Global Science Society: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat 2020

GSS, Vol.2, No.1 Januari - Juli 2020, Hal 334 - 341
ISSN 2655-3414 (print), eISSN 2685-2497

KIDS CORNER SEBAGAI PROGRAM REVITALISASI ISTANA RAJA SERUWAY

Teuku Junaidi [1)], Mufti Riyani [2)], Ramazan [3)]
Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samudra
teukujunaidi@unsam.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian kepada Masyarakat ini merupakan implementasi bidang keilmuan yang ditunjukan untuk merevitalisasi kembali Istana Raja Seruway atau biasa disebut dengan Istana Seruway Aceh Tamiang. Pengelolaan yang dilakukan oleh pihak keturunan kerajaan mengakibatkan Istana Seruway ini, kini tidak berfungsi sebagaimana mestinya. Langkah real yang dapat dilakukan yakni dengan melakukan suatu program promosi dengan khalayak sasaran yang strategis. Program pengabdian yang disusun melibatkan anak didik usia dini sebagai sasaran utama. Program museum ini dilakukan setelah tim pengabdian dapat melakukan identifikasi dan perbaikan terhadap kegiatan penyelenggaraan museum seperti proses pendokumentasian, pencatatan dan tata letak koleksi museum. Langkah berikutnya yang dilakukan adalah mengembangkan rancangan dengan desain dan rancang bangun yang sesuai dengan hasil asesmen terhadap kebutuhan di lapangan. *Kids Corner* yang dihasilkan merupakan upaya untuk menyediakan ruang dan kegiatan masyarakat muda di dalam Istana Seruway dengan desain dan kegiatan yang dapat dilakukan di dalamnya seperti mewarnai, menyusun puzlle bertema Istana Seruway dan kegiatan lain dengan alat permainan edukatif lainnya.
Kata Kunci : *Istana Raja Seruway ,Kids corner , Revitalisasi*

ABSTRACT

This community service is an implementation of the scientific field which is intended to revitalize the King Seruway Palace or commonly called the Aceh Tamiang Seruway Palace. Management carried out by the royal descent resulted in the Seruway Palace, now it is not functioning properly. The real step that can be done is to carry out a promotional program with a strategic target audience. The service program that was prepared involved early childhood students as the main target. The museum program was carried out after the dedication team was able to identify and repair the museum's activities such as the documentation, recording and layout of the museum collection. The next step taken is to develop a design with a design and design in accordance with the results of the assessment of the needs in the field. The resulting Kids Corner is an effort to provide space and activities for young people in Seruway Palace with designs and activities that can be carried out in them such as coloring, arranging puzlle with Seruway Palace theme and other activities with other educational games.
Keywords: ***King Seruway Palace, Kids corner, Revitalization***

A. PENDAHULUAN

Museum merupakan lembaga yang yang penting untuk merawat memori kolektif suatu masyarakat terakit identitas kesejarahan dan budayanya. Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 19 tahun 1995, Museum adalah lembaga tempat penyimpanan, perawatan, pengamana dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. .*International Council of Museum (ICOM)* (dalam Pedoman Meseum, 2008) menambahkan bahwa meseum merupakan lembaga yang berfungsi untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

Istana Kerajaan Seruway atau dikenal dengan Istana Seruway merupakan salah satu Istana peninggalan sejarah yang berlokasi di Kecamatan Seruway, Aceh Tamiang. Beberapa informasi menunjukan bahwa pada Istana ini mengkoleksi berbagai peninggalan masa Kerajaan Seruway.

Namun, sayangnya pengelolaan Istana Kerajaan yang kurang tepat menyebabkan Istana kerajaan ini tidak berfungsi sebagaimana mestinya. Padahal istana ini merupakan bukti peninggalan sejarah di Aceh Tamiang yang memiliki cerita kejayaan di masa lalu.

Faktor-faktor penyebab tidak berfungsinya Istana ini dipengaruhi oleh minimnya pengetahuan pengelolaan Istan terhadap program atau strategi promosi Istana yang dapat menjadi salah satu pendorong kemajuan suatu peninggalan sejarah.

Strategi promosi peninggalan sejarah dapat menjadi upaya efektif untuk merevitalisasi fungsi Istana Kerajaan Seruway. Strategi promosi dapat dilakukan dalam bentuk kampanye sosial, terdapat tiga jenis kampanye yang umum, yaitu : (1) kampanye yang berorientasi pada produk (2) kampanye yang berorientasi bagi calon atau kandidat untuk kepentingan kampanye sosial (3) kampanye yang berorientasi dan berdimensi perubahan sosial (Kaharisma, MIA).

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang muncul di atas, maka dalam hal ini Tim PKM dosen sebagai pelaksana kegiatan Pengabdian kepada Masayarakat dan di bantu oleh beberapa mahasiswa sebagai tenaga profesional akan membantu proses revitalisasi Istana Seruway dengan membuat suatu program promosi yang efektif dan strategis.

*Kids corner*merupakan program promosi peninggalan sejarah dengan menyediakan ruang yang di desain khusus dengan karakteristik perkembangan anak usia dini tanpa meninggalkan sisi kampanye peninggalan sejarah dan melibatkan aktivitas kegiatan anak. Program ini diharapkan dapat meningkatkan jumlah kunjungan ke Istana Seruway. Program promosi dengan melibatkan warga masyarakat usia muda

diharapkan dapat berdampak pada keberlangsungan meseum secara jangka panjang dengan penanaman arti pentingnya meseum.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan adalah dengan memanfaatkan langkah-langkah pengembangan unjuk kerja dengan didahului metode inisiasi terhadap khalayak sasaran baik pihak pengelolan Istana Seruway maupun sekolah sasaran yang menjadi sekolah percontohan pelaksanaan kegiatan di *Kids Corner* yang dikembangkan. Kegiatan ini dimulai dengan langkah pra kegiatan, kegiatan pendahuluan, kegiatan utama dan kegiatan pendampingan.

