



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya dan sejarah. Hampir setiap wilayah di seluruh pelosok nusantara memiliki budaya, bahasa, dan sejarahnya masing-masing. Menurut data sensus penduduk tahun 2010 dari Badan Pusat Statistik (n.d.), jumlah penduduk di Indonesia adalah sebanyak 237.641.326 jiwa, yang terbagi dalam setidaknya 1331 kategori suku (Badan Pusat Statistik, n.d.). Keberagaman suku bangsa ini memungkinkan adanya berbagai macam budaya untuk tumbuh dan berkembang di Indonesia, bahkan sejak periode awal manusia di muka bumi ini.

Tidak berbeda dengan negara lainnya, di berbagai wilayah Indonesia ditemukan berbagai macam peninggalan dari masa purbakala. Peninggalan yang dimaksudkan bisa berupa fosil, artefak, sarkofagus, atau berbagai bentuk peninggalan lainnya. Berdasarkan data yang dihimpun dari artikel oleh Encyclopedia Britannica (n.d.) berjudul *Java Man Extinct Hominid*, keberadaan manusia di Pulau Jawa diperkirakan seawal-awalnya pada 1,5 juta hingga 500 ribu tahun yang lalu. Perkiraan ini didapatkan berdasarkan hasil riset terhadap fosil manusia purba yang ditemukan di Trinil, Jawa Timur (Britannica, n.d., para. 5).

Perserikatan Bangsa-Bangsa bahkan mengakui salah satu situs purbakala di Indonesia yang terletak di Sangiran, Kabupaten Sragen dan Kabupaten Karanganyar sebagai situs warisan dunia UNESCO pada 5 Desember 1996 (BPSMP Sangiran, 2016, para. 1). Di Indonesia sendiri, hanya terdapat 4 lokasi yang mendapat predikat sebagai situs warisan dunia, yaitu Candi Borobudur, Candi Prambanan, Situs Purbakala Sangiran, dan sistem pengairan Subak di kawasan Pura Taman Ayun (“Empat Situs”, 2017).

Situs Sangiran mulai dikenal sejak 1893, ketika seorang geologis asal Belanda Eugene Dubois datang untuk meneliti lokasi tersebut. Namun, temuan fosil manusia purba pertama baru ditemukan pada tahun 1936 oleh penduduk Dusun Ngargorejo yang bertempat tak jauh dari lokasi situs budaya. Setelah penemuan pertama tersebut, paleoantropologi Jerman, G.H.R. Von Koenigswald yang telah melakukan pemetaan situs Sangiran, semakin mengintensifkan pencarian fosil hingga akhirnya menemukan sejumlah fosil dari *Homo Erectus* (Maulipaksi, 2017, para. 4).

Hingga pada tahun 1975, seluruh hasil temuan fosil manusia purba dikumpulkan di rumah kepala desa setempat bernama Toto Marsono (BPSMP Sangiran, 2016, para. 2). Namun, karena semakin meningkatnya jumlah turis yang datang mengunjungi rumah tersebut, warga setempat kemudian memiliki ide untuk membuat sebuah museum untuk menampilkan seluruh hasil temuan manusia purba. Kini, pada tahun 2018, kawasan Situs Purbakala Sangiran telah memiliki 5 klaster museum yang dilengkapi dengan teknologi digital dalam menyampaikan informasinya.

Meski demikian, Juru Pelihara Badan Pelestarian Peninggalan Purbakala Serang, Suma menjelaskan, bahwa apresiasi masyarakat terhadap kepurbakalaan masih rendah (Heriyatno, 2011, para. 1). Hal itu tidak terlepas dari minimnya pengetahuan tenaga pendidik terhadap bidang ini, yang kemudian berimbas pada kurangnya tertariknya masyarakat untuk mempelajari hal terkait kepurbakalaan.

Di lain pihak, waktu yang dihabiskan rata-rata orang Indonesia di depan layar gadget mereka tak bisa dibilang sedikit. Berdasarkan data hasil penelitian oleh lembaga riset *Growth from Knowledge*, rata-rata orang Indonesia menghabiskan waktu 5,5 jam di depan *smartphone* mereka (dikutip dalam Baihaki, 2016, para. 1).

Seiring dengan semakin terjangkaunya harga *smartphone* dan jaringan internet yang semakin luas di Indonesia, tidak mengherankan bila jumlah pengguna Internet semakin meningkat dari tahun ke tahun. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia atau APJII (2016), jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 132,7 juta jiwa (APJII, 2016, p. 6). Hal ini tentu menarik karena menurut data dari Badan Pusat Statistik (n.d.), jumlah penduduk Indonesia pada 2016 diperkirakan berjumlah 258,7 juta jiwa (Badan Pusat Statistik, n.d.). Data ini kurang lebih menunjukkan bila lebih dari setengah penduduk Indonesia telah terhubung dengan jaringan internet.

Hal lain yang patut kita perhatikan adalah rata-rata usia pengguna internet, khususnya media sosial di Indonesia. Menurut hasil survei yang

dilakukan oleh APJII (2016), 32,3 juta pengguna internet (24,4%) berusia 25 hingga 34 tahun, dan 24,4 juta pengguna internet (18,4%) berusia 10 hingga 24 tahun. Data ini menunjukkan jika 56,7 juta pengguna internet, atau sekitar 42,8% dari total pengguna internet di Indonesia berada di usia yang tergolong muda dan produktif (APJII, 2016, p. 7).

Data-data tersebut menunjukkan bahwa media internet merupakan sebuah *medium* yang ideal untuk digunakan dalam menyebarkan berbagai informasi. Sebagian besar masyarakat kini telah terhubung dengan media internet, dan memudahkan mereka untuk mendapat berbagai informasi di mana saja dan kapan saja.

Penulis melihat kurangnya apresiasi masyarakat akan peninggalan kepurbakalaan di Indonesia, serta minimnya upaya pemerintah untuk mendorong masyarakat untuk turut serta melestarikan peninggalan dunia ini sebagai celah yang baik untuk mengedukasi masyarakat. Ditambah lagi, website yang menyediakan informasi edukatif mengenai museum purbakala masih sulit ditemukan.

1.2. Tujuan dan Manfaat Karya

Tujuan dari dibuatnya karya jurnalistik ini adalah sebagai berikut:

1. Menyajikan kepada masyarakat luas mengenai hal-hal yang dapat mereka lihat di Museum Purbakala Sangiran
2. Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap peninggalan sejarah yang ada di Indonesia

3. Memberikan media belajar dan eksplorasi yang menarik bagi pengguna internet di Indonesia
4. Memberikan kontribusi dalam perkembangan *interactive multimedia storytelling* dengan menghadirkan konten dengan berbasis internet.

1.3. Kegunaan Karya

Karya jurnalistik “Menjelajah Kebudayaan Masa Lalu di Museum Purbakala Sangiran” yang dikemas dalam bentuk *Interactive Multimedia Storytelling* dengan fokus utama berupa *Data Vizualisation* ini penulis buat untuk memberikan sarana edukasi dalam bentuk berbeda kepada masyarakat. Dengan adanya website tur virtual Museum Sangiran ini, penulis berharap masyarakat yang tertarik untuk datang dan mempelajari kehidupan dan peninggalan kepurbakalaan di Indonesia semakin meningkat.

Selain itu, penulis juga menginginkan agar website tur virtual Museum Sangiran ini dapat meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap peninggalan sejarah kepurbakalaan di Indonesia dan turut menjaga kekayaan budaya yang ada di Indonesia.