi peserta amazing race sehingga aku betakat untuk masuk Divisi itu dan alhamdulillah aku bisa masuk kekomunitas ini dengan Divisi yang aku inginkan</p>		
--	--	--	--

Axial Coding 3

Narasumber : Selly Juania Harsela

1. Kegiatan Amazing Race terbentuk tahun tahun 2018, atas kerja sama dengan Benteng hingga pertengahan oktober 2019.
2. Perencanaan dalam kegiatan Amazing Race pertama, *timelime*. Divisi yang bertanggung jawab itu Divisi Amazing Race. Instagram merupakan media yang digunakan dalam, penyebaran informasi dan memerlukan waktu dua minggu dalam proses pembuatan modul.
3. Rangkaian kegiatan Amazing Race tidak ada kendala, peserta mengisi daftar hadir, peserta mengambil baju dan *snack*, open gate dari jam 16:00-17:00, jam 17:00 pembukaan di pandu oleh *founder* dan pihak benteng, lalu *tour* setelah itu peserta solat, 18:30 pembagian kelompok dan diberikan waktu 1,5 jam kepada peserta untuk mengisi modul. Setelah itu mengumpulkan modul lalu makan dan menikmati pertunjukkan. Kegiatan ini diakhiri dengan pembagian hadiah dan juga foto bersama.
4. Untuk panitianya dilihat dari kesanggupan personal dalam pembagian waktu dan untuk mengisi acara komunitas yang cari dan Benteng manut.
5. Respon peserta sangat antusias, terlihat power mereka saat mereka bermain *games*. Sejauh ini *fine-fine* aja dan *euphoria* dari jelajah malam sangat antusias banget dan dalam kegiatan ini tidak ada peserta seludupan
6. Memilih Divisi ini karena jatuh cinta pada pandangan pertama sejak aku menjadi peserta Amazing Race

Selective koding

Komunitas Malam Museum awalnya merupakan kegiatan PKM yang terdiri dari lima orang pada tahun 2012. Pencetus ide kegiatan ini Gifari. Konsepnya diambil dari film *Night at the Museum*. Tahun 2013 vakum karena kesibukkan anggotanya. Tahun 2014 mulai menjadi komunitas yang *profit-oriented* menjadi *non-profit oriented* dan anggota tersisa Erwin dan anggota baru dengan nama komunitas *Jogjakarta Night at the Museum*. 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 akan 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 akan berimplikasi pada turunya anggaran, anggaran hibah untuk kegiatan komunitas.

PKM yang akhirnya bisa menjadi komunitas karena Erwin mendapatkan dorong dari teman-teman dekat untuk meneruskan kegiatan ini. Erwin melihat kegiatan ini punya potensi yang besar karena di Jogja belum ada komunitas yang bergerak di bidang museum, sejarah dan cagar budaya. Erwin melihat kegiatan ini punya masa depan yang lebih baik sebenarnya makanya harus digarap.

Struktur organisasi saat menjadi PKM, ketua Tantri Apsitasari, bendahara Yayum, humas Erwin, *accounting 1* Odi *accounting 2* Bachtiar. Struktur organisasi saat menjadi komunitas ketua, bendahara dan dibagi tiga Divisi sesuai dengan program komunitas, Kids In Museum, Class Heritage, dan Amazing Race. Dalam Divisi Amazing Race di bagi menjadi tiga struktur organisasi yaitu koordinator, CP dan juga anggota.

Kegiatan pertama yang dilakukan saat menjadi komunitas, yaitu melanjutkan program PKM-nya itu jelajah malam di museum itu dengan ada format-format yang

berubah. Formatnya adalah adanya *games*, *games* yang disebut Amazing Race yang melalui riset. Setelah itu komunitas ini membagi menjadi tiga Divisi pertama kegiatan Amazing Race, yaitu jelajah di museum pada malam hari dan penentuan panitia berdasarkan rapat *online* via *whatsapp* di *group*. Kegiatan kedua, Kids In Museum untuk anak-anak. Kegiatan ketiga, Class Heritage, dibuatlah diskusi sejarah, dibuatlah pemutaran film. Sampai pada akhirnya lembaga-lembaga pemerintah melirik komunitas ini.

Amazing Race itu berasal dari *games* yang *booming* di Korea. Komunitas ini terinspirasi dan mengembangkan *games* tersebut karena dalam kegiatan ini peserta memecahkan *clue*, berlari, berpacu dengan waktu, itu yang membuat *games*nya menjadi seru dan menyenangkan dan akhirnya membuat peserta museum menjadi lebih *fun* yang awalnya sekedar jelajah yang ada sejarahnya jadi lebih menarik.

Museum yang mendukung kegiatan komunitas pertama Museum Benteng Vredeburg, kedua, Museum Anak Kolong Tangga, ketiga Museum Sandi, keempat, Museum TNI Angkatan Udara dan belum memiliki kompetitor sampai saat ini. Komunitas ini menerima *volunteer* setiap tahunnya. Angkasa, memilih Divisi Amazing Race karena ospek jurusannya mirip Amazing Race, berbeda dengan Hernawan yang memilih Divisi Amazing Race karena merasa *fun*.

Perkembangan saat menjadi komunitas, awalnya hanya rapat eksekusi jangka pendek. Tahun 2017/2018 adanya rekrutmen dan rapat setiap bulan dan program bulanan. Tahun 2019 dengan konsep ada rapat, rapat komunitas, ada rapat Divisi. Rangkaian kegiatan Amazing Race tahun 2014/2015 menggunakan *games out bound*. tahun 2017 menggunakan game Amazing Race, tahun 2018 dibuatkan modul. Tahun 2018 sampai 2019 ini masih kami pakai konsep-nya tetapi dengan *games*-nya yang sudah variatif dan di-*combine*.

Komunitas ini masih belum memiliki kompetitor di bidang yang sama. Hal ini membuat Antusias dan respon dalam kegiatan Amazing Race sangat tinggi, bahkan banyak museum yang ingin mengajak bekerja sama dan buka karena *custom* yang dimana museum tidak buka reguler hanya *eventual*. Museum benteng vredeburg

merupakan salah satu museum yang menjalin kerjasama dengan komunitas malam museum, terkait masalah anggaran dalam dua tahun ini mengalami penurunan untuk melaksanakan kegiatan di museum banteng vredeburg.

Peserta dalam kegiatan ini berusia 17-60 tahun yang dianggap sudah bisa bertanggung jawab atas dirinya dan masih sehat secara fisik. Syarat sebagai peserta wajib *posting* bahwa peserta akan ikut dalam kegiatan Amazing Race dan akan dilakukan pengecekan ulang pada hari H. Kegiatan ini pernah di tegur oleh banteng karena total peserta hanya 60-70% dari target, untuk meminimalisirnya, dalam kegiatan selanjutnya di buat *waiting list*. Pendekatan antara panitia ke peserta hanya saat kegiatan berlangsung dan dalam kegiatan ini tidak ada peserta seludupan.

Rangkaian kegiatan Amazing Race 16:00 : *open gate*, 17:00 : *close gate* dilanjutkan pembukaan, sambutan-sambutan bentar paling lima belas menit, 17:15-18:00 *tour* dua diorama, 18:00-18:30 sholat, 18:30-19:30 *games*, 20:00-selesai peserta kumpul, makan, pertunjukkan sama pengumuman pemenang dan diakhiri foto-foto juga. Durasi merupakan masalah yang masih dihadapi hingga sekarang

Perkembangan modul, modul pertama itu yang uji coba, kontennya berat ngomong sejarah yang *fun* itu cuman satu. modul ke dua, bikin *post-post* dan setiap post akan ada *clue-clue*-nya. Modul ke dua tiga empat hanya beda kontennya aja dan isinya hanya di putar-putar aja. Dengan adanya modul, membuat implementasinya sesuai. *Volunteer* pada umumnya nyumbang ide pada konten *games*-nya dan menjadi tim pelaksana. Founder akan memberikan konsep dan masukkan-masukkan terkait kegiatan.