

Digital Aset Management Sebagai Strategi Keberlangsungan Museum Prabu Geusan Ulun di Era Keterbukaan Informasi Publik

Bintarto Wicaksono¹, Sunarmi²

Program Doktor Pascasarjana Institut Seni Surakarta
 bhe.wicaksono@gmail.com¹, sunarmi@isi-ska.ac.id²

Submitted: 21 Maret 2024, Revised: 19 Juni 2024, Accepted: 28 Juni 2024

ABSTRACT

Prabu Gesaun Ulun Museum is currently an institution that preserves the culture and heritage of the kingdom of Sumedang, West Java. To improve information services to the public through technological developments, in this case the Prabu Gesaun Ulun Museum will improve museum media so that people can easily get complete information. The design stage of social media management focuses on archiving all relics of the Sumedang Kingdom in the form of objects and arts and other activities. This research uses participatory action research method, which focuses on the participation of researchers and museum administrators as an effort to optimize museum assets. With the concept of Digital Asset Management or DAM, it can provide solutions that can follow the needs of the digital era. Currently available is the website museumprabugeusanulun.org, with content that is still very simple and only some archiving of objects in the museum. Further development is needed in terms of information media and digital archives about all kinds of collections in the museum, both in the form of objects and stories from trusted sources. The purpose of this research is to improve museum management by using information media and digital archives as a form of museum sustainability in today's new media era. In terms of information media, in this case, it needs to be developed through social media to provide information on all kinds of activities, and other information related to the development of the Prabu Gesaun Ulun Museum as part of the history of civilization in West Java, especially Sunda. Furthermore, it is hoped that Prabu Gesaun Ulun Museum can become part of a new destination both directly and virtually through the media. This is expected to provide support for the sustainability of the Museum and the continuity of the history of Sundanese civilization.

Keyword: *Museum Sustainability, Participatory Action Research, Digital Aset Management, Prabu Gesaun Ulun*

ABSTRAK

Museum Prabu Gesaun Ulun saat ini merupakan lembaga yang melestarikan budaya dan peninggalan kerajaan Sumedang, Jawa Barat. Untuk meningkatkan pelayanan informasi kepada masyarakat melalui perkembangan teknologi, dalam hal ini Museum Prabu Gesaun Ulun akan meningkatkan media museum agar masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang lengkap. Tahap perancangan pengelolaan media sosial berfokus pada pengarsipan seluruh peninggalan Kerajaan Sumedang baik berupa benda maupun kesenian dan kegiatan lainnya. Penelitian ini menggunakan metode participatory action research, yang menitik beratkan pada partisipasi peneliti dan pengurus museum sebagai upaya untuk optimalisasi aset museum. Dengan konsep *Digital Aset Management* atau DAM dapat memberikan solusi yang bisa mengikuti kebutuhan di era digital. Saat ini yang tersedia adalah *website* museumprabugeusanulun.org, dengan konten yang masih sangat sederhana dan hanya beberapa pengarsipan benda-benda yang ada di museum. Diperlukan pengembangan lebih lanjut dari segi media informasi dan arsip digital tentang segala macam koleksi yang ada di museum, baik berupa benda maupun cerita dari sumber-sumber yang terpercaya. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan pengelolaan museum dengan menggunakan media informasi dan arsip digital sebagai bentuk keberlangsungan museum di era media baru saat ini. Dari segi media informasi dalam hal ini perlu dikembangkan melalui media sosial untuk memberikan informasi segala macam kegiatan, dan informasi lainnya yang berkaitan dengan perkembangan Museum Prabu Gesaun Ulun sebagai bagian dari sejarah peradaban di Jawa Barat, khususnya Sunda. Lebih jauh lagi, diharapkan Museum Prabu Gesaun Ulun dapat menjadi bagian dari destinasi baru baik secara langsung maupun secara virtual melalui media. Dengan hal ini diharapkan dapat memberikan dukungan bagi keberlangsungan Museum dan keberlangsungan sejarah peradaban Sunda.

Kata Kunci: *Keberlangsungan Museum, Participatory Action Research, Manajemen Aset Digital, Prabu Gesaun Ulun*

LATAR BELAKANG

Museum Prabu Gesaun Ulun merupakan satu museum yang berdiri sejak 11 November 1973 yang ada di daerah Sumedang Jawa Barat. Museum ini sebelumnya adalah berasal dari Kerajaan Sumedang Larang yang selanjutnya peninggalan-peninggalan kerajaan ini di jadikan sebuah museum untuk kalangan keluarga kerajaan saja. Pada masa berikutnya Museum Prabu Gesaun Ulun resmi dibuka untuk umum pada tanggal 24 Januari 1985. Saat ini museum dikelola oleh Yayasan Nazhir Wakaf Pangeran Sumedang. Museum ini menempati tanah wakaf seluas 2,3 Ha dengan berbagai bangunan cagar budaya, dan bangunan baru, serta di dalamnya menyimpan berbagai benda-benda koleksi dari Kerajaan Sumedang baik yang masih bisa digunakan maupun benda yang sudah menjadi bagian dari museum. (Laksmi et al., 2023). Museum Prabu Gesaun Ulun mempunyai visi yaitu terpeliharanya wakaf peninggalan dan terwujudnya amanah para leluhur Sumedang di bidang sosial budaya dengan dilandasi semangat kekeluargaan dalam tali kawargian serta ditopang oleh sumber daya manusia yang beriman, bertaqwa dan berkualitas untuk menghadapi segala tantangan di era globalisasi. Dengan visi tersebut, Museum Prabu Gesaun Ulun merupakan satu lembaga atau yayasan yang sudah seharusnya memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada masyarakat baik di Indonesia maupun secara khusus di daerah Jawa Barat. Museum yang saat ini mempunyai banyak koleksi peninggalan sejarah berupa gamelan, pusaka, kereta kencana bahkan hingga mahkota kerajaan ini menjadi satu pusat pembelajaran sejarah dan budaya untuk masyarakat Jawa Barat dan sekitarnya. Selain kunjungan regular di museum, beberapa kegiatan kebudayaan seperti seminar, dan diskusi juga sering dilaksanakan baik di dalam kompleks museum maupun di sekitar wilayah Sumedang. Selain benda dan kegiatan tentu banyak sekali cerita-cerita yang bisa menjadi sumber dan penghantar untuk lebih mengetahui sejarah dan kebudayaan Sumedang dari para narasumber keluarga kerajaan maupun sumber lain yang mempunyai kapasitas. Sebagai kekuatan utama dari Museum Prabu Gesaun Ulun ini adalah terdapatnya mahkota kerajaan Padjadjaran, jadi dalam hal ini adalah Kerajaan Sumedang Larang menjadi penerus kerajaan Padjadjaran. (<https://www.museumprabugeusanulun.org/>). Pada jurnal yang berjudul Museum Prabu Geusan Ulun Kabupaten Sumedang Sebagai Daya Tarik Wisata Kabupaten Sumedang disebutkan bahwa Museum Prabu Geusan Ulun dimungkinkan menjadi museum dengan nilai kompetitif yang tinggi sebagai wisata budaya karena menyimpan benda-benda

pusaka Kerajaan Sumedang Larang sebagai penerus Kerajaan Padjajaran yang memiliki otonomi luas untuk mengatur kekuasaannya sendiri. (Gantina et al., 2021).

Museum Prabu Gesaun Ulun saat ini baru mempunyai *website* dan media sosial Instagram. Berkaitan dengan konten di *website* dan *social media* Instagram masih terbatas sekali, hanya bersisi beberapa pengumuman dan sejarah singkat. Berkenaan dengan hal tersebut di atas, segala potensi dan kegiatan yang ada di Museum Prabu Gesaun Ulun serta keterkaitan dengan keterbukaan informasi publik saat ini, sudah seharusnya Museum Prabu Gesaun Ulun mengembangkan media informasi yang ada saat ini, tentu hal ini berkaitan dengan pengelolaan konten yang berhubungan dengan arsip perbendaan dari museum dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh yayasan pengelola museum, seperti yang di katakan oleh Pangeran Lucky Djohari Soemawilaga dalam sebuah diskusi, bahwa Kerajaan Sumedang Larang ini menjadi pusat pembelajaran mengenai falsafah kehidupan di Jawa Barat yaitu falsafat kasih sayang yang menjadi ilmu kasumedangan. (Wawancara Lucky; 2023)

Keterbukaan informasi publik di era saat ini menjadi landasaan yang mendasar bagi sebuah lembaga publik seperti Museum dan sejenisnya. Dalam hal ini sangat dimungkinkan masyarakat memiliki akses yang lebih luas terhadap berbagai informasi untuk merangsang partisipasi aktif dan merasa memiliki akan kebudayaan dalam konteks sebuah lembaga publik atau lembaga daerah. Sekaligus dapat memperkuat akuntabilitas sebuah lembaga. Berkaitan dengan keterbukaan informasi publik, tentu hal yang paling mendasar saat ini adalah media informasi dan arsip digital dari potensi serta kegiatan sebuah lembaga, dalam hal ini adalah Museum Prabu Gesaun Ulun. Media informasi melalui media sosial dan media lainnya serta arsip digital memiliki peran penting dalam konteks museum modern untuk menyajikan, melestarikan dan mengakses warisan budaya. Dengan adanya media informasi dan arsip digital berbagai hal bisa di optimalkan, seperti pengaksesan secara universal, edukasi interaktif, kemudahan pencarian dan penelitian atau pencairan informasi untuk bahan kajian, konservasi secara virtual dan selanjutnya mampu untuk membangun partisipasi aktif menjadi komunitas online. Dengan memanfaatkan media informasi dan arsip digital, museum dapat menjadi lebih relevan dan dapat diakses oleh berbagai kalangan, serta memastikan keberlanjutan dan pelestarian warisan budaya dari generasi ke generasi. Selanjutnya sebagai upaya komodifikasi lainnya dari bangunan cagar budaya Museum Prabu Gesaun Ulun dan benda-benda yang merupakan aset museum dapat dilakukan komodifikasi yang bersifat menumbuhkan nilai sosial ekonomi. Seperti yang disampaikan oleh Dr. Sunarmi, M.Hum

dalam desertasinya yang berjudul “Komodifikasi Bangunan Pracimayasa Pura Mangkunegaran Surakarta”, bahwa komodifikasi sebuah bangunan cagar budaya dapat memiliki tiga implikasi, yaitu: komodifikasi dengan tujuan untuk dinamika sosial, komodifikasi untuk dinamika sosial ekonomi, dan komodifikasi untuk dinamika sosial budaya. (Sunarmi et al., 2018). Dalam hal ini sebuah museum sekaligus bangunan cagar budaya selian berupaya untuk pelestarian juga membutuhkan peningkatan nilai sebagai upaya kesinambungan dari sebuah museum dan bangunan cagar budaya.

Berdasarkan Kongres ICOM ke 21 tahun 2007 di Vienna, Austria, museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, terbuka untuk umum, serta melayani masyarakat beserta perkembangannya dengan mengumpulkan, merawat, meneliti, mengkomunikasikan serta memamerkan peninggalan manusia dan lingkungannya baik yang berwujud (tangible) dan tak berwujud (intangible) untuk tujuan pembelajaran, pendidikan, dan hiburan. Sementara itu, menurut PP. No 66 Tahun 2015 museum berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. (Kartika, 2020). Dari hal tersebut di atas dapat digaris bawahi bahwa pengelolaan museum dimulai dari pengumpulan, pendataan asset atau potensi dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat, sehingga pesan-pesan yang terkandung atau nilai-nilai dari segala yang ada di museum dapat diterima masyarakat dengan baik serta menjadikannya sebagai acuan maupun referensi yang mendasar. Sebagai fokus dari kajian ini adalah; Bagaimana pengelolaan museum menggunakan media informasi dan arsip digital mampu mendukung keberlanjutan museum sebagai wadah pembelajaran dan referensi serta hiburan yang menarik?.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data secara sederhana dengan menggunakan observasi secara langsung di Museum Prabu Geusan Ulun, dan pengumpulan dokumen secara offline dan online, yaitu peneliti mengumpulkan data-data visual yang ada di Museum, beserta data informasi yang tersedia di sekitar museum. Selanjutnya peneliti mengumpulkan data secara online dengan mengunjungi website dan social media museum serta mengumpulkan berbagai artikel yang mengulas Museum Prabu Gesaun Ulun. Pada kesempatan sebelumnya peneliti melakukan audiensi dengan pihak pengelola museum, yaitu; Lucky Djohari Soemawilaga selaku Pangeran Kerajaan Sumedang Larang dan pengurus lainnya. Dari metode pengumpulan data di atas selanjutnya dianalisis untuk menentukan konsep optimalisasi dari pengelolaan Museum

Prabu Geusan Ulun. Selanjutnya dalam upaya implementasi gagasan dan konsep untuk arsip digital dan media informasi sebagai keberlanjutan museum dibutuhkan pendekatan penelitian dengan Partisipasi riset aksi/action research. Dalam hal ini kolaborasi peneliti dengan praktisi dan pengelola museum sangat dibutuhkan untuk merancang, menerapkan, dan mengevaluasi tindakan yang bertujuan meningkatkan praktik pengarsipan digital dan media informasi dalam kurun waktu tertentu. beberapa langkah dalam riset aksi ini diantaranya dengan indentifikasi masalah atau tantangan, membangun kolaborasi, merancang rencana tindakan, mengimplementasikan tindakan, evaluasi dan refleksi, penyesuaian tindakan dan distrbusi hasil yang berkelanjutan. (Megatsari et al., 2019).

Model pendekatan ini digunakan karena merujuk pada permasalahan yang dihadapi oleh museum Geusan Ulun saat ini yang masih terus berusaha untuk mempertahankan aset-aset di museum dan aset kebudayaan yang ada disekitar Sumedang, Jawa Barat. Model riset aksi partisipatif dimulai dengan adanya permasalahan atau suatu topik tertentu. Model tersebut menggunakan observasi untuk mengamati situasi yang ada, diikuti dengan mengumpulkan dan mensistesis informasi dan data. (Laksono et al., 2019). *Participatory Action Research* (PAR) membutuhkan keterlibatan penelitian dalam sebuah instisusi atau kelompok masyarakat, dan selanjutnya pada penelitian ini, institusi dan local leader juga secara aktif terlibat dalam proses penelitian serta proses untuk mencapai tujuan. Penelitian ini intitusinya adalah Yayasan Museum Geusan Ulun dan selaku local leader adalah Lucky Djohari Soemawilaga sebagai Pengeran di Kerajaan Sumedang Larang. Pada jurnal yang berjudul Model *Participatory Action Research* Dalam Pemberdayaan Masyarakat, disebutkan bahwa penelitian *Participatory Action Research* adalah partisipatif dalam arti bahwa ia sebuah kondisi yang diperlukan dimana orang memainkan peran kunci didalamnya dan memiliki informasi yang relevan tetang sistem sosial (komunitas) yang tengah berada di bawah pengkajian, dan bahwa mereka berpartisipasi dalam rancangan dan implementasi rencana aksi itu didasarkan pada hasil penelitian. (Rahmat & Mirnawati, 2020).