Program ini melibatkan mahasiswa, relawan maupun tenaga ahli untuk mewujudkan *Kids* Corner dan kegiatan penunjang didalamnya. Adapun tahap-tahap prosedur pelaksanaan yang akan dilakukan oleh Tim PKM Universitas Samudra adalah sebagai berikut:

1. Pra Kegiatan

Pada tahap pra kegiatan, langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

a. Melakukan Koordinasi dengan Pihak Mitra
b. Mengumpulkan relawan dan mahasiswa yang akan terlibat
c. Menentukan waktu pelaksanaan

2. KegiatanPendahuluan

a. Obervasi lanjutan untuk mengidentifikasi tata letak museum itu sendiri yang mencakup aspek desain interior dan arsitektur bangunan beserta ruang-ruang terbukanya.
b. Mengidentifikasi dan membantu memperbaiki pendokumentasian koleksi berikut tata pamerannya yang disuguhkan kepada pengunjung. Tata Pameran dapat mengikuti beberapa teori yang ada seperti tata pameran berdasarkan pengelompokkan koleksi maupun berdasarkan periodesasi waktu sejarah
c. Membuat bahan-bahan interaktif seperti label, leaflet dan katalog.

3. Kegiatan Utama Program Promosi Museum

a. Sebagai kegiatan utama yakni menyelenggarakan program *Kids* Corner dengan terlebih dahulu berkordinasi dengan pihak pengelola Istana Seruway untuk bersedia menyediakan ruang atau bagian dari suatu ruangan (tertutup atau terbuka). Kegiatan berikutnya yakni pengembangan *Kids Corner* untuk Istana Seruway. Ruang tersebut akan dibentuk menjadi pusat kegiatan belajar anak dengan tujuan memperkenalkan museum dan koleksi museum dengan kegiatan

mewarnai, menggambar atau kegiatan lain yang bertujuan mengenalkan museum atau koleksi dari Istana Seruway.

b. Mendorong pelayanan museum seperti penerimaan dan orientasipengunjung

4. Kegiatan Pendampingan

Kegiatan pendampingan dilakukan dengan membantu mengatur waktu, aktivitas dan pengalaman pengunjung *kids corner* untuk sekolah-sekolah sasaran lainnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini memanfaatkan langkah-langkah pengembangan unjuk kerja pengembangan program promosi museum. Langkah awal didahului metode inisiasi terhadap khalayak sasaran baik pihak pengelola Istana Seruway maupun sekolah sasaran yang menjadi sekolah percontohan pelaksanaan kegiatan pada *Kids Corner* yang dikembangkan. Kegiatan dimulai dengan langkah pra kegiatan, kegiatan pendahuluan, kegiatan utama dan kegiatan pendampingan.

Program ini melibatkan mahasiswa, relawan maupun tenaga ahli untuk mewujudkan *kids corner* dan kegiatan penunjang didalamnya.

Berikut adalah tahap-tahap kegiatan yang dilakukan sesuai prosedur pelaksanaan yang telah ditentukan oleh Tim PKM Universitas Samudra, sebagai berikut:

1. Pra Kegiatan

Pada tahap pra kegiatan, langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

a. Melakukan Koordinasi dengan Pihak Mitra.

Kegiatan ini melibatkan 2 mitra yakni pengelola Istana Raja Seruway atau dikenal oleh masyarakat setempat dengan sebutan rumah raja.Saat ini, rumah raja Seruway masih ditinggali oleh 4 keluarga ahli waris Raja Zainal Abidin sebagai raja terakhir yang bertahta di kerajaan Seruway.Pihak pengelola diwakili oleh Tengku Ardan.

Koordinasi berikutnya dilakukan dengan ibu Ratna selaku kepala TK Negeri Pembina Seruway. Koordinasi dilakukan untuk merencanakan kegiatan memanfaatkan *Kids Corner* yang dikembangkan di Istana Raja Seruway. Berdasarkan hasil diskusi, disepakati bentuk kegiatan awal sebagai kegiatan rangsangan akan dilakukan dengan mengadakan lomba mewarnai dan menyusun *Puzzle* dengan tema mengenal Istana Raja Seruway. Jumlah Siswa yang dilibatkan adalah 53 orang dan 8 orang guru dengan menyertakan wali murid.

b. Mengumpulkan relawan dan mahasiswa yang akan terlibat.

Relawan yang berhasil dikumpulkan berasal dari para alumni prodi pendidikan sejarah, guru TK, masyarakat umum dan mahasiswa dari berbagai prodi di lingkungan Universitas Samudra.

c. Menentukan waktu pelaksanaan.

Waktu pelaksanaan dilakukan secara kontinyu dari bulan Mei hingga Juni 2019.Diawali dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan utama dan Kegiatan pendampingan.

2. Kegiatan Pendahuluan

a. Mengidentifikasi Letak Istana Raja Seruway

Observasi lanjutan dilakukan untuk mengidentifikasi tata letak rumah bersejarah Istana Seruway itu sendiri yang mencakup aspek desain interior dan arsitektur bangunan beserta ruang-ruang terbukanya. Istana Raja Seruway yang saat ini berdiri dibangun oleh raja terakhