



## Implementasi Manajemen Kearsipan Terhadap Arsip Dinamis di Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Banjar

Raisya Gita Cahyani<sup>1</sup>, Sukaesih Sukaesih<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Padjajaran

### ABSTRACT

The abundance of information within an organization cannot be managed effectively without proper records management. Each unit operating within an organization produces records that need to be preserved as evidence of the activities carried out. Through this research, the author aims to identify the records management practices implemented by the Department of Population and Civil Registration (Disdukcapil) of Banjar City in managing its dynamic records. Disdukcapil of Banjar City is responsible for administering population administration, which naturally generates files or documents that require proper archival management. The results of this study indicate that the management of dynamic records at Disdukcapil of Banjar City includes the processes of creation, storage, maintenance, use, and disposition. From the implementation of these records management practices, several obstacles were identified, including factors related to human resources, budget, facilities, and management methods.

Submitted: 07/04/2023

Received: 13/11/2025

### \*Correspondence:

Raisya Gita Cahyani

✉ raisyagita@gmail.com

### KEYWORDS:

archive

management

document

management

record

### INTISARI

Adanya keberlimpahan informasi dalam sebuah organisasi tidak akan mampu ditangani dengan baik tanpa adanya manajemen kearsipan. Setiap unit yang bekerja di dalam organisasi akan mencetak riwayat yang perlu disimpan sebagai alat bukti pelaksanaan kegiatan di dalamnya. Dengan adanya penelitian ini, maksud dan tujuan yang ingin dicapai penulis adalah mengetahui manajemen kearsipan yang diimplementasikan oleh Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Disdukcapil) Kota Banjar terhadap arsip dinamis yang dimiliki. Disdukcapil Kota Banjar memiliki tugas dalam menyelenggarakan administrasi kependudukan yang tentunya menghasilkan berkas atau dokumen melalui manajemen kearsipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen kearsipan untuk arsip dinamis di Disdukcapil Kota Banjar meliputi kegiatan penciptaan, penyimpanan, pemeliharaan, penggunaan, dan penyusutan. Dari manajemen kearsipan yang terlaksana, terdapat sejumlah faktor kendala dari aspek sumber daya manusia, anggaran, sarana, hingga metode pengelolannya. Dalam penyusunan karya ilmiah ini, dipilih metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi langsung di Disdukcapil Kota Banjar, wawancara bersama arsiparis, serta kajian literatur terhadap penelitian terdahulu yang masih relevan dengan topik penelitian ini.

### KATA KUNCI:

arsip dinamis

dokumen

manajemen

kearsipan

rekod

### CITE THIS ARTICLE:

Cahyani, A. G., &

Sukaesih. (2023).

Implementasi manajemen kearsipan terhadap arsip dinamis di Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Banjar. *Diplomatika: Jurnal Kearsipan Terapan*, 6(2), 78–116.

<https://doi.org/10.22146/diplomatika.81008>

## PENDAHULUAN

Informasi dan pengetahuan dapat dicari dalam berbagai hal termasuk melalui arsip sebagai sumber utama. Arsip sebagai sumber utama yang memiliki nilai kebugkutan baik konten maupun konteks yang terkandung dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan. Hal ini terlihat dari salah satu sifat arsip itu sendiri, yakni otentik. Dari sifat arsip yang otentik dan nilai kebugkutan inilah menjadikan arsip penting sebagai sumber utama dalam pengetahuan. Pemanfaatan nilai dan fungsi dari arsip ini dapat menunjang dalam kebutuhan informasi dan pengetahuan. Hal ini dapat dilakukan dengan mendayagunakan arsip melalui sebuah pameran.

Penyelenggaraan kegiatan pameran merupakan cara yang tepat dalam meningkatkan layanan dan pemahaman masyarakat untuk mengenal lebih dalam terkait arsip. Di mana layanan kearsipan memiliki kepentingan pada pemerintahan, pembangunan, penelitian, dan ilmu pengetahuan. Mengingat layanan kearsipan menjadi tujuan untuk kesejahteraan rakyat yang disesuaikan dengan kaidah kearsipan demi kemaslahatan suatu bangsa. Oleh karena itu, individu atau organisasi yang bergerak pada bidang arsip perlu mendorong kreativitas dalam menyajikan arsip kepada masyarakat. Sebagaimana upaya yang telah dilakukan Arsip Nasional Republik Indonesia dalam memberikan akses, pembangunan, penelitian dan pengetahuan dengan mendayagunakan arsip melalui layanan kearsipan.

Perhatian pada pentingnya arsip dalam kehidupan adalah wujud dari ingatan atau memori kolektif yang membentuk identitas diri. Di mana informasi atau isi yang terkandung pada arsip dapat menjadi media dalam mengungkapkan peristiwa di masa lampau. Sebab arsip menjadi kebugkutan dari kegiatan manusia untuk menyampaikan emosional dan intelektual dari masa sebelumnya. Oleh karena itu, arsip memiliki peran strategis yang dapat menjadi sumber utama dalam sumber sejarah. Menanggapi permasalahan terkait kurangnya layanan kearsipan di Indonesia, salah satu langkah yang dapat dilakukan ialah dengan menyediakan pameran. Langkah ini bertujuan agar arsip tidak berhenti dan berakhir hanya pada penyimpanan saja, namun dapat diperkenalkan dengan cara yang mudah dimengerti dan lebih menarik.

