

BAB II

DESKRIPSI OBJEK DAN WILAYAH PENELITIAN

Pada bab ini akan menjelaskan paparan secara umum tentang obyek dan wilayah penelitian yang berfungsi untuk memberi konteks terhadap temuan hasil penelitian. Dalam penelitian yang berjudul “Strategi Komunikasi Museum Arsip Merekam Kota II Dalam Meningkatkan Kunjungan Masyarakat Kota Kupang” peneliti akan mendeskripsikan mengenai aspek-aspek yang terkait dengan museum arsip Merekam Kota II.

A. Museum Arsip Merekam Kota

Merekam Kota merupakan salah satu program utama yang diprakarsai oleh Sekolah Musa. Praktik merekam kota secara visual digunakan sebagai bentuk partisipasi warga untuk menyatakan harapan dan kegelisahan terhadap pembangunan kota dimana mereka tinggal. Merekam Kota secara visual yang kemudian dipamerkan kembali, menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kepekaan dan partisipasi semua pihak (warga aktif) yang tinggal di kota tersebut terhadap perkembangan kotanya pada saat ini dan nanti.

Adapun penjabaran kepanitiaan Merekam Kota II dimulai dari jabatan tertinggi yaitu Manager Program yang dipercayakan kepada Ifana Tungga. Diikuti oleh Frengki Lollo sebagai Manager Artistik, Juniken Imelda sebagai Manager Promosi, Armin Septiexan sebagai Kurator, Remon Narakaha sebagai Asisten Kurator. Kemudian, terdapat 5 anggota selaku tim pengarsipan diantaranya Thevwil Wangge, Eto Boymau, Sherly Atty, Barllyano Pah, dan Yosafat Hana. Tim acara diantaranya Ety Febri, Yanti Fn. Tim Artistik diantaranya Scivo, Vania Bunga, Endo Natonis, Golio Pera, Enek Serte, Aldhy Christyan, Alwi Kolin, Apris Nggonggoek, Ivan Baowolo, Obby Tukan, Rio Koten, Illy Pandie. Tim Perlengkapan diantaranya Ilta Tafuli, Eja Akarim, Mikael

Rw, Nando Tana, Kiko Dangawila, dan Adhi Lintang. Tim Dokumentasi diantaranya Dhody Susilo, Gland Imanuel, Ellen da Costa. Tim Sosial Media dan Desain diantaranya Maharani Mandala, Nobel Manek, Melatyti, Andar Penuam, Felzip Pandie, Ega Maggang. Tim Promosi diantaranya Juniken Imelda dan Raf Beding. Tim Konsumsi diantaranya Niba Aryanto dan Angel Edon. Tim Fundraising dan Merchandise diantaranya Abi dan Merlinda Ximenes. Seniman Lab Ingatan diantaranya Obby Tukan, Rico Amtiran, Sora Fuyuki. Mentor Workshop diantaranya Armando Ermera dan Alfred Djami. *Support Sound System* dari Adhyt Navv. Adapun para kontributor Arsip yang berasal dari 12 Keluarga diantaranya Keluarga Doma, Keluarga Adi Abel, Keluarga Abdullah Mas'ud, Keluarga Berhiman, Keluarga Edon, Keluarga Sundari Cahyani, Keluarga Riberu, Keluarga Nisoni, Keluarga Bissilissin, Keluarga Lerrick, Keluarga RC, Keluarga Manggi Iang, 1 Lembaga Pemerintah yakni Depot Arsip Perpustakaan NTT, dan beberapa arsip dari Pdt. Jes Djo Naga, S. Th., Leopold Nisoni, Pinneng Sulungbudi, Yopie Liliweri dan donatur ruang berbagi Merekam Kota. Komunitas Partner : De museum cafe JKK, Timor Art Graffiti, Komunitas Film Kupang, Rapper T L Haning, Kelompok CSCD, Komunitas Bacarita NTT, Deafkom Cup (Merekam Kota, 2022).

