

**PERAN PORTAL WEB SURABAYA MEMORY DALAM PELESTARIAN
PUSAKA BUDAYA
(Studi Kasus di Library @UK Petra Surabaya)**

Suci Nurrahma Kuswati^{*)}, Jumino

*Program Studi S-1 Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro,
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia, 50275*

Abstrak

Upaya digitalisasi koleksi merupakan salah satu upaya perpustakaan agar tetap relevan dengan era digital native sekarang ini. Universitas Kristen Petra Surabaya sampai saat ini berusaha memaksimalkan keberadaannya untuk memberikan pelayanan yang lebih maksimal terhadap pelestarian pusaka budaya (local content) melalui Surabaya Memory. Surabaya Memory adalah bentuk baru pelestarian pusaka budaya dalam bentuk digital yang memanfaatkan portal web sebagai media. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran portal web Surabaya Memory dalam upaya pelestarian pusaka budaya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan penelitian studi kasus. Informan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok dengan jumlah informan sebanyak tujuh orang. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa portal web Surabaya Memory berperan dalam dua hal, peran yang pertama adalah peningkatan kepedulian masyarakat Surabaya terhadap isu-isu tentang pelestarian pusaka budaya, khususnya Kota Surabaya melalui media *online* yang berupa *database* untuk penyimpanan koleksi digital berkaitan dengan Surabaya tempo dulu dan *onsite* berupa pameran. Peran kedua adalah usaha pelestarian juga dilakukan dengan mengedukasi masyarakat Surabaya melalui workshop, lomba, dan bedah buku yang rutin dilakukan setiap tahun.

Kata kunci: peran; portal web; Surabaya Memory

Abstract

[Title: Role of Web Portal Surabaya Memory in Preservation of Cultural Heritage (Case Study in Library @UK Petra Surabaya)] The effort to digitize the collection is one of the library's efforts to being relevant to today's digital native era. Petra Christian University Surabaya until now trying to maximize its existence to provide maximum service to the preservation of cultural heritage (local content) through Surabaya Memory. Surabaya Memory is a new form of preservation of cultural heritage in digital form that utilizes web portal as media. Writing this thesis aims to find out how the role of web portal Surabaya Memory in an effort to preserve cultural heritage. This research uses qualitative method with case study research approach. Informants in this research consists of two groups with seven participants. Data analysis using descriptive analysis. The result of the research shows that Surabaya Memory web portal plays a role in two things which is, the first role is raising awareness of Surabaya society towards issues about cultural heritage conservation, especially Surabaya city through online media in form of database for storage of digital collections related to old Surabaya and onsite exhibitions. The second role is conservation efforts also done by educating people of Surabaya through workshops, competitions, and books review that routinely done every year.

Keywords: role; web porta; Surabaya Memory

^{*)}Penulis Korespondensi
E-mail: sucinurrahma@aiesec.net

1. Pendahuluan

Sebagai bagian dari aktivitas manusia, pusaka budaya (*cultural heritage*) menghasilkan representasi nyata dari sistem nilai, keyakinan, tradisi dan gaya hidup. Sebagai bagian penting dari budaya secara keseluruhan, pusaka budaya mengandung jejak-jejak yang terlihat serta nyata membentuk zaman ke masa lalu. Seluruh dunia saat ini telah mendapatkan momentum baru dalam upaya untuk melestarikan pusaka budaya (*cultural heritage*).

Indonesia sebagai Negara kepulauan yang terbentang dari Sabang hingga Merauke, sangat wajar apabila adat istiadat, budaya serta kebiasaan dari setiap daerah di Indonesia berbeda. Hal tersebut kemudian muncul sebagai identitas bagi masing-masing daerah yang ada di Indonesia. Seperti halnya Kota Surabaya yang mendapatkan julukan Kota Pahlawan, merupakan salah satu dari sekian banyak kota di Indonesia yang menyimpan banyak peninggalan pusaka budaya dari zaman penjajahan Belanda hingga penjajahan Jepang. Pusaka budaya yang dimiliki Kota Surabaya merupakan identitas budaya yang harus dipertahankan dan dilestarikan. Kota Surabaya sendiri setiap sudutnya memiliki nilai sejarah yang perlu dijaga dan dilestarikan keberadaannya, tapi disayangkan banyak dari situs bersejarah tersebut yang tidak terawat serta tidak jelas pemilikinya. Padahal, barisan gedung tua itu bisa menjadi Objek Daya Tarik Wisata (ODTW) minat khusus.