Selanjutnya dalam tahap pelaksanaan, penelitian *participatory action research* ini melakukan Analisa situasi dari museum dan aset-aset yang ada di museum. ada tahap ini dilakukan proses identifikasi kekuatan, kelemahan, peluang dan tantangan dalam pengembangan media museum dan sistem pengelolaan yang berubah. Setelah dianalisa situasi, maka berikutnya dilakukan pembentukan tim melibatkan pengelola yayasan museum, komunitas, akademisi dan masyarakat disekitar Sumedang. Dengan terbentuknya tim, maka bisa dilanjutkan dengan perencanaan strategi untuk

pengembangan museum Prabu Gesaun Ulun dengan menentukan tujuan, sasaran, dan kegiatan implementasi penelitian. Untuk pengembangan selanjutnya dilakukan dengan peningkatan kapasitas dari pengelola museum, komunitas, akademisi dan masyarakat yang terlibat. Peningkatan kapasitas ini bisa dilakukan bersamaan dengan pengumpulan aset-aset yang tangible dan intangible baik yang sudah berada ditempat maupun yang masih berada diluar museum. Dengan langkah-langkah yang sudah dikerjakan sesuai dengan tujuan dan sasaran, maka sebagai tahapan akhir adalah evaluasi dan rekomendasi bisa dilakukan untuk mengetahui efektifitas dan prioritas pengembangan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Museum Prabu Geusan Ulun terletak di tengah kota Sumedang, berjarak kurang lebih 50 meter dari alun-alun sumedang, dan berdampingan dengan Gedung Bengkok atau Gedung Negara serta berhadapan dengan Gedung-gedung pemerintahan kota Sumedang. Jarak dari kota Bandung kurang lebih sekitar 45 kilometer dengan jarak tempuh sekitar 1 jam perjalanan. Museum ini sekaligus Keraton Sumedang Larang, yaitu keraton yang di bangun sebagai kediaman dari Raja Kusumadinata II atau di kenal sebagai Prabu Geusan Ulun. Berikut ini merupakan bagian-bagian dari kompleks Museum Geusan Ulun, diantaranya adalah Gedung Srimanganti, yaitu Gedung yang didirikan pada masa pemerintahan Dalem Adipati Tanumaja pada tahun 1706. Pendirian Gedung direncanakan oleh Rangga Gempok III atau Pangeran Panembahan yang memerintah dari tahun 1656-1706, saat ini Gedung tersebut sebagai bagian dari museum sekaligus sebagai tempat untuk menerima tamu keluarga kerajaan. Selanjutnya terdapat Gedung Bengkok atau lebih dikenal dengan Gedung Negara yang didirikan pada tahun 1850, pada masa pemerintahan Pangeran Soeria Koesoemah Adinata atau Pangeran Soegih, Gedung ini diperuntukan sebagai tempat upacara-upacara resmi kerajaan dan peristirahatan bagi tamu-tamu dari kota-kota lain jika berkunjung ke Sumedang. Di sisi lain Museum Geusan Ulun juga terdapat Gedung Yayasan Pangeran Sumedang, Gedung Gendeng, Gedung Kereta, Gedung Gamelan, Gedung Pusaka dan Mahkota serta tempat-tempat yang menjadi bagian dari sejarah Kerajaan Sumedang Larang. (FATHAN, 2016).



Gambar 1 Gedung Srimanganti, Museum Prabu Geusan Ulun

Selanjutnya dari sisi benda-benda bersejarah yang ada di Museum Prabu Geusan Ulun adalah sebagai berikut, Gamelan kurang lebih ada empat set gamelan yang terdapat pada satu Gedung Gamelan dan masih digunakan untuk kegiatan kesenian. Pada gamelan ini ada beberapa perangkat gamelan khusus yang menjadi penciri dari gamelan khas Jawa Barat. Tentu hal ini tidak hanya sekedar gamelan atau bendanya saja, banyak sekali kesenian-kesenian yang sudah dilahirkan dari gamelan yang menjadi benda koleksi di Museum Prabu Geusan Ulun. Di sisi gedung yang lain terdapat kereta kencana dengan makhluk mitologi berupa naga atau lebih dikenal dengan Kereta Paksi Naga Liman. Kereta Kencana ini selain merupakan barang yang bernilai juga penuh makna dan merepresentasikan beberapa elemen seperti burung garuda (paksi), Ular naga (naga), dan gajah (liman), dalam hal ini tentu melambangkan sebuah kekuatan, kebijaksanaan dan kesatuan. Dari beberapa kereta kencana yang tersimpan rapi dalam satu gedung ini tentu banyak sekali pembelajaran yang bisa digali baik mengenai kegunaan atau fungsi, cerita, maupun proses dan bentuk kereta kencana di Kerajaan Sumedang Larang. Dalam hal ini sudah menjadi satu bentuk referensi yang sangat luas mengenai peradaban pada masa lalu khususnya mengenai teknologi transportasi dari Kerajaan Sumedang Larang.