Merekam Kota dengan *tagline* “Memori Ruang Imajinasi”, yang memiliki filosofi dibaliknyanya yaitu, memori menceritakan tentang Kota Kupang di masa lampau. Dokumentasi sejarah dan dinamika kota, baik visual maupun non visual adalah penting. Mengoleksi, mengumpulkan dan mengarsipkan memori-memori Kota Kupang tempo dulu dalam medium visual, audio dan dokumen, kita tidak hanya diajak untuk sekedar bernostalgia melainkan juga mempelajari perubahan serta kemajuan peradaban dan budaya yang telah dibangun dalam kurun waktu tertentu. Kedua adalah ruang yang menceritakan kondisi Kota Kupang saat ini. Dalam tata kelola ruang, selalu ada

kepentingan yang bersifat dominan dalam merancang pembangunan infrastruktur, tapi penting juga membicarakan hak atas ruang-ruang publik dan bagaimana individu dan masyarakat dipengaruhi oleh tatanan-tatanan yang di bangun atas keberadaan ruang tersebut dan warga kota menjadi aktif dilibatkan dalam proses realisasi pembangunan sehingga turut membentuk budaya perubahan. Ketiga adalah imajinasi yang menceritakan tentang Kota Kupang di masa depan. Setiap warga kota membayangkan dan mengharapkan kota yang ditinggalinya mampu memberikan rasa nyaman dan aman sehingga membuat warga mau mengaitkan dirinya dengan kota tersebut dan menciptakan hubungan simbiotik antara warga dan kota. Mengimajinasikan 20 tahun kotanya akan jadi seperti apa dari sisi pembangunan kota dan manusianya (Ifana Tungga, 2023).

B. Aktivitas Pendukung Program Komunikasi Museum Arsip Merekam Kota II

Museum Arsip Merekam Kota II mengoptimalkan strategi komunikasi yang mana salah satunya adalah melalui promosi di media sosial. Dalam hal ini, tim promosi Merekam Kota II menyiapkan 4 program komunikasi yang kemudian di sampaikan kepada masyarakat kota Kupang melalui media sosial, yakni dengan fokus utama di *Instagram @merekamkota*. Keempat program tersebut adalah Merekam Kota Menyapa, *Marsu BaTebak*, *Besong Su Tahu Ko?*, dan Respon Publik. Seluruh program ini kemudian dibuat dalam bentuk konten *Instagram stories*. Program komunikasi ini dibuat untuk mengajak dan menanyakan masyarakat terutama bagi masyarakat yang menjadi pengikut *Instagram @merekamkota* (Merekam Kota, 2022).

Program komunikasi pertama adalah Merekam Kota Menyapa. Program ini merupakan bentuk ajakan sekaligus menjadi konten untuk *recall* atau mengingatkan kembali bahwa akan adanya museum arsip Merekam Kota yang kedua kalinya di kota Kupang. Program komunikasi ini dibuat interaktif menggunakan fitur *question and*

answer box kemudian di unggah ke *Instagram*. Lewat program komunikasi yang dikontenkan ini tim promosi menyakan kepada masyarakat khususnya yang menjadi pengikut, tempat apa yang dirasa paling bersejarah dan apa yang masyarakat harapkan dalam menelesuri sejarah di Kota Kupang (Merekam Kota, 2022).

Program komunikasi kedua adalah *Marsu BaTebak*. Program komunikasi ini bertujuan untuk mengajak publik atau masyarakat kota Kupang untuk menelusuri sejarah (memori) kota Kupang melalui konten *Instagram stories*. Program komunikasi yang dibuat dalam bentuk konten ini berisi tebak-tebakan jenis-jenis transportasi zaman dulu. Lalu adanya konten tebak foto arsip bangunan bersejarah yang dulunya ada, dan menbak lagu-lagu lawas yang sempat populer di Kota Kupang (Merekam Kota, 2022).

Program komunikasi ketiga adalah *Besong Su Tahu Ko ?*. Program komunikasi ini memberikan informasi mengenai kosa kata dalam bahasa Melayu Kupang sebagai salah satu bentuk peninggalan sejarah, yang saat ini kosa kata tersebut sudah jarang digunakan masyarakat kota Kupang. Tidak hanya memberikan informasi, tetapi tim promosi Merekam Kota II juga menanyakan kepada pengikut apakah ada istilah-istilah ataupun kosa kata dalam bahasa Melayu Kupang yang diketahui untuk kemudian dibagikan kembali ke publik melalui fitur *reposting* di *Instagram stories* (Merekam Kota, 2022).