Kota Surabaya setidaknya memiliki lebih dari 163 bangunan dan/atau situs cagar budaya yang bernilai sejarah tinggi. Kenyataannya saat ini pembangunan yang terjadi sekarang secara tidak langsung mengancam keberadaan bangunan-bangunan tersebut, sehingga terkadang penggusuran pada bangunan cagar budaya terjadi. Contoh kasus yang pernah terjadi adalah pembongkaran bangunan bersejarah bekas rumah sekaligus eks radio perjuangan Bung Tomo di Jalan Mawar Nomor 10-12, Tegalsari, Kota Surabaya menjadi lahan parkir *mall*. Jika hal seperti ini terus dibiarkan maka identitas Kota Surabaya lama kelamaan akan hilang dan tidak tersisa. Maraknya penggusuran bangunan kuno karena dinilai hanya memiliki nilai sosial budaya dan memerlukan biaya yang cukup besar untuk perawatan gedung. (Budiharjo, 1993: 55)

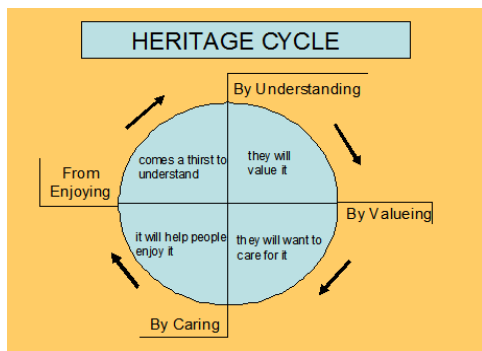
Sejalan dengan berjalannya waktu, perkembangan teknologi pun terus terjadi. Kemajuan pesat dalam bidang ini membuat

kehidupan manusia berubah dalam berbagai sektor, akan tetapi kemajuan dalam bidang teknologi informasi yang banyak mempengaruhi orientasi kehidupan manusia. Kehidupan manusia sekarang ini bisa dikatakan berpusat pada *smartphone*, hal ini dikarenakan segala kegiatan yang dilakukan oleh manusia bisa dilakukan dengan bermodal *smartphone* dan jaringan internet. *Video call*, *chatting*, *browsing*, transaksi jual dan beli, hingga transaksi perbankan bisa dilakukan dengan perangkat canggih bernama *smartphone*, yang memunculkan istilah dunia dalam genggam. *Trend* inilah yang dimanfaatkan oleh Surabaya Memory untuk membuat wadah perekaman dan pelestarian pusaka (*heritage*) budaya di Kota Surabaya yang bernama Surabaya Memory. Surabaya Memory merupakan *e-heritage* yang menggunakan media portal web dengan tujuan kemudahan akses, sehingga dapat dijangkau oleh berbagai kelas masyarakat yang ada di Surabaya.

Pusaka merupakan terjemahan dari *heritage* dalam Bahasa Inggris. Howard (2003: 1) memaknai *heritage* sebagai segala sesuatu yang ingin diselamatkan orang, mulai dari udara bersih hingga tarian *morris*, termasuk juga budaya material maupun alam. Dewasa ini warisan budaya hanya tertuju pada warisan budaya publik, seperti benda-benda yang tersimpan di museum. Merujuk pada Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia yang dideklarasikan di Ciloto 13 Desember 2003, *heritage* disepakati sebagai pusaka. Pusaka (*heritage*) Indonesia meliputi (1) Pusaka Alam adalah bentukan alam yang istimewa, misalnya Taman Nasional Ujung Kulon, Taman Nasional Komodo, Taman Nasional Tengger-Bromo-Semeru, Taman Nasional Lorentz dan *Cluster Tropical Heritage of Sumatra*, (2) Pusaka Budaya adalah hasil cipta, rasa, karsa, dan karya yang istimewa dari lebih 500 suku bangsa di tanah air Indonesia, secara sendiri-sendiri, sebagai kesatuan bangsa Indonesia, dan dalam interaksinya dengan budaya lain sepanjang sejarah keberadaannya, dan (3) Pusaka Saujana adalah gabungan Pusaka Alam dan Pusaka Budaya dalam kesatuan ruang dan waktu. Pusaka Saujana dikenal dengan pemahaman baru yaitu *cultural landscape* (saujana budaya), yakni menitikberatkan pada keterkaitan antara budaya dan alam dan merupakan fenomena kompleks dengan identitas yang berwujud dan tidak berwujud.

Terus bergeraknya bumi dan majunya teknologi membuat pusaka budaya yang

dimiliki harus dikelola dan dilestariakan dengan benar. Soekanto (2003: 432) menjelaskan Kelestarian tidak mungkin berdiri sendiri, oleh karena senantiasa berpasangan dengan perkembangan, dalam hal ini kelangsungan hidup. Kelestarian merupakan aspek stabilisasi kehidupan manusia, sedangkan



Gambar 1. *Heritage cycle* (Thurley, 2005: 49)

kelangsungan hidup merupakan pencerminan dinamika.

Melestarikan berarti upaya berkesinambungan (*sustainable*), sehingga pusaka budaya bisa terus terpelihara untuk waktu yang lama. Mengenai pelestarian budaya lokal, Ranjabar (2006: 114) mengatakan bahwa pelestarian norma lama bangsa (budaya lokal) adalah mempertahankan nilai-nilai seni budaya, nilai tradisional dengan mengembangkan perwujudan yang bersifat dinamis, serta menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah dan berkembang.