Gambar 2 Gamelan dan Kereta Kencana Di Museum Prabu Geusan Ulun

Menuju ke gedung berikutnya yaitu gedung tempat peninggalan Pusaka dan Mahkota. Pada gedung ini secara rapi ditampilkan dalam berbagai macam display pusaka

kurang lebih berjumlah ratusan benda pusaka. Pada display pusaka didominasi oleh keris-keris berbagai macam jenis dan benda pusaka lainnya. Pada sisi keris terdapat informasi nama keris dan sumber atau tahun pembuatan beserta kepemilikan dari keris tersebut. Seperti Keris Naga Sasra yang digunakan oleh Pangeran Kornel atau Pangeran Kusumahdinata, Keris Panunggol Naga, yaitu keris yang dimiliki oleh Prabu Geusan Ulun, Kujang Wayang dan banyak lagi keris-keris lainnya bahkan terdapat juga keris dengan Panjang kurang lebih 2 meter. Selanjutnya di tengah-tengah terdapat display mahkota yang menjadi inti dari penempatan benda di Museum Prabu Geusan Ulun ini, yaitu Mahkota Sang Hyang Pake Binokasih, yang diyakini terbuat dari emas murni seberat 8kg. Mahkota ini merupakan satu benda bersejarah peninggalan kerajaan-kerajaan di Jawa Barat sebelumnya, dan sampai pada akhirnya diterima oleh Kerajaan Sumedang Larang sebagai penerus dari kerajaan yang ada di Jawa Barat atau penerus Kerajaan Padjajaran. Dari gedung ini tentu banyak sekali yang bisa diarsipkan menjadi berbagai bentuk referensi, baik secara material maupun non material yang berkaitan dengan benda-benda pusaka koleksi Museum Prabu Geusan Ulun. Pengarsipan tentu membutuhkan banyak sumber yang bisa dipercaya mengenai benda-benda tersebut. Namun dalam kondisi ini, Museum Prabu Geusan Ulun masih sangat sedikit sekali memberikan informasi dan keterangan mengenai benda-benda yang ada didalam gedung. Informasi didapat dari petugas museum dan keterangan data yang ada di sebelah pusaka. Hal ini tentu sangat sedikit sekali informasi dan referensi-referensi yang berkaitan dengan benda-benda yang ada di museum.

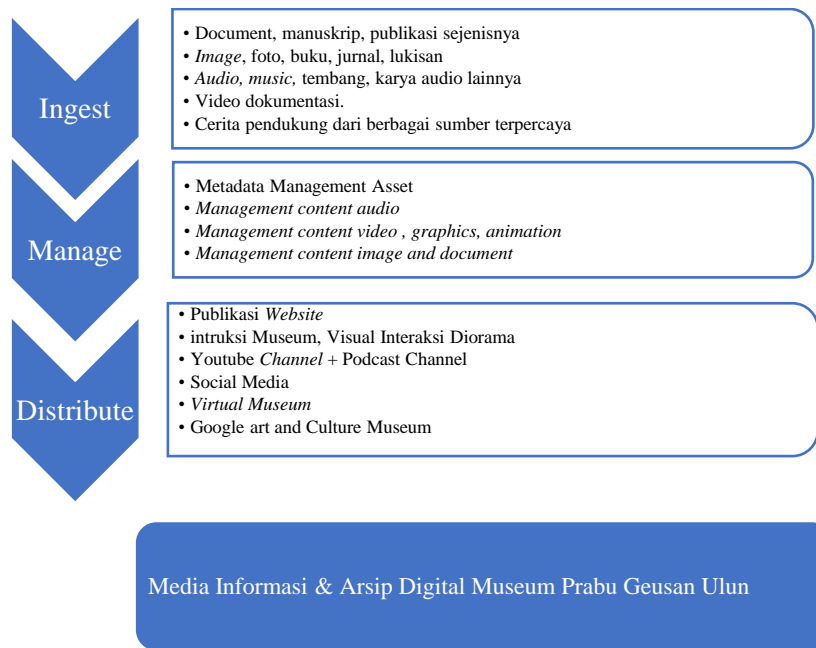


Gambar 3 Pusaka dan Mahkota di Gedung Pusaka Museum Prabu Geusan Ulun

Dari berbagai benda, pusaka dan bangunan yang ada di Museum Prabu Geusan Ulun tentu menjadi asset-aset yang berharga dan bisa memberikan referensi kompleks