Melihat peran dan fungsi arsip menjadi satu hal yang penting untuk dilakukan sebuah pameran. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan informasi dan bentuk arsip yang terkandung di dalamnya. Pameran menjadi satu wadah dalam membangun suatu kesadaran akan berbangsa bahkan menjadi sarana ilmu pengetahuan. Astuti (2013: 4) menyampaikan bahwa informasi yang terkandung di dalam arsip menjadi media dan potensi bagi masyarakat untuk ikut menjaga dan meningkatkan pengetahuan akan pendidikan sejarah nasional.

Belcher (dalam Lester, 2006: 86) menjelaskan bahwa pameran adalah media untuk menunjukkan atau menyajikan sesuatu sesuai dengan tujuan tertentu. Pameran disajikan untuk mendorong adanya nilai emosional dan keindahan. Di mana sifat dari pameran itu sendiri antara lain untuk menyampaikan informasi,

edukasi, dan hiburan. Sifat yang dimiliki tersebut ialah bentuk dari komunikasi. Sifat ini disampaikan dengan tujuan pada publik dalam bentuk ajakan. Oleh karena itu, pameran menjadi media yang penting karena memiliki kemampuan dalam mendekatkan pengunjung terhadap layanan kearsipan. Hal ini disebabkan oleh nilai dari pameran arsip yang dapat melakukan promosi sekaligus menyampaikan informasi dari mana arsip tersebut berasal.

Saat ini promosi dan publikasi dari pameran dapat dijadikan sebagai kegiatan yang populer dalam melakukan diseminasi informasi dan pengetahuan. Tujuan utama dari pameran sekarang tidak hanya sebatas penyebarluasan informasi saja, tetapi mengarah sebagai sumber pengetahuan. Permasalahan yang sering terjadi ialah belum tercapainya tujuan dari kegiatan tersebut. Hal ini disebabkan oleh kurang adanya konsep yang jelas mengenai peran utama pameran. Masalah lain yang cukup serius adalah keamanan dari fisik arsip. Sebagaimana Frazer Poole (dalam Powers, 1978: 298) menjelaskan bahwa masalah utama yang dihadapi kurator dalam pameran saat ini ialah pelestarian dari arsip itu sendiri. Pemanfaatan pameran khususnya pameran virtual merupakan bentuk penyampaian koleksi berbasis *online* melalui *website* sebagai wujud pelestarian dan terjaganya keamanan isi informasi yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, pameran jauh lebih menguntungkan selama sesuai prosedur, dibandingkan dengan membiarkan arsip hanya tersimpan.

Indonesia dihadapkan pada permasalahan Pandemi Virus COVID-19 yang tidak kunjung mereda. Akibat dari pandemi ini, segala aktivitas manusia dibatasi secara kontak fisik. Dalam menyikapi permasalahan tersebut, pemerintah telah mengeluarkan peraturan yang mengatur mengenai pembatasan sosial berskala besar dalam Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020. Di mana peraturan ini bertujuan untuk membatasi pergerakan atau interaksi antar orang secara langsung. Hal ini juga berdampak pula pada penutupan tempat yang strategis seperti kantor, sekolah dan perguruan tinggi, hingga tempat akomodasi dan transportasi. Oleh karena itu, untuk meminimalisir penyebaran virus hampir setiap kegiatan yang membutuhkan massa banyak dialihkan secara virtual atau daring.

Setiap aktivitas dituntut untuk membentuk adaptasi kebiasaan baru dari pembatasan sosial. Salah satu adaptasi tersebut ialah melalui pemanfaatan teknologi. Dalam memanfaatkan teknologi ini, peran pameran sebagai salah satu sumber pengetahuan selama Pandemi COVID-19 dapat dilakukan secara virtual. Sebagaimana yang dilakukan oleh Himpunan Mahasiswa Kearsipan dalam kegiatan Kreativitas Mahasiswa Kearsipan (KERTAS) Universitas Gadjah Mada pada 1-30 November 2020. KERTAS juga melaksanakan beberapa kegiatan interaktif dan edukatif seperti diselenggarakannya kompetisi dan web seminar dengan berbagai macam topik bahasan, di mana kegiatan ini dapat diakses secara luas dan tidak terbatas pada halaman *website* yang telah tersedia. Penelitian ini mengambil studi kasus pameran virtual yang diselenggarakan oleh Kreativitas Mahasiswa Kearsipan

(KERTAS), Universitas Gadjah Mada. Alasan dalam pemilihan studi tersebut antara lain: *pertama* sebagai studi kasus bagaimana pameran virtual menjadi solusi agar pameran dapat dilaksanakan meski dihadapkan pada situasi Pandemi COVID-19. *Kedua*, bagaimana peran pameran virtual dalam memudahkan penyampaian informasi dari mana bahan koleksi arsip berasal dalam bentuk pameran. *Ketiga* ialah bagaimana peran pameran virtual dapat memenuhi kebutuhan publikasi arsip sekaligus memudahkan masyarakat sebagai pengunjung dalam mengakses informasi yang disajikan.