Diagram *heritage cycle* di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan kita memahami pusaka budaya yang dimiliki maka kita akan lebih menghargai pusaka budaya tersebut. Dengan menghargai pusaka budaya yang dimiliki maka kita akan lebih peduli terhadap pusaka budaya tersebut. Dengan peduli terhadap pusaka budaya maka kita akan bisa lebih menikmati pusaka budaya yang kita miliki. Dengan menikmati pusaka budaya yang kita miliki maka akan timbul rasa haus akan pemahaman terhadap pusaka budaya tersebut.

Pelestarian pusaka budaya yang dilakukan akan membantu kita lebih mengenal dan memahami budaya yang kita miliki. Selain itu pula dapat dijadikan sebagai identitas bagi individu atau kelompok masing-masing. Kebudayaan merupakan pusaka turun temurun dari nenek moyang kita akibat dari kehidupan sosial manusia. Identitas budaya adalah karakteristik atau ciri-ciri sebuah kebudayaan

yang dimiliki oleh sekelompok orang yang memiliki batas-batas bila dibandingkan dengan kebudayaan sekelompok orang lainnya.

Identitas budaya dapat diartikan sebagai ciri khas suatu kelompok masyarakat atau bangsa, sehingga satu dengan lainnya dapat dibedakan. Identitas inilah yang akan digunakan untuk menghadapi derasnya arus globalisasi dari berbagai aspek kehidupan. Tidak dapat dipungkiri bahwa hal ini mulai mempengaruhi kehidupan bersosial masyarakat mulai dari segi politik, ekonomi, ideologi, dan sebagainya.

Cara-cara pelestarian yang dilakukan sesuai dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 52 Tahun 2007 tentang Pedoman Pelestarian dan Pengembangan Adat Istiadat dan Nilai Sosial Budaya Masyarakat, dijelaskan bahwa pelestarian dapat dilakukan dengan:

1. Konsep dasar
2. Program dasar
 - a. Penguatan kelembagaan
 - b. Peningkatan sumber daya manusia
 - c. Pemantapan ketatalaksanaan
3. Strategi pelaksanaan

Ditengah pesatnya perkembangan teknologi, perpustakaan dituntut untuk bisa terus berjalan beriringan dengan zaman agar tidak ditinggalkan oleh pemustakanya. Inovasi yang muncul di era teknologi ini adalah portal web. Istilah portal (Tim Penyusun Pusat Bahasa, 2005: 889) memiliki arti pintu gerbang, gapura, jalan (pintu) masuk ke dalam tambang bawah tanah, terowongan, jembatan, dan sebagainya, gang (beranda dan sebagainya) lebar di depan kamar-kamar dalam rumah, gedung, dan sebagainya, *cak* tonggak atau palang yang dipasang di ujung gang (jalan) untuk menghalangi masuknya kendaraan tertentu. Gregorius (2000: 30) menyatakan web atau website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*. *Homepage* berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah *homepage* disebut *child page*, yang berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam web. Dua pernyataan diatas bisa diambil simpulan bahwa portal web adalah pintu menuju halaman yang file-filenya saling terkait.

Peran portal web yang paling dirasakan dalam era teknologi saat ini, terutama sebagai media pelestarian pusaka budaya adalah

mempercepat penyebaran informasi. Proses penyebaran informasi akan terjadi dua kali lebih cepat bila menggunakan sarana media *online*, selain itu juga portal web bisa dimanfaatkan sebagai media penyimpanan yang tidak terbatas oleh besaran, ruang dan waktu.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kualitatif dengan jenis penelitian yaitu studi kasus. Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2007: 4) mengatakan, penelitian kualitatif bertujuan untuk memperoleh gambaran secara jelas mengenai objek penelitian. Data yang dihasilkan dari metode penelitian jenis ini biasanya berupa deskriptif kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang maupun perilaku yang dapat diamati. Kriyantono (2006: 69) menjelaskan bahwa studi kasus merupakan metode riset yang menggunakan berbagai macam sumber data yang bisa digunakan untuk meneliti, menguraikan, dan menjelaskan secara komprehensif berbagai aspek individu, kelompok, suatu program, organisasi atau peristiwa secara sistematis. Riset ini menggambarkan realitas yang sedang terjadi tanpa menjelaskan hubungan antar variabel. Kemudian Sukmadinata (2005: 60) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok.