Program komunikasi keempat adalah Respon Publik. Program ini dibuat dengan supaya pihak museum arsip Merekam Kota II dapat mengetahui bagaimana respon dalam bentuk apresiasi, saran atau kritik dari masyarakat yang berkunjung ke Museum Arsip Merekam Kota II. Program terakhir ini khusus diterapkan saat mulai pembukaan museum di hari pertama pada tanggal 8 Oktober 2022 hingga hari terakhir di tanggal 22 Oktober 2022 untuk melihat respon atau tanggapan masyarakat dan kemudian kembali datang dan mencari tahu lebih jauh tentang sejarah yang pernah terjadi di kota

Kupang. Dalam museum terdapat beberapa arsip yang tidak ada cerita sejarahnya dan itu dimanfaatkan panitia terkhususnya Manager Promosi dan tim untuk memanggil masyarakat yang mungkin mengetahui sejarah dibaliknya untuk berpartisipasi mengisi cerita sejarahnya lewat menulis di kertas yang sudah disediakan di bilik museum tersebut saat datang ke museum arsip Merekam Kota II (Merekam Kota, 2022).

C. Sekolah Multimedia Untuk Semua

Sekolah Multimedia Untuk Semua atau Sekolah Musa (SkolMus) merupakan sekolah non akademik yang berfokus pada edukasi terkhususnya di bidang fotografi, videografi dan upaya pelestarian memori kolektif melalui pengarsipan digital arsip publik serta kolaborasi lintas disiplin ilmu. Sekolah Musa sudah berkiprah sejak tahun 2011 yang berlokasi di Kota Kupang. Dengan menggaungkan misi menciptakan, memfasilitasi, meningkatkan pengetahuan multimedia, dan membangun jejaring warga yang melakukan perubahan sosial dengan pendekatan dokumentasi sosial serta visi yakni terus berbagi cahaya. Kini terhitung dari tahun 2011, SkolMus sudah berada di usia 11 tahun turut berdinamika memberikan ilmu pengetahuan juga pengadaan kegiatan hiburan bagi masyarakat yang berdomisili di Kota Kupang dan sekitarnya (Sekolah Musa, 2011).

Adapun struktur kepengurusannya diantaranya, Dany Wetangterah sebagai Pendiri, Armin Septiexan sebagai Direktur SkolMus, Henry Lumba sebagai Developer, Putra Nunuhitu sebagai Finance, Triniwelita Poelinggomang sebagai Finance Consultant, Ete Umbu Tara dan Adhyt Manafe selaku Mentor, Ifana Tungga sebagai Direktur Program Merekam Kota, Frengki Lollo sebagai Direktur Program Ketong Bisa, Adhi Lintang sebagai Direktur Program Akademi Kesempatan Kedua (Sekolah Musa, 2011).

Terdapat 4 program utama yaitu Kelas Tahunan, SkolMus Enterprise, Merekam Kota, Ketong Bisa. Kelas Tahunan merupakan upaya mendidik publik melalui kelas-kelas seperti kelas fotografi, videografi, *website*, multimedia, dan desain grafis. Kemudian SkolMus Enterprise yaitu unit bisnis SkolMus untuk keberlangsungan komunitas serta menghidupkan inisiatif gerakan sosial. Program berikut adalah Merekam Kota yang merupakan program pengarsipan digital jangka panjang melalui arsip publik sebagai upaya melestarikan memori kolektif dengan *output* utama adalah museum pengarsipan. Terakhir adalah program *Ketong Bisa* adalah program gerakan sosial yang melibatkan publik dan inisiatif warga serta lintas komunitas. Dalam keberlangsungannya Sekolah Musa menunjukkan program-program dan aktivitas organisasi melalui sosial media yang digunakan diantaranya ada *Instagram @skolmus*, dan website Sekolah Musa yang memuat mengenai artikel program, aktivitas (Sekolah Musa, 2011).