Menurut Moses, arsip merupakan sebuah data atau informasi dapat dijadikan sebagai alat untuk memperpanjang ingatan hingga menunjukkan adanya akuntabilitas (dalam Effendhie, 2019: 3). Sedangkan ingatan atau memori merupakan kemampuan untuk mengingat kembali aktivitas pada masa lampau. Sebagai salah satu sifat arsip yang dimiliki ialah objektif. Setiap isi yang terkandung dalam arsip senantiasa berhubungan dengan isu konstruksi sosial, identitas, hingga keputusan apa yang perlu diingat tentang masa lalu.

David Gross (dalam Effendhie, 2019: 13) mengemukakan bahwa masyarakat memiliki kemampuan dalam menjaga memori. Oleh karena itu, memori yang ada dapat menjadi suatu warisan budaya sebagai harta baik berwujud maupun tidak. Warisan budaya sebagai sumber informasi untuk disampaikan generasi penerus tentu membutuhkan adanya upaya pelestarian. Secara terminologi pameran atau biasa disebut dengan pameran merupakan suatu pengaturan, penyusunan, dan penyajian benda-benda untuk menimbulkan kesan tertentu bagi yang melihat dan menikmatinya (Widuri, 2015: 122). Inti dari pameran ialah penyampaian pesan dari objek yang disajikan. Tujuan dari pameran itu sendiri ialah sebagai wadah dalam promosi untuk menarik minat masyarakat atau publik. Menurut Coen dan Wright (1975: 282) bahwa untuk mencapai tujuan pameran perlu dilakukan dengan usaha yang kompleks.

Anthony L. Rees dalam *Letter to This Author* (Gordon, 1994: 4-5) menguraikan lebih lanjut bahwa arsip memiliki program pameran yang mengesankan, namun apabila mengorbankan kebijakan dari penilaian dan akuisisi, deskripsi dan fungsi layanan maka menjadi tidak berarti. Dengan demikian, salah satu langkah menjaga hubungan antara komunikasi sebagai layanan dengan arsip terletak pada pameran. Menurut Capriotti dan Kuklinski, kemunculan teknologi membawa perubahan secara signifikan dalam komunikasi yang lebih interaktif (dalam Kim, 2018: 2). Dalam penelitian *Virtual Exhibitions and Communication Factors* oleh Kim (2018: 3) dijelaskan pula bahwa pameran virtual memanfaatkan media digital dengan konten interaktif.

Pameran arsip virtual memiliki jangkauan yang lebih luas dan tidak terbatas (Loran, 2005: 23). Selain itu, setiap pengunjung dapat memperoleh akses informasi lebih mendalam dalam kunjungannya tanpa terbatas oleh waktu. Melalui perkembangan teknologi, pameran virtual akhirnya membuat pameran lebih

fleksibel dan aksesibel bagi setiap pengunjung (Styliani, 2009: 520). Oleh karena itu, pengunjung pameran virtual lebih beragam dan kebutuhan informasi yang berbeda. Menurut Read (dalam Waryanti, 2016: 5) pameran arsip tentu memiliki nilai yang perlu dipahami dari apa yang dipamerkan pada publik. Setiap pengunjung pada pameran memiliki dimensi atau interpretasi dari suatu pameran. Berdasarkan penelitian Vom Lehn dan Heath (2005: 11) menunjukkan fakta bahwa pengunjung dalam pameran akan mengikuti apa yang dilihat sebagai kesempatan untuk memperoleh informasi secara visual. Ketertarikan dari pengunjung dalam pameran arsip juga dipengaruhi oleh program yang ditawarkan (Rentschler, 1998: 83).

Menurut Leong (2008: 9) menjelaskan bahwa sebuah pameran harus memberikan kontribusi pengetahuan. Pameran arsip sebagai sumber pengetahuan juga dapat berperan penting dalam mengangkat peran institusi yang menyajikan pameran. Oleh karena itu, pameran arsip dapat mendorong nilai-nilai yang bertumpu pada isi informasi arsip itu sendiri. Kemunculan 2019-nCoV pada 30 Januari 2020 *World Health Organization* (WHO) menyatakan bahwa COVID-19 sebagai darurat kesehatan masyarakat yang menjadi perhatian internasional (Dong, Mo, Hu *et al*, 2020: 145).

Penggunaan teknologi di masa Pandemi COVID-19 menjadi penting dan dapat merangsang kreativitas dalam pengembangan pengetahuan. Salah satunya ialah pameran sebagai salah satu sumber pengetahuan. Melalui media secara virtual yang bervariasi dapat menciptakan suatu produk pembelajaran baru yang informatif dan edukatif, sehingga dapat mengembangkan pemikiran analisis yang kritis tanpa mengurangi esensi dari pameran secara fisik itu sendiri (Siahaan, 2020: 3).

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif. Metode penelitian yang berbentuk kualitatif deskriptif menekankan pada kualitas dengan sifat melalui fenomena atau gejala sosial yang ada. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode analisis pada dua tingkat yakni fisik dan manusia. Secara fisik, penulis menganalisis objek, tata letak, dan desain atau *display* pameran yang disajikan. Kemudian secara manusia, penulis melihat bagaimana tanggapan pengunjung terkait pameran yang diselenggarakan. Di mana kedua tingkatan metode analisis ini digunakan untuk mengukur keberhasilan dari tujuan pameran arsip virtual.

Penelitian ini dilakukan pada Himpunan Mahasiswa Program Studi Kearsipan, Sekolah Vokasi, Universitas Gadjah Mada yang beralamat di Sekip Unit 1 Catur Tunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta 55281. Dalam pelaksanaannya penulis melakukan penelitian dengan cara observasi sejak 12 April hingga 12 Mei 2021.