Studi kasus merupakan strategi yang lebih cocok bila pokok pertanyaan suatu penelitian berkenaan dengan “bagaimana” dan “mengapa”, bila peneliti memiliki sedikit peluang untuk mengontrol peristiwa-peristiwa yang akan diselidiki, dan bilamana fokus penelitiannya terletak pada fenomena kontemporer (masa kini) di dalam konteks kehidupan nyata. Kekuatan yang unik dari metode studi kasus adalah kemampuannya untuk berhubungan dengan berbagai jenis bukti (multi sumber bukti) yaitu dokumen, peralatan, wawancara, dan observasi. (Yin, 2006: 1)

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus karena untuk dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini peneliti membutuhkan multi sumber data atau data dari berbagai macam sumber. Metode studi kasus menjadi jawaban bagi peneliti, karena dengan metode penelitian ini peneliti dapat menggunakan berbagai sumber data penelitian baik dengan menggunakan observasi terhadap kegiatan *outreach* yang dilakukan oleh

Surabaya Memory dan mitra kerjanya, melakukan analisis terhadap web portal Surabaya Memory, maupun melakukan wawancara dengan pengelola, serta mengumpulkan literasi terkait Surabaya Memory atau bisa disebut dengan studi dokumentasi.

Subjek penelitian merupakan sesuatu yang kedudukannya sangat sentral karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang diteliti berada dan diamati oleh peneliti (Arikunto, 2007: 90). Subjek dalam penelitian ini adalah pengguna (masyarakat, komunitas) yang mengetahui dan pernah mengunjungi portal web Surabaya Memory yang merupakan portal web *open access* untuk *e-heritage repositories*, dalam upaya pelestarian pusaka budaya Kota Surabaya. Halaman utamanya (*main page*) beralamat di <http://surabaya-memory.petra.ac.id/index.php>.

Objek penelitian merupakan variabel, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2010: 161). Objek dalam penelitian ini adalah portal web Surabaya Memory.

Informan dalam penelitian ini terdiri atas dua kelompok informan dengan jumlah total seluruh informan berjumlah tujuh orang. Kriteria untuk masing-masing kelompok adalah sebagai berikut:

1. Kelompok informan 1, dua orang berasal dari pegawai :
 - a. Informan mengetahui seluk beluk mengenai Surabaya Memory.
 - b. Informan pernah terlibat dan bertanggung jawab dalam kegiatan Surabaya Memory.
2. Kelompok informan 2, lima orang berasal dari peserta kegiatan :
 - a. Informan pernah mengikuti acara yang diselenggarakan oleh Surabaya Memory.
 - b. Pernah mengunjungi portal web Surabaya Memory.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dan sekunder. Umar (2013: 42), menyatakan bahwa data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari subjek dari sumber pertama baik dari penelitian individu atau perseorangan. Contoh dari Data primer dalam penelitian adalah hasil wawancara peneliti dengan narasumber.

Data sekunder adalah data atau informasi yang diperoleh secara tidak langsung dari objek

penelitian yang bersifat umum atau publik, yang terdiri dari dokumen, buku-buku, laporan-laporan dan lain sebagainya yang berhubungan dengan penelitian.

Data penelitian diperoleh dari portal web Surabaya Memory berupa pengamatan mendalam pada konten web-nya yang beralamat di <http://surabaya-memory.petra.ac.id/index.php>, sedangkan data penunjang didapatkan dari observasi partisipan yang dilakukan peneliti. Data lain didapatkan dari buku-buku, jurnal nasional maupun internasional yang berkaitan dengan *cultural preservation heritage* atau pelestarian pusaka budaya.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode gabungan dari wawancara, pengamatan dan dokumen. Menurut Moleong (2007: 234), data dapat dikumpulkan melalui wawancara, pengamatan, dari dokumen atau secara gabungan daripadanya. Selanjutnya Raco (2010: 111), menjelaskan:

”Data penelitian kualitatif diperoleh dengan berbagai macam cara: wawancara, observasi, dokumen. Perolehan data dengan berbagai macam cara ini disebut triangulasi (triangulation). Alasan menggunakan triangulasi adalah bahwa tidak ada metode pengumpulan data tunggal yang sangat cocok dan benar-benar sempurna.”

Peneliti menggunakan seperangkat pertanyaan yang dijawab oleh informan dan tidak terpaksa untuk memilih jawaban. Selain wawancara metode yang digunakan selanjutnya adalah pengamatan atau observasi dimana peneliti mengamati kegiatan Surabaya Memory di lapangan. Metode selanjutnya yaitu penggunaan dokumen yaitu peneliti mengambil data berupa dokumentasi penelitian yang sesuai dengan objek penelitian.

Metode analisis data dalam penelitian ini mengadopsi metode analisis data Miles dan Huberman (1992: 20) yaitu *interactive model* yang mengklasifikasikan analisis data dalam tiga langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Menurut Bogdan dan Bikken (Moleong, 2007: 248) analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensitesisnya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting

dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan pada orang lain. Data penelitian yang didapatkan kemudian di pilih yang dapat menjawab rumusan masalah dan disajikan dalam tabel yang didalamnya terdapat analisis peneliti dan setelah itu peneliti menarik kesimpulan dari analisis tersebut.