D. Keberadaan Museum di Kota Kupang – Nusa Tenggara Timur

Museum menjadi salah satu destinasi wisata yang ada di Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur. Keberadaan museum di Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur ini kemudian menjadi perhatian khusus yang perlu dibenahi perihal kunjungan masyarakat yang masih sangat minim berdasarkan angka kunjungan yang tercatat. Sejauh ini hanya ada satu museum daerah yang mana pada awal didirikan museum, hanya menyimpan 95 koleksi dan sekarang museum telah menyimpan 7.410 koleksi terhitung dari tanggal 31 Desember 2017 (Antara NTT, 2017). Namun, dalam keberlangsungannya keberadaan museum di Nusa Tenggara Timur khususnya Kota Kupang masih dikatakan sepi peminat. Kepala Museum Negeri Nusa Tenggara Timur Yusuf Molo mengakui bahwa minat masyarakat daerah dalam hal berkunjung ke museum, sampai sejauh ini masih sangat rendah (Yudha Putra, 2016). "*Jumlah pengunjung ke Museum Negeri*

NTT pada tahun 2015 hanya sebanyak 7.478 orang dalam kurun waktu 1 tahun itu, jauh masih lebih tinggi dari tahun sebelumnya. Ini menunjukkan bahwa minat masyarakat NTT untuk berkunjung ke museum masih sangat rendah," ungkapnya saat ditemui di Museum Negeri NTT di Kupang, Kamis (28/4). Ia mengatakan jumlah pengunjung tertinggi tahun lalu justru dari kalangan anak-anak TK, disusul siswa SD, warga lokal, siswa SMP, juga wisatawan asing. *"Angka pengunjung itu masih di bawah standar. Sebenarnya mencapai sepuluh ribu orang saja sudah cukup baik,"* katanya dan menambahkan dari segi koleksi, isi museum yang dimiliki saat ini sudah lebih baik dari kebanyakan museum lain di Indonesia (Antara NTT, 2017).

Pada Maret 2022 *Victory News* kemudian menjelaskan sebanyak 801 pengunjung Museum NTT yang terdiri dari 452 warga lokal, 118 mahasiswa, 144 pelajar SMU, 70 SLTP, dan 2 PAUD (Sinta Tapobai, 2022). Jumlah ini disebut mengalami kenaikan dibandingkan tahun 2021 yang hanya 79 orang pada periode yang sama. Kepala UPTD Museum Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi NTT, Meximus A Asamani, Selasa (12/4/2022) mengatakan bahwa kunjungan ke Museum Daerah NTT perlahan mulai alami peningkatan dibandingkan tahun sebelumnya (Sinta Tapobai, 2022).

Hingga pada tahun 2020 dibawah inisiasi Sekolah Multimedia Untuk Semua (Sekolah Musa/ Skolmus) hadir museum dengan fokus pada pemajangan arsip sejarah Kota Kupang dengan nama Merekam Kota yang berlangsung secara bertahap pada 2 tahun sekali, yang pertama pada tahun 2020, kedua pada tahun 2022, dan seterusnya. Museum yang tidak hanya memajang arsip sejarah kota Kupang, namun juga menggabungkan beberapa karya seni seperti ilustrasi gambar, instalasi, dan lainnya. Museum dengan wajah baru ini cukup menarik perhatian masyarakat kota

Kupang dan di tahun 2022 lalu berhasil mendatang 3.232 pengunjung dalam kurun waktu 14 hari dimulai dari 8 sampai 22 Oktober 2022 (Merekam Kota, 2020).

E. Profil Narasumber

Merekam Kota II kemudian menjadi obyek penelitian untuk melihat bagaimana strategi komunikasi yang diterapkan guna meningkatkan kunjungan masyarakat kota Kupang. Berikut ini adalah narasumber penelitian :

1. Profil Narasumber 1

Nama : Ifana Tungga

Jabatan : Manager Program Merekam Kota II



Gambar 2. Profil Narasumber 1

2. Profil Narasumber 2

Nama : Juniken Imelda

Jabatan : Manager Promosi Merekam Kota II



Gambar 3. Profil Narasumber 2

3. Profil Narasumber 3

Nama : Etto Boymau

Jabatan : Anggota Tim Pengarsipan



Gambar 4. Profil Narasumber 3