Subjek penelitian yang menjadi perhatian penulis ialah pengelola pameran arsip virtual yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Program Studi Kearsipan. Objek penelitian ialah hal yang menjadi pokok bahasan. Oleh karena itu,

objek penelitian dalam penulisan penelitian ini berkaitan dengan pameran arsip, lebih spesifik secara virtual. Kemudian akan dikaji juga tentang peranan pameran sebagai sumber pengetahuan, serta membahas bagaimana pameran sebagai salah satu program publik di tengah Pandemi COVID-19. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

### **Observasi Virtual**

Untuk memperoleh data penelitian, penulis menggunakan observasi virtual sebagai proses kompleks yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Di mana observasi ini dilakukan dengan pengamatan langsung pada *website* yang tersedia untuk mendapatkan data yang spesifik dan otentik dari organisasi yang dikaji.

### **Wawancara**

Untuk memperoleh informasi yang lebih jelas, penulis melakukan wawancara melalui dialog interaktif antara pewawancara dengan narasumber dalam memperoleh informasi (Arikunto, 2019: 155). Dalam teknik ini dilakukan wawancara dengan *purposive sampling* dengan Divisi Acara, Artistik, Kurasi, dan Desain Dokumentasi serta *random sampling* pada 10 pengunjung.

### **Dokumentasi**

Teknik ini memungkinkan adanya temuan perbedaan antara hasil observasi dengan dokumentasi. Hal ini diperlukan konfirmasi dalam bentuk wawancara (Bogdan dan Biklen, 1990: 73). Dokumentasi ini digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan wawancara dan penelusuran pada *website*, instagram, dan youtube.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dari Miles dan Hubberman yang mencakup proses pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi hingga keabsahan data (Patton, 1990: 250). Proses analisis ini membangun terkait kajian secara naratif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pogram publikasi arsip melalui pameran arsip virtual dilakukan dalam platform media sosial dan *website*. Melalui media sosial setiap pemasangan poster dan unggahan yang berkaitan dengan pameran akan tersampaikan lebih luas. Selain itu melalui *website*, setiap konten dapat diakses dan tidak terbatas. Melalui media instagram dalam strategi penyebarluasan informasi, promosi dan komunikasinya dapat menciptakan konten yang lebih menarik. Dengan fitur dan konten menarik ini akhirnya dapat dengan mudah menarik perhatian publik untuk menggali lebih dalam lagi terkait konten yang disampaikan. Pemanfaatan instagram dapat dilihat dari sisi publikasi dan pengguna. Dari sisi publikasi, media sosial ini lebih

menawarkan konten dan fitur yang beragam dan menarik. Konten yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks, namun juga audio visual yang dikombinasikan dengan animasi atau fitur lainnya.

Penyelenggaraan program atau dalam konteks ini ialah, pameran arsip virtual tetap diselenggarakan meski secara virtual. Kondisi Pandemi COVID-19, menjadi salah faktor utama pameran ini tetap dilakukan. Sisi lain dari dampak pandemi ini juga menjadi peluang dan tantangan baru bagi penyelenggara untuk mengeksplorasi lebih. Mengingat banyak tempat publik yang ditutup dan kegiatan dibatalkan, oleh karena itu untuk menanggapi hal ini dibutuhkan ruang atau media hiburan yang informatif dan edukatif, salah satunya melalui pameran arsip virtual. Meski pada implementasinya dapat mengurangi esensi atau nilai dari pameran fisik, namun pameran arsip virtual Kreativitas Mahasiswa Kearsipan (KERTAS) dapat dijadikan solusi alternatif. Lebih lanjut lagi, peluang yang ditawarkan ialah pengurangan biaya. Pemanfaatan dan inovasi teknologi juga lebih ditekankan pada pameran ini. Di mana meski berbeda dengan pameran sebelumnya, namun tujuan dari penyelenggaraan ini tetap dapat tercapai, yakni sebagai sumber pengetahuan dari program yang diberikan.

Observasi atau penelusuran dilakukan untuk melihat jenis pameran arsip virtual, penyajian, tata letak, dan konten menu yang terdapat pada pameran arsip virtual tersebut. Pameran yang diamati terdapat pada *website* <https://pameranarsip.sv.ugm.ac.id/>, media sosial instagram [https://www.instagram.com/kertas\\_ugm/](https://www.instagram.com/kertas_ugm/), konten pameran dari kanal pameran arsip <https://www.youtube.com/watch?v=JwnuGOSIsbE>.

Berdasarkan hasil observasi dan interpretasi penulis menunjukkan keberadaan pameran arsip virtual sebagai ruang pameran dapat menjadi solusi alternatif di masa Pandemi COVID-19. Pameran arsip virtual menjadi peluang tersendiri, utamanya sebagai bentuk eksistensi pengiat arsip. Berdasarkan data yang telah diperoleh penulis juga memberikan beberapa analisis fokus pembahasan dalam penelitian ini. Adapun analisis tersebut menggunakan metode analisis dua tingkat, yakni dilihat secara fisik dan manusia. Di mana aspek secara fisik hasil dari interpretasi penulis melalui kajian teoretis, sedangkan aspek manusia melalui hasil wawancara mendalam dengan beberapa pengunjung. Berikut hasil analisis berdasarkan aspek fisik:

### **Tujuan Pameran dalam memberikan informasi dan pengetahuan**

Tujuan utama dalam setiap pameran ialah memberikan nilai pengetahuan. Sebagaimana menurut Unal tahun 2012 (dalam Ahmad, Abbas, Taib, dan Masri, 2014: 255) bahwa pameran memiliki tujuan untuk studi pengetahuan, pendidikan, dan bahan hiburan.