Penelitian ini menggunakan uji keabsahan data dengan triangulasi. Triangulasi adalah proses penguatan bukti dari individu-individu yang berbeda (Emzir, 2011:82). Uji keabsahan data penelitian dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode triangulasi sumber data dan triangulasi metode atau teknik. Triangulasi sumber data yaitu peneliti memvalidisasi data dengan mewawancarai informan yang berbeda untuk didapatkan data yang valid. Triangulasi teori yaitu peneliti menggunakan metode multiple teori atau beberapa perspektif untuk menginterpretasi sejumlah data. Dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan pernyataan informan narasumber, moderator dan peserta diskusi dengan pernyataan tokoh yang berasal dari hasil penelitian ataupun dari buku-buku yang sesuai dengan permasalahan penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Surabaya Memory sebagai Bentuk Pelestarian

Surabaya Memory merupakan bentuk baru dalam pelestarian pusaka budaya yang membawa konsep *e-heritage*. Koleksi yang dimiliki Surabaya Memory didapat dari menghimpun ke berbagai kolektor bahan sejarah ataupun ke Badan Perpustakaan dan Arsip Kota Surabaya. Selanjutnya koleksi-koleksi tersebut di digitalisasikan dan di-*upload* ke dalam portal web Surabaya Memory sehingga bisa diakses dan dinikmati oleh khalayak ramai. Surabaya Memory adalah salah satu usaha yang dilakukan oleh perpustakaan akademik untuk tetap relevan di era *digital native* dengan tidak melupakan misi tradisional mereka dalam melibatkan komunitas pengguna yang mereka miliki.

3.1.1 Pelestarian Pusaka Budaya dalam Surabaya Memory

Pelestarian pusaka budaya merupakan kegiatan pelestarian yang di peruntukkan untuk melestarikan pusaka budaya sehingga bisa terus dinikmati oleh generasi yang akan datang. Surabaya Memory hadir sebagai wujud keprihatinan terhadap kurangnya perhatian pada pusaka budaya yang dimiliki. Pusaka budaya milik Indonesia

notabene lebih banyak berada di luar negeri. Hal ini terjadi karena sebagian besar koleksi yang ada di luar negeri merupakan hasil rampasan, sehingga koleksi yang ada diluar negeri lebih bagus dari yang dimiliki oleh Indonesia.

Pameran kolaborasi merupakan upaya agar masyarakat dari kedua negara dapat melihat koleksi, baik milik Indonesia maupun milik negara yang bermitra dalam pameran kolaborasi. Upaya lain yang dilakukan selain pameran kolaborasi adalah peminjaman koleksi dalam jangka panjang. Peminjaman dilakukan untuk melengkapi koleksi Museum Nasional yang kini sedang di tata ulang. Direktur Museum Nasional mengatakan, sejumlah benda bernilai sejarah tinggi milik Indonesia tersebar di Belanda, Inggris, Austria bahkan hingga ke Russia. Inggris tercatat menyimpan sekitar 6000 koleksi, sedangkan di Australia terdapat sekitar 3000 benda etnografi Indonesia.

Seiring berjalanya waktu perubahan pun terjadi diberbagai aspek kehidupan manusia, misalkan perkembangan dalam bidang teknologi informasi yang dewasa ini mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Penggunaan portal web diperuntukkan agar akses masuk ke dalam koleksi Surabaya Memory lebih mudah, karena bisa diakses dimana saja serta kapan saja. Selain itu juga pemilihan portal web ini dilakukan karena pada awalnya Surabaya Memory sendiri merupakan proyek pendigitalisasian *local content* yang dimiliki oleh Kota Surabaya, sehingga diharapkan masyarakat luas dari berbagai kelas sosial bisa mengakses dengan leluasa. Direktur Dewan Komunikasi Perpustakaan dan Sumber Daya Informasi, menyentuh salah satu isu utama ketika dia bertanya “apa peran dari sebuah perpustakaan ketika perpustakaan tidak lagi perlu menjadi gudang buku dan ketika pengguna bisa mendapatkan informasi tanpa menginjakkan kaki di pintunya?” (Smith, 2005: p. vii dalam Liauw, 2014: 4).

Munculnya pusaka budaya sebagai identitas sebuah daerah atau tempat, mendorong adanya bentuk pelestarian yang universal dan mudah di akses oleh siapa saja. Untuk itu penggunaan portal

web merupakan salah satu cara pelestarian yang bisa dipilih. Hal ini tidak lepas dari kehidupan yang terus bergerak dan manusia yang tidak bisa lepas dari perangkat kecanggihan zaman berupa internet. Internet memudahkan segala aktifitas manusia karena sifatnya yang mudah diakses serta tidak terbatas ruang dan waktu.