mengenai peradaban di sekitar Kerajaan Sumedang Larang maupun kerajaan-kerajaan sebelumnya yang ada di Jawa Barat lebih jauh lagi di Nusantara. Selain aset-aset seperti yang tersebut di atas, di Kerajaan Sumedang Larang juga terdapat banyak naskah-naskah kuno. Dalam jurnal yang berjudul Pelestarian Naskah-Naskah Kuno Di Museum Prabu Geusan Ulun Sumedang, disebutkan bahwa Museum Prabu Geusan Ulun melakukan ekspedisi naskah kuno dalam rangka mengumpulkan seluruh naskah kuno yang terdapat di Sumedang. Naskah kuno yang terdapat di Sumedang banyak yang berisi mengenai silsilah raja-raja, kebudayaan, agama dan lain sebagainya. (Mahdi, 2018). Dalam hal ini tentu dibutuhkan strategi, konsep, dan kerjasama berbagai lembaga yang berkaitan dengan Museum Prabu Geusan Ulun. Aset-aset yang terdapat di museum tentu dapat di komodifikasi menjadi berbagai bentuk data maupun arsip yang berkembang. Bukan hanya sekedar benda atau barang namun bisa digali yang melatarbelakangi dari benda-benda tersebut, bahkan dapat diceritakan kembali dalam bentuk visual baru seperti revisualisasi dari proses pembuatan benda-benda yang ada di museum. Hal semacam ini merupakan langkah manajemen aset museum yang bertujuan untuk pemeliharaan, penemuan kembali informasi dan pendistribusian informasi kepada masyarakat. Tentu hal ini juga bagian dari keberlanjutan dari sebuah museum. Dalam lingkup digital, ada satu konsep yaitu Digital Asset Management (DAM) merupakan proses penyimpanan, pengambilan (temu kembali), dan pendistribusian aset digital melalui sistem yang terpusat dan terorganisir secara otomatis, yang dimaksudkan untuk membantu proses temu kembali dan penggunaan berkas digital yang dibutuhkan secara cepat dan efisien. (<https://www.ibm.com/topics/digital-asset-management>). Dalam konteks ini DAM sebagai bentuk *participatory action research* adalah untuk pengarsipan digital, termasuk gambar koleksi museum secara digital, video, audio, dan dokumen lainnya. Dalam proses ini tentu melibatkan yayasan pengelola, komunitas, dan staf museum untuk memastikan bahwa semua koleksi museum diarsipkan dengan benar dan mudah diakses untuk selanjutnya.

Dalam rencana implementasinya di Museum Prabu Geusan Ulun ini, konsep DAM disesuaikan dengan keadaan, sumber dan tujuan dari pengelola museum. Konsep ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu *ingest* (memasukan data/aset media), *manage* (mengatur/manajemen), dan *distribute* (pendistribusian) (Fikri et al., 2023). Konsep ini dapat diterjemahkan dalam bagan berikut ini;



Gambar 4 Grafik konsep manajemen aset digital

Sebagai konsep teknis dalam pelaksanaan kegiatan penelitian yang diinternalisasi dengan kondisi dan potensi dari aset-aset Museum Prabu Geusan Ulun, berikut ini deskripsi dari masing-masing konsep dengan potensi yang ada di Museum Prabu Gesaun Ulun.

1. *Ingest* atau memasukan data dan aset, dalam hal ini tentu dibutuhkan kerja kolektif antar lembaga, yayasan, maupun keluarga kerajaan. Proses ini merupakan satu proses awal yang mampu merujuk konsep berikutnya. Pengumpulan data dan aset bisa dimulai dengan benda-benda yang sudah ada kemudian didata sedemikian rupa, selanjutnya dikembangkan dengan pengumpulan dokumen-dokumen yang menyertai dari benda-benda yang sudah ada. Mulai dari manuskrip, dokumen tertulis lainnya, foto-foto sebelumnya, lukisan, gambar dari berbagai media, audio/musik/tembang hingga cerita-cerita mengenai benda-benda yang mendukung dari para ahli, keluarga maupun pengamat sejarah dan kebudayaan. Pengumpulan data bisa dimulai juga dari keluarga kerajaan yang terdekat dan dikembangkan selanjutnya sesuai dengan petunjuk-petunjuk sebelumnya. Seluruh manuskrip, dokumen tertulis, foto-foto hingga bentuk dokumen lainnya didigitalisasi dan dipisahkan sesuai dengan bagian maupun penanda waktu. Hal ini menjadi bagian yang akan meruang lingkupi dari benda-benda sejarah yang sudah ada, dan akan mampu memberikan petunjuk untuk menggali aset-aset lainnya yang mungkin masih berada di luar museum. Keterlibatan sumber-sumber

keluarga, kerabat, maupun para ahli dibidang sejarah dan budaya menjadi sangat penting karena mampu memberikan pengakayaan cerita dari benda-benda bersejarah dan menjadi aset intangible untuk Museum Prabu Geusan Ulun.