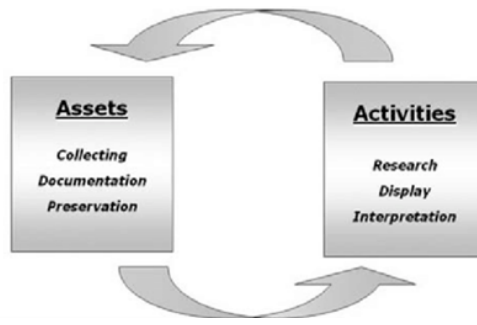


Diagram 1. Ilustrasi Diagram Alur Fungsi *Display* Pameran (Dawson, 2006 dalam Ahmad, Abbas, Taib, dan Masri, 2014: 256)

Berdasarkan hasil wawancara dengan divisi acara, artistik, kurasi, dan desain dokumentasi, tujuan dalam penyelenggaraan pameran arsip virtual ialah untuk menjawab tantangan dari Pandemi COVID-19 serta penyebarluasan informasi pada masyarakat. Rangkaian acara yang dibuat semuanya dapat menghadirkan tujuan dan fungsi pameran, baik informasi, edukasi atau dalam konteks ini sebagai sumber pengetahuan.

Pelaksanaan tujuan pameran masif bersifat normatif, di mana penyelenggaraan pameran arsip virtual telah memiliki kesamaan dengan tujuan pendidikan dan promosi. Namun, tujuan hiburan belum terlaksana karena dalam implementasinya belum menghadirkan pameran yang bersifat menghibur. Tujuan pameran dalam Kreativitas Mahasiswa Kearsipan (KERTAS) dari Himpunan Mahasiswa Kearsipan (HIMADIKA) masih bersifat idealis dan belum mempromosikan publikasi pameran secara menyeluruh ke berbagai kalangan. Hal ini terlihat dari banyaknya pengunjung sebagian besar dari instansi yang bergerak pada bidang kearsipan. Alasan lain mengapa tujuan ini belum tercapai disebabkan oleh pengaruh pada penentuan tema dan target. Dalam menentukan target dapat dilihat dari bagaimana tujuan dan parameter dilaksanakan. Nilai dan fungsional dari profil organisasi atau lembaga yang menyerahkan koleksinya juga belum ditunjukkan secara jelas. Oleh karena itu, pameran arsip virtual HIMADIKA belum memberikan hakikat arsip dan asal-usul yang dipamerkan.

Tujuan utama pameran terletak pada membangun kesadaran masyarakat untuk lebih menghargai, mendorong masyarakat untuk menggunakan arsip, serta menginformasikan terkait penciptaan arsip. Namun tujuan dengan orientasi untuk mendorong pada sumbangan atau akuisisi arsip masih kurang. Hal ini terjadi karena penyelenggara belum berfokus pada sumber daya koleksi yang diciptakan dan hanya berfokus pada jenis pameran saja. Sehingga orientasi dan penyampaian pesan kepada pengunjung belum tersampaikan secara menyeluruh.

### **Penentuan Jenis dan Tema Pameran**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, jenis

pameran yang diambil ialah tematik. Dimana pameran jenis ini bertujuan untuk memberikan nilai informasi dan pengetahuan kepada pengunjung dengan tema tertentu dari perspektif sejarah. Oleh karena itu, HIMADIKA mengambil tema besar tentang "Jejak Demokrasi Pemuda Jogja". Melalui pameran arsip virtual ini, untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan pameran arsip virtual dapat diukur melalui metode analisis dua tingkat, yakni fisik dan manusia sesuai dengan metodologi yang digunakan. Aksi dan pergerakan pemuda yang dilakukan sebagai bentuk amanah undang-undang sebagai tonggak dalam menyuarakan suara rakyat. Melalui tema besar ini pula menitikberatkan ruang lingkup yang lebih terbatas. Dalam implementasinya, pameran arsip virtual memberi batasan terkait pergerakan di Yogyakarta.

Pameran arsip virtual Kreativitas Mahasiswa Kearsipan (KERTAS) telah menyampaikan dengan suatu subjek tertentu. Dalam implementasinya pameran HIMADIKA ini telah menginformasikan pada pengunjung terkait sudut pandang kesejarahan. Namun, terkait nilai yang terkandung belum tersampaikan dalam mengajarkan pengunjung terkait subjek yang diangkat sebagai tema pameran. Kekurangan dari jenis pameran tematik dari HIMADIKA ialah terbatasnya konsep, sehingga hanya berdasarkan imajinasi penyelenggara saja. Sesuai dengan analisis dari pameran tematik, HIMADIKA melalui KERTAS belum menekankan bagaimana kontribusi organisasi atau lembaga pencipta arsip itu sendiri. Sesuai dengan analisis yang dilakukan, maka pameran arsip virtual mestinya berfokus pada objek dan tidak hanya subjeknya saja. Dengan demikian, kepemilikan arsip juga dapat tersampaikan dalam penyelenggaraannya. Mengingat fungsi pameran pada esensinya ialah melakukan penilaian, pengaturan, dan pelayanan publik dan tidak hanya interpretasi yang disajikan saja.

### **Kurasi Bahan Pameran Arsip**

Dalam praktiknya, penyelenggaraan pameran arsip virtual memperhatikan beberapa hal terkait penelusuran atau pencarian bahan koleksi. Pertama terkait dengan isi informasi mulai dari identifikasi hingga substansi yang diangkat. Oleh karena itu, isu yang disampaikan oleh pemuda menjadi sorotan penting sesuai dengan tema besar yang diusung, yaitu "Jejak Demokrasi Pemuda Jogja". Bentuk demokrasi tersebut ialah aksi turun ke jalan, orasi, hingga seruan poster dan sikap melalui media sosial. Secara spesifik, penyelenggaraan pameran arsip virtual ini terdiri dari rangkaian peristiwa gejayan dari tahun 1998-2020. Kemudian isu ekonomi yang menampilkan pada kritikan perihal ekonomi, serta isu agraria yang mengkritisi masalah tata ruang dan lingkungan. Semua bahan tersebut disajikan dalam bentuk foto, video, dan rekaman suara hingga tekstual yang telah ditelusuri dari beberapa organisasi atau komunitas yang ada.

Dalam implementasinya pameran arsip virtual dari HIMADIKA telah menyajikan pameran pada khalayak umum sesuai target dan sasaran yang dituju.

Namun, dalam segi bahan dan penyusunan alur cerita belum mempertimbangkan aspek sifat bahan yang akan dipamerkan dan prinsip asal usul arsip itu sendiri. Meski demikian, penerapan konsep dasar teori telah digunakan. Hubungan antar item dalam pameran arsip virtual ini masing saling terpisah. Hal ini dapat dilihat dari beberapa arsip yang disajikan pada beberapa itemnya tidak ditemukan, sehingga hanya menampilkan arsip yang mendekati saja.

Berdasarkan analisis dari tujuan dan prinsip pameran, dapat diinterpretasikan bahwa masih terdapat kesulitan dalam membangun pameran dengan tiga tujuan sekaligus (informatif, edukatif, dan hiburan). Namun, terciptanya pameran dengan jenis tematik ini dapat mengupas beberapa aspek sejarah dan mengembangkan bahan koleksi yang dimiliki. Oleh karena itu, nilai edukasi dan dijadikan sebagai sumber pengetahuan dalam pameran arsip virtual ini sangat jelas. Terlebih sampel dari wawancara sebagian besar sepakat bahwa Kreativitas Mahasiswa Kearsipan telah mampu menyampaikan tujuan dan fungsi tersebut.

Jenis pameran ini masih bersifat umum atau normatif, sehingga belum memiliki nilai promosi bagi lembaga pencipta arsip. Sesuai dengan hasil wawancara dan analisis prinsip dasar pameran, standar visual harus murni dan tidak terdapat kekacauan visual. Standar ini telah dimiliki KERTAS, namun pemilihan warna putih penuh secara keseluruhan memberikan kesan yang kaku. Apabila ditinjau dari penyajian mestinya mudah teridentifikasi baik secara pola maupun struktur. Namun, dalam praktiknya belum menempatkan hal tersebut dengan baik. Animasi yang digunakan belum begitu fleksibel dan tidak terdapat navigasi *tour* sendiri, sehingga tidak dapat menikmati dengan baik terkait pola yang disajikan. Secara letak tata ruang denah masih membingungkan. Belum menunjukkan adanya pencahayaan dan sirkulasi udara, meski secara virtual mestinya perlu diperhatikan detail tersebut misalnya tinggi gantung antara 30-60 derajat. Pemberian penyekat juga harus bervariasi.

Melalui pameran arsip virtual dapat dijadikan sebagai solusi dalam mengurangi anggaran biaya yang besar. Namun, nilai dan kualitas mesti diperhatikan dalam aspek ini seperti penyajian materi, pelayanan, dan proses koneksi yang stabil akan memberikan kesan baik pada pengunjung. Melalui wawancara yang telah dilakukan, sebagian besar telah menyampaikan hal yang positif terkait penyelenggaraan pameran arsip virtual. Namun, dalam segi penyajian dan kreativitas perlu ditingkatkan lebih lagi. Aspek lain ialah bagaimana publikasi yang dilakukan perlu mendapatkan perhatian lebih bagi pengunjung. Selain itu, koneksi dan variasi tampilan perlu diperhatikan.