3.1.2 Kegiatan Pelestarian yang dilakukan Surabaya Memory

Dalam usahanya untuk melestarikan pusaka Kota Surabaya agar bisa dinikmati dalam bentuk portal web oleh khalayak umum, Surabaya Memory melakukan serangkaian kegiatan untuk usaha pelestarian tersebut. Serangkaian kegiatan untuk usaha pelestarian pusaka budaya tersebut (kecuali pendigitalisasian) biasanya diselenggarakan pada bulan Mei, sekaligus untuk memperingati HUT Kota Surabaya yang jatuh pada tanggal 31 Mei. Kegiatan yang dilakukan adalah pameran foto bertemakan Surabaya, *workshop*, seminar dan bedah buku, pementasan seni dan budaya Surabaya (tari-tarian daerah, ludruk, kidungan atau parikan dan lain sebagainya).

Karena tidak melakukan kegiatan pelestarian pusaka budaya dalam bentuk fisik maka kegiatan pelestarian dilakukan dengan cara mendigitalisasikan pusaka budaya Kota Surabaya dan meningkatkan kesadaran serta kepedulian masyarakat akan pentingnya melestarikan pusaka budaya yang dimiliki.

Dalam proses digitalisasi yang dilakukan oleh Surabaya Memory tidak banyak alat ataupun mesin yang digunakan, normalnya proses digitalisasi yang kebanyakan dilakukan dengan menggunakan mesin *scanner*. Hal yang sama juga dilakukan oleh Surabaya Memory dalam melakukan pelestarian kepada koleksi-koleksinya yang berupa dokumen-dokumen kuno, buku-buku kuno yang berhubungan dengan Surabaya, peta kuno, dan sebagainya.

Proses digitalisasi dan katalogisasi koleksi dilakukan oleh pustakawan Perpustakaan UK Petra Surabaya. Pendidikan kepustakawanan dibutuhkan untuk proses katalogisasi, sedangkan untuk proses digitalisasi bisa dilakukan

oleh pustakawan ataupun non-pustakawan setelah mendapatkan pendidikan dan pelatihan. Penyerahan digitalisasi dokumen kepada pihak vendor (*outsourc*e ke pihak lain) terjadi jika jumlah dokumen yang akan di digitalisasi berjumlah sangat banyak.

Sejatinya melestarikan pusaka budaya yang dimiliki merupakan kewajiban semua pihak tanpa terkecuali. Bagi Surabaya Memory yang dimotori oleh seorang pustakawan dari Universitas Kristen Petra Surabaya pelestarian yang dilakukan merupakan salah satu kegiatan *community outreach program* yang dilakukan oleh Universitas Kristen Petra Surabaya.

Seluruh rangkaian proses pelestarian dilakukan di Perpustakaan Universitas Kristen Petra Surabaya sendiri, dikarenakan Surabaya Memory tidak melakukan pelestarian terhadap situs bersejarah melainkan pendigitalisasian terhadap dokumen terkait pusaka budaya Kota Surabaya.

Setiap tahunnya Surabaya Memory rutin mengadakan pameran bertemakan Kota Surabaya serta *workshop* yang biasanya diselenggarakan di *mall* atau pusat perbelanjaan yang ada di Kota Surabaya. *Mall* dipilih sebagai tempat karena tempatnya yang mudah dijangkau oleh semua orang, karena merupakan ruang publik yang siapa saja bisa mengaksesnya dengan mudah. Nilai tambahan yang di dapatkan dari penggunaan *mall* sebagai tempat untuk pameran sekaligus *workshop* adalah untuk membentuk persepsi publik tentang pusaka yang adalah milik masyarakat dan bukan suatu hal yang sifatnya elit.

Segala bentuk kegiatan yang diadakan oleh Surabaya Memory menggunakan dana pribadi dari Universitas Kristen Petra Surabaya, jikalau ada pemberi donasi Surabaya Memory biasanya tidak menganjurkan untuk memberikan donasi berupa *fresh money* melainkan berupa barang (*snack* atau air mineral untuk peserta *workshop*).

3.2 Koleksi Surabaya Memory

Pusaka budaya memiliki berbagai macam jenis yang bisa dilestarikan dan dijaga eksistensinya,

sehingga masih bisa dinikmati oleh generasi yang akan datang. Awal berdirinya Surabaya Memory koleksi yang dimiliki merupakan koleksi pribadi milik sivitas akademik UK Petra Surabaya yang berupa *postcard* kuno, koleksi *postcard* kuno dimiliki oleh salah seorang Dosen Jurusan Teknik Arsitektur bernama Handinoto, J. Loekito Kartono. Memiliki latar belakang pendidikan Teknik Arsitektur, peminatan Sejarah dan Teori Arsitektur serta bidang yang dikuasi adalah Arsitektur Tradisional Indonesia. Dilihat dari latar belakang pendidikan, peminatan serta bidang yang di kuasai maka tidak heran jika Handinoto, J. Loekito Kartono memiliki koleksi *postcard* kuno. Seiring berjalannya waktu Surabaya Memory melakukan berbagai kerjasama dengan perorangan maupun lembaga untuk melengkapi koleksi pusaka budaya mengenai Kota Surabaya.



Gambar 2. Situasi di jalan Gemblongan – Surabaya salah satu koleksi Handinoto, J. Loekito Kartono (Sumber: Koleksi Surabaya Memory, [jiunkpe-ns-mmedia-1920-81-005-42-gemblongan-resource1.jpg](https://www.jiunkpe-ns-mmedia-1920-81-005-42-gemblongan-resource1.jpg))

Kerjasama yang dilakukan oleh Surabaya Memory untuk memenuhi kebutuhan akan koleksinya adalah dengan Komunitas Surabaya Tempo Dulu, ANRI, Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kota Surabaya, pelukis *heritage* Kota Surabaya, BAPPEKO (Badan Perencanaan dan Pengembangan Kota) Surabaya. Koleksi juga bisa di dapat dari perorangan yang memiliki koleksi pusaka budaya Kota Surabaya, misalkan Wirenhadi yang membagikan koleksi foto situasi Jalan Pahlawan Surabaya pada masa lalu.

Kendala paling besar yang di hadapi oleh Surabaya Memory dalam memperoleh koleksi-koleksi baru adalah keterbatasan SDM serta sedikit sekali kolektor barang kuno atau barang peninggalan sejarah yang bersedia memberikan atau meminjamkan koleksinya kepada Surabaya Memory. Ada berbagai alasan mengapa kolektor barang antik atau pusaka budaya



Gambar 3. Situasi Jalan Pahlawan tahun 1925-an (Sumber: Koleksi Surabaya Memory, jiunkpe-ns-mmedia-1925-47024-44-jalanpahlawan-resource1.jpg)

menjadi enggan untuk berbagi, misalnya saja karena nilai komersil yang dimiliki oleh benda-benda bernilai sejarah tersebut tentulah sangat tinggi. Kepuasan diri yang di dapat, peningkatan status sosial di masyarakat dan hal-hal kecil lainnya. Agar peninggalan yang sangat berharga tersebut dapat pula dinikmati oleh masyarakat luas melalui Surabaya Memory.

3.3 Peran Surabaya Memory dalam Pelestarian Pusaka Budaya

Peran yang diberikan Surabaya Memory terhadap pelestarian pusaka budaya Kota Surabaya yang hadir dalam bentuk portal web tidak hanya berupa pelestarian dengan mendigitisasikan dengan tujuan agar generasi yang akan datang masih bisa menikmati pusaka budayanya sendiri, tetapi juga berupa kekonsistenan yang melakukan kegiatan pameran yang dilakukan mulai tahun 2006 hingga sekarang. Manfaat dari kekonsistenan kegiatan yang dilakukan oleh Surabaya Memory secara tidak langsung adalah *branding* Surabaya Memory itu sendiri dan Universitas Kristen Petra Surabaya, serta mulai meningkatnya kesadaran masyarakat Kota Surabaya mengenai pentingnya pelestarian pusaka budaya.

Surabaya Memory berperan dalam dua hal, peran yang pertama adalah peningkatan kepedulian masyarakat Surabaya terhadap isu-isu tentang pelestarian pusaka budaya, khususnya Kota Surabaya melalui media *online* yang berupa *database* untuk penyimpanan koleksi digital berkaitan dengan Surabaya tempo dulu dan *onsite* berupa pameran. Peran yang kedua adalah usaha pelestarian juga dilakukan dengan mengedukasi masyarakat Surabaya melalui workshop, lomba, dan bedah buku yang rutin dilakukan setiap tahun.

3.4 Kendala dalam Kegiatan Pelestarian Pusaka Budaya

Kendala yang dihadapi dalam kegiatan pelestarian pusaka budaya adalah sebagai berikut:

1. Susahnya mendapatkan akses koleksi pusaka budaya yang dimiliki oleh perorangan, karena masih ada stereotip bahwa segala sesuatu yang berhubungan dengan masa lalu merupakan hal yang prestis membuat banyak kolektor pusaka budaya enggan untuk membagi koleksinya pada khalayak luas;
2. Sumber daya manusia yang dimiliki masih kurang, sehingga pelestarian pusaka budaya yang dilakukan kurang maksimal;
3. Kurangnya kesadaran masyarakat tentang arti pentingnya pusaka budaya terutama dalam upaya pelestariannya. Pelestarian pusaka budaya dianggap merupakan tanggung jawab lembaga-lembaga tertentu saja, sehingga banyak masyarakat yang masih acuh pada pusaka budayanya sendiri;
4. Kurang adanya peran aktif dari masyarakat dalam upaya pelestarian pusaka budaya yang dimiliki;
5. Adanya stereotip bahwa segala sesuatu yang berhubungan dengan budaya merupakan hal yang kuno dan kurang kekinian, sehingga anak-anak muda cenderung acuh bahkan meninggalkan budayanya
6. Pusaka budaya sendiri sangat bervariasi dan banyak bentuknya, sehingga dalam upaya melestarikan (pendokumentasian) belum dapat dilakukan dengan maksimal;
7. Perkembangan zaman yang pesat membuat beberapa bagian dalam pusaka budaya yang ada di daerah-daerah tercecer dan susah ditemukan;
8. Di dalam negeri sendiri kurangnya database yang memuat seluruh kekayaan pusaka budaya yang bisa dengan mudah diakses oleh masyarakat.

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, selanjutnya dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Surabaya Memory merupakan inisiatif yang lahir dari keprihatinan dalam upaya perekaman dan pelestarian pusaka Kota Surabaya. Surabaya

Memory hadir dalam bentuk portal web yang di akses pada alamat <http://surabaya-memory.petra.ac.id/> untuk dapat menjangkau masyarakat luas dari berbagai lapisan sosial di Kota Surabaya. Selain hadir dalam bentuk portal web Surabaya Memory juga melakukan kegiatan pameran, lomba serta *workshop* untuk meningkatkan kepedulian (*awereness*) masyarakat Kota Surabaya terhadap pusaka budaya yang dimilikinya.

2. Koleksi Surabaya Memory awalnya berupa *postcard* kuno milik salah seorang dosen UK Petra Surabaya, selanjutnya koleksi-koleksi yang dimiliki oleh Surabaya Memory merupakan hasil kerjasama dengan berbagai pihak baik perorangan maupun organisasi. Hingga sekarang koleksi Surabaya Memory berupa *postcard* kuno, peta kuno, *documentation projects (architectural, traditional settlement & markets, milestone in Surabaya's development, etc)*, *artistic works (with documentary values)*.
3. *Scanner*, kamera, komputer dan server adalah alat yang dibutuhkan, sehingga tidak membutuhkan banyak mesin atau alat-alat untuk mendigitalisasikan koleksi yang ada. Proses pelestarian yang dilakukan Surabaya Memory berupa pelestarian digital tanpa melakukan pelestarian pada bentuk fisik bangunan pusaka budaya (bangunan bersejarah) yang ada di Kota Surabaya.
4. Surabaya Memory berperan dalam dua hal, peran yang pertama adalah peningkatan kepedulian masyarakat Surabaya terhadap isu-isu tentang pelestarian pusaka budaya, khususnya Kota Surabaya melalui media *online* yang berupa *database* untuk penyimpanan koleksi digital berkaitan dengan Surabaya tempo dulu dan *onsite* berupa pameran. Peran yang kedua adalah usaha pelestarian juga dilakukan dengan mengedukasi masyarakat Surabaya melalui *workshop*, lomba, dan bedah buku yang rutin dilakukan setiap tahun.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budihardjo, E., 1997. *Arsitektur sebagai Warisan Budaya*. Jakarta: Penerbit Djambatan.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Liauw, Toong Tjiek. 2014. "Leadership Role of an Academic Library in Community Outreach: Surabaya Memory Project, Management and Leadership Innovations". *Book Series: Advances in Librarianship*, Vol. XXXVIII. Emerald Group Publishing Limited. Diunduh pada 10 Maret 2017 <<https://doi.org/10.1108/s0065-283020140000038004>>.
- , 2011. "Surabaya Memory: Opportunities and Challenges of Open Access E-Heritage Repositories". *Jerman: Jurnal Open Access to STM Information: Trends, Models and Strategies for Libraries*. Vol. 153, Hal: 113-120. Diunduh pada 10 Maret 2017.
- Miles, Mathew B. dan A. Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. (Tjetjep Rohindi Rohidi, trans). Jakarta: UI-Press.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- National Geographic Indonesia. (2013, 10 Juli). *Ribuan Benda Sejarah Indonesia di Luar Negeri*. Diakses 17 Juli 2017, dari <http://nationalgeographic.co.id/berita/2013/07/ribuan-benda-sejarah-indonesia-di-luar-negeri>.
- Peraturan Menteri Dalam Negeri RI No. 52 Tahun 2007 Tentang Pedoman Pelestarian dan Pengembangan Adat Istiadat dan Nilai Sosial Budaya Masyarakat.

- Ranjabar, Jacobus. 2006. *Sistem Sosial Budaya Indonesia*. Bandung: Ghalia Indonesia.
- Soekanto, Soerjono. 2002. *Sosioiogi Suatu Pengantar*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Thurley, Simon. 2005. "Into the Future, Our Strategy for 2005-2010".
Jurnal: *Conservation Bulletin [English Heritage]*, Hal. 49. Diakses pada 14 Maret 2017 <
http://www.cultureindevelopment.nl/Cultural_Heritage/What_is_Cultural_Heritage>.
- Umar, Husein. 2013. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Thesis Bisnis*. Jakarta: Rajawali Press.