2. *Manage* atau manajemen aset dan data, dalam hal ini dibutuhkan kecermatan dalam berbagai bidang ilmu yang melingkupi dari aset-aset, data fisik, non fisik, maupun penanda waktu dari data yang diperoleh. Jika semua aset dan data sudah dalam bentuk digital kemudian bisa dilakukan metadata dengan menggunakan sistem penyimpanan dan program yang mampu memisahkan jenis, bentuk dan sumber data yang lebih jelas. Pada tahap selanjutnya setelah dianalisa dari data dan aset yang sudah ada, kemudian dapat dikelola dengan baik dan mempertimbangkan tujuan dari program museum. Untuk pengelolaan dokumen audio maupun karya musik dari keluarga kerajaan atau yang menjadi penanda ada zaman kerajaan Sumedang Larang bisa dijadikan sebagai konten audio atau diproduksi kembali dengan teknologi dan seniman musik yang ada saat ini, dan selanjutnya dapat dijadikan aset museum dan bisa diperdengarkan kembali saat mengunjungi museum atau menjadi musik latar pada konten lainnya. Data-data tertulis mengenai benda-benda yang menjadi aset dikembangkan dengan baik dalam bentuk artikel disertai dengan foto maupun reproduksi visual lainnya dari setiap benda, selanjutnya dapat dikelola sesuai dengan jenis-jenis benda, pusaka, bangunan, maupun aset lainnya. Berikutnya cerita-cerita dari narasumber dapat digali, direkam dan dikelola dengan baik sesuai dengan konteks yang disampaikan. Hal ini bisa dijadikan bentuk dokumentasi audio visual yang mampu mengantar cerita dari benda, pusaka, bangunan, zaman, peristiwa maupun aset-aset lainya dari semua hal yang melingkupi kerajaan Sumedang Larang. Pada tahap selanjutnya dari semua bentuk data dan aset dapat direproduksi kembali dalam bentuk visual, image, animasi, grafis, audio maupun *artificial intelegent* (AI) dan dikemas secara epic menjadi konten-konten yang menarik untuk penunjang museum, misalnya menjadi Diorama Interaktif Visual, video mapping, film animasi, grafis interaktif, maupun visual informasi lainnya.
3. *Distribute* atau tahap distribusi dari hasil manajemen aset sebelumnya. Dalam konteks ini bukan sekedar mendistribusikan hasil, namun perlu dibuat rencana yang matang dari calon audience yang akan menjadi bidikan dari museum. Pada tahapan ini bisa dimulai dengan peningkatan kapasitas dan sumber daya manusia untuk pengelolaan museum, baik dari sisi pengelolaan aset maupun

pengembangan museum. Pendistribusian aset dan konten museum dilanjutkan dengan penataan setiap benda-benda dan aset yang ada untuk disusun sedemikian rupa sehingga menarik perhatian pengunjung, didukung dengan alur dan diorama visual yang menarik hasil dari pengelolaan aset dan reproduksi visual. Setiap benda, aset, peninggalan diberikan akses untuk bisa melihat lebih banyak data dan cerita melalui aplikasi maupun *barcode* yang terhubung dengan website official. Publikasi website juga dikelola mengikuti dari penataan aset pada museum, seluruh informasi, data dan cerita dari benda, aset dan bangunan dipublikasikan pada website official sebagai bentuk dari kanal informasi yang dipercaya dan terpusat. Selanjutnya hasil dari dokumentasi visual, baik audio maupun video yang sudah dikemas dalam bentuk karya audio visual seperti film dokumenter, video interview, dan film animasi dapat ditayangkan melalui Youtube *channel official*. Hal ini bisa diupayakan menjadi program *monetizing* dan dikelola dengan sistem berlangganan atau sistem lainnya sehingga mampu menghasilkan nilai bagi museum. Program selanjutnya yang bisa menjadi distribusi adalah program interview atau wawancara yang dikemas seperti pada saat ini yaitu program *Podcast* bersama para keluarga, ahli-ahli dan budayawan maupun narasumber lainnya yang masih berkaitan dengan Museum dan pengembangannya. Pada sisi informasi dan promosi dapat digunakan dengan maksimal yaitu Sosial Media yang dipilih sesuai dengan audience yang dibidik, menggunakan social media Facebook dengan konten yang mampu mengakomodir informasi dan kegiatan yang ada di museum, dapat juga dimaksimalkan dengan fitur Facebook *page* untuk mengumpulkan masyarakat yang tertarik dan berkenan menjadi satu komunitas mengenai sejarah dan perkembangan museum. Instagram dapat dipilih dan digunakan untuk informasi dan konten promosi mengenai kegiatan dan pendukung kegiatan maupun promosi konten-konten lainnya yang dilakukan oleh museum, hal ini diharapkan mampu merebut audience dikalangan anak muda dengan jangkauan yang lebih luas. Dengan tersedianya seluruh konten publikasi di website, youtube, podcast, social media maka selanjutnya dapat dikembangkan menjadi *virtual museum* yang bisa memberikan pengalaman lain bagi para pengunjung yang belum bisa hadir secara langsung di museum. Pengembangan berikutnya juga dapat bekerjasama dengan Google Art and Culture yang menawarkan sensasi 360 derajat *virtual museum* dan publikasi secara

internasional dari setiap aset dan peninggalan yang ada dari Museum Prabu Geusan Ulun.