Analisis dua tingkat dengan aspek manusia dalam pameran arsip virtual Kreativitas Mahasiswa Kearsipan oleh HIMADIKA dalam penyajian ini dan bagaimana informasi atau pengetahuan yang dimiliki harus mengacu pada konsepsi dasar pameran. Dengan demikian, teknik penyajian arsip harus memperhatikan nilai estetika dan kemudahan, karena poin ini belum disampaikan dengan baik. Pameran

arsip akan mati, apabila tidak diiringi dengan penjelasan atau narasi. Dalam konteks ini ialah deskripsi. Mengingat sejauh interpretasi penulis dan wawancara pengunjung, telah disediakan katalog namun terbatas dan pemanfaatannya belum maksimal. Katalog, deskripsi atau narasi terkait arsip yang akan disampaikan harus ditambahkan secara runtut dan jelas. Dengan demikian, pengunjung tidak akan mengalami kebingungan dalam memahami kontekstual dan visualisasi yang disajikan. Dalam konteks ini, menurut Edmondson (2004: 25) dalam kurator memiliki peranan penting dalam menginterpretasikan konteks yang sangat tinggi. Untuk mempermudah interpretasi yang dimaksud, dapat diuraikan sebagai berikut:

Berdasarkan aspek cerita Membangun cerita tentang perjalanan “Jejak Demokrasi Pemuda Jogja”. Misalnya pada sampel arsip Gejayan 1 dan 2 menjelaskan terkait peserta mimbar 1998 yang membacakan petisi serta aksi #GejayanMemanggil2019. Pada sampel arsip ekonomi 1 dan 2 berisikan keterangan tentang orasi mahasiswa terkait kenaikan BBM 2014 dan anti IMF tahun 2018, sedangkan pada isu agraria 1 dan 2 bercerita tentang pernyataan GESTOB dan aksi penolakan pembangunan bandara NYIA. Dari aspek cerita apabila dianalisis melalui gerakan sosial fenomena gerakan pemuda tidak akan ada habisnya. Ketika melihat ketiga isu dan pameran arsip yang disajikan, menunjukkan adanya pola gerakan baru. Di mana gerakan ini melalui gerakan yang terorganisir dan memiliki orientasi dalam merubah tatanan sosial melalui cara yang baru. Hal ini dapat dilihat dari arsip foto yang ditampilkan. Selain itu, aktor dalam gerakan ini mendukung pada demokrasi sosial yang sifatnya lintas kelas bahkan wilayah.

Melalui pameran arsip yang disajikan dengan alur cerita tentang gerakan kepemudaan, berdasarkan analisis yang dilakukan pameran arsip virtual dapat mempengaruhi praktik diskursus itu sendiri. Di mana seakan merombak pemahaman umum masyarakat akan gerakan mahasiswa. Sehingga masyarakat yang melihat dapat mengambil makna bahwa gerakan sosial mulai terjadi *shifting* atau pergeseran pola perubahan kebenaran menjadi gerakan sosial baru. Melalui pameran arsip virtual ini pula dapat menjadi satu pengaruh dalam menyadarkan masyarakat tentang peran gerakan pemuda. Sehingga dalam konteks ini, tidak hanya isi arsip saja namun konsep pameran dapat menyampaikan pesan moral. Selain itu dapat mempresentasikan dialog yang baik antar elemen, yakni penyelenggara dengan pengunjung.

Secara visual dan nilai telah menyesuaikan dengan konten dan tema besar. Di mana bersifat tematik dan historis. Nilai yang disampaikan mudah dipahami dengan visual yang ringan dan menarik, karena diberikan *virtual tour* yang seolah nyata. Penyajian yang berbeda melalui pemasangan pigura dan meja kaca. Selain menjadi media 3D *mapping*, *website* pada pameran arsip virtual interaktif. Di mana pengunjung dapat memainkan secara visual dan didukung dengan audio yang sesuai. Selain itu, disediakan narasi dari *virtual tour*. Sehingga pameran arsip virtual ini dapat membawakan perkembangan sejarah yang utuh dengan kemasan yang

menarik dan utuh, sehingga mudah dipahami oleh pengunjung.

Secara tata letak dan desain, dalam praktiknya menggunakan konsep 3 dimensi. Desain pameran ini mencakup kombinasi antara informasi, tipografi, audio visual untuk menjelaskan sebuah tema secara naratif (Farqo, 2016: 25). Teknik dalam desain ini berupa *theatrical* yang digunakan untuk mengatur *scene* dari desain pameran, demonstrasi, dan alur cerita. Dengan demikian analisis dari eksisting konsep 3D, tidak hanya isi yang terkandung, namun juga nilai moral yang ada di dalamnya. Kemudian proyeksi dari *sound effect* dan *mobile technologies* juga dilakukan. Berikutnya ialah informasi yang bermain atau digital interaktif. Penyajian dengan visualisasi pigura dan kaca, serta aspek *readability* diperlukan. Sehingga navigasi sebuah desain 3D *mapping* dapat berjalan dengan baik.

## KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi menjadi sesuatu hal yang penting di masa Pandemi COVID-19. Beberapa upaya yang dilakukan antara lain diberlakukannya karantina kesehatan, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2018. Dampak dari upaya yang diberlakukan menuntut berbagai bidang dan sektor tidak terkecuali kearsipan untuk menyediakan layanan atau program alternatif. Program tersebut berupa pemanfaatan media digital untuk mempertahankan aktivitas dan eksistensi dalam program publik. Oleh karena itu, pameran arsip virtual dibuat dengan tujuan menjawab tantangan dari Pandemi COVID-19.

Salah satu pameran arsip virtual yang telah diselenggarakan ialah Kreativitas Mahasiswa Kearsipan (KERTAS) oleh Himpunan Mahasiswa Kearsipan (HIMADIKA), Universitas Gadjah Mada. Konsep dari pameran arsip ini menampilkan pameran secara virtual dengan menawarkan *virtual reality tour*. Dengan mengeksplorasi website dan media sosial instagram @kertas\_ugm, serta kanal youtube pameran arsip dapat diketahui terkait bagaimana konten dan konteks pameran yang ditawarkan. Di mana dalam pameran arsip virtual ini, mengambil tema besar "Jejak Demokrasi Pemuda Jogja" sebagai bentuk ingatan masyarakat akan peran serta pemuda dalam sejarah bangsa, khususnya di Yogyakarta. Dengan demikian konsep desain, tata letak, dan jenis koleksi yang disajikan melalui virtual ini dapat memberikan suasana dan sensasi baru bagi setiap pengunjung.

Sesuai dengan keputusan dari Council of British Records Association, HIMADIKA telah mengajak masyarakat melalui fungsi dari pameran. Melalui jenis pameran tematik mestinya dapat mempromosikan lembaga pencipta arsip, namun pada kenyataannya belum tersampaikan pada Pameran Arsip Virtual Kreativitas Mahasiswa Kearsipan (KERTAS), Universitas Gadjah Mada ini. Bahan atau material arsip yang tidak *born digital* hanya visualisasi saja. Oleh karena itu, meski pameran arsip virtual dapat terselenggara dengan baik namun pada dasarnya dapat mengurangi nilai tema dan faktor komunikasi dari pameran itu sendiri. Pameran KERTAS dari HIMADIKA belum menampilkan fitur kustomisasi dan personalisasi.

belum terdapat unsur atau fungsi hiburan yang spesifik atau memiliki ruang tersendiri. Selain itu, mestinya pada katalog tidak hanya berbentuk file pdf dan terpisah. Pemilihan kontras warna juga perlu diperhatikan. Dari segi penyampaian nilai moral dan makna dari arsip telah tersampaikan, hal ini dapat mendorong masyarakat untuk lebih sadar akan peran pemuda dalam gerakan sosial. Sebagaimana tema besar yang dipilih, bagi pengunjung yang belum mengetahui akan isu atau peristiwa yang diangkat akan menjadi tahu dan bagi yang sudah tahu dapat menggali lebih dalam dari isi yang terkandung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S., Abbas, M. Y., Taib, M. Z. M., & Masri, M. (2014). *Museum exhibition design: Communication of meaning and the shaping of knowledge*. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 153, 254–265.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Astuti, A. F. F. (2013, February 5). *Kegiatan pameran kearsipan sebagai pemanfaatan dan pendayagunaan media arsip (arsip statis)*.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1990). *Riset kualitatif untuk pendidikan: Pengantar ke teori dan metode (Munandir, Trans.)*. Depdikbud, Dikti.
- Coen, L. H., & Wright, A. G. (1975). *The interpretive function in museum work*. *Curator: The Museum Journal*, 18(4), 281–286.
- Dong, Y., Mo, X., Hu, Y., Qi, X., Jiang, F., Jiang, Z., & Tong, S. (2020). *Epidemiological characteristics of 2143 pediatric patients with 2019 coronavirus disease in China*. *Pediatrics*, 145(6), e20200702.
- Effendhie, M. (2019). *Arsip, memori, dan warisan budaya: Publikasi dan pameran arsip*.
- Edmondson, R. (2004). *Audiovisual archiving: Philosophy and principles*. UNESCO.
- Farqo, T. M. (2016). *Perancangan konten multimedia sebagai pendukung EGD Museum Surabaya (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember)*.
- Gordon, H. M. (1994). *Archival exhibitions: Purposes and principles (Doctoral dissertation, University of British Columbia)*.
- Howgill, E. (2015). *New methods of analysing archival exhibitions*. *Archives and Records*, 36(2), 179–194.
- Kim, S. (2018). *Virtual exhibitions and communication factors*. *Museum Management and Curatorship*, 33(3), 243–260.
- Leong, C. K., & Chennupati, K. R. (2008). *An overview of online exhibitions*. *DESIDOC Journal of Library and Information Technology*, 28(4).
- Lester, P. (2006). *Is the virtual exhibition the natural successor to the physical?* *Journal of the Society of Archivists*, 27(1), 85–101.
- Loran, M. (2005). *Use of websites to increase access and develop audiences in museums: Experiences in British national museums*. *Digitum*, 7, 23–28.
- Patton, M. Q. (1990). *Qualitative evaluation and research methods*. SAGE Publications.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2020). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2020*.

- Powers, S. (1978). *Why exhibit? The risks versus the benefits*. *The American Archivist*, 41(3), 297–306.
- Rentschler, R. (1998). *Museum and performing arts marketing: A climate of change*. *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, 28(1), 83–96.
- Siahaan, M. (2020). *Dampak pandemi Covid-19 terhadap dunia pendidikan*. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 20(2).
- Styliani, S., Fotis, L., Kostas, K., & Petros, P. (2009). *Virtual museums: A survey and some issues for consideration*. *Journal of Cultural Heritage*, 10(4), 520–528.
- Vom Lehn, D., & Heath, C. (2005). *Accounting for new technology in museum exhibitions*. *International Journal of Arts Management*, 7(3), 11–21.
- Waryanti, D. R. (2016). *Klasifikasi prioritas ketertarikan perilaku pengunjung pameran terhadap karya seni rupa kontemporer*. *Invensi (Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni)*, 1(2), 1–12.
- Widuri, N. R. (2012). *Pameran sebagai media komunikasi antara perpustakaan dengan pengguna*. *Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 28(2), 120–126.