Kegiatan Digital Aset Management diharapkan mampu menjawab tantangan selanjutnya dan perkembangan teknologi serta keterbukaan informasi publik untuk keberlangsungan dari sebuah museum. Museum saat ini dan kedepan tentu bukan hanya sekedar bangunan fisik saja namun dapat menjadi sumber dari kebudayaan, peradaban, pembelajaran dan wajah dari sebuah kelembagaan negara. Peningkatan aksesibilitas museum menjadi satu kunci utama dalam pengembangan dan pemberdayaan aset yang sudah ada. Kegiatan digital aset management dapat dilakukan secara kolaboratif dari pengelola, pemerintah, akademik, dan industri yang masih menjadi bagian dari wilayah maupun lingkup yang lebih jauh, sehingga pada tahapan ini mampu mendapatkan hasil yang maksimal dan menyeluruh.

SIMPULAN

Perkembangan teknologi, perkembangan konsumsi informasi dari masyarakat menuntut komodifikasi dari museum, yang sebelumnya hanya mengumpulkan, merawat dan memelihara aset, serta menemukan kembali aset-aset yang terpublikasi dengan pengunjung, saat ini museum harus mampu mengkomodifikasi aset-aset tangible dan intangible untuk dikelola, direproduksi, dikembangkan dan direvisualisasi menjadi aset-aset yang dinamis dan dihadirkan pada berbagai media untuk memaksimalkan aksesibilitas dari manapun, kapanpun dan siapapun. *Digital Asset Management* yang diinternalisasi sesuai dengan kebutuhan, tujuan dan ketersediaan aset, sumber serta data diharapkan dapat menjawab tantangan dari sebuah museum menjadi sumber segala informasi mengenai peradaban, budaya, sejarah dan pembelajaran untuk masyarakat. Keterbukaan informasi publik dengan media informasi dan arsip digital menjadi satu jawaban dan bisa dimaksimalkan oleh setiap pengelola museum.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathan, H. (2016). *Bangunan Tua Museum Prabu Geusan Ulun*, Sumedang, Jawa Barat. [etd.repository.ugm.ac.id. https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/108124](https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/108124)
- Fikri, O., Winoto, Y., & Rizal, E. (2023). Manajemen aset digital gallery, library, archive dan museum (glam) di Perpustakaan Pusat Unpad. *Nautical: Jurnal Ilmiah* <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/article/view/914>
- Gantina, D., Boediman, S. F., & ... (2021). Museum Prabu Geusan Ulun Kabupaten Sumedang Sebagai Daya Tarik Wisata Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pariwisata* <http://jurnalpariwisata.iptrisakti.ac.id/index.php/JIP/article/view/1583>
- Kartika, T. (2020). *Literasi Pariwisata: dari Lokal Hingga Global*. books.google.com.

- <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=iNjuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=%22titing+kartika%22+tantangan+pengelolaan+museum+di+era+digital&ots=8zldSa5QMh&sig=P90BppU6XGZZQcLcEo04032tnRU>
- Laksmi, G. W., Haryono, J., & ... (2023). Identifikasi Komponen Daya Tarik Wisata dan Manajemen Pengelolaan Museum Prabu Geusan Ulun Sebagai Wisata Pusaka di Sumedang. *YUME: Journal of ...*
<https://www.journal.stieamkop.ac.id/index.php/yume/article/view/3497>
- Laksono, A. D., Megatsari, H., & Yoto, M. (2019). *Riset Aksi Partisipatif Desa Sehat Berdaya*. osf.io. <https://osf.io/wmh48/download>
- Mahdi, S. (2018). Pelestarian Naskah-Naskah Kuno di Museum Prabu Geusan Ulun Sumedang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
<http://journal.unpad.ac.id/pkm/article/view/16559>
- Megatsari, H., Laksono, A. D., & Yoto, M. (2019). *Mutiara Pembelajaran Riset Aksi Partisipatif Desa Sehat Berdaya*. researchgate.net.
https://www.researchgate.net/profile/Agung-Laksono-2/publication/333718097_Mutiara_Pembelajaran_Riset_Aksi_Partisipatif_Desa_Sehat_Berdaya/links/5d00888f92851c874c5fb6bb/Mutiara-Pembelajaran-Riset-Aksi-Partisipatif-Desa-Sehat-Berdaya.pdf
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model participation action research dalam pemberdayaan masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan ...*
<https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/198>
- Sunarmi, S., Sudardi, B., & ... (2018). Interior of Pracimayasa as the Cultural Inheritance of Solo City in Creative Industry. *Bandung ...*
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/bcm/article/view/5893>

Website.

<https://www.museumprabugeusanulun.org>.

<https://asosiasimuseumindonesia.org/anggota/83-museum-prabu-geusan-ulun.html>

<https://www.ibm.com/topics/digital-asset-management>.

Wawancara:

Lucky Djohari Soemawilaga, Sumedang 21 November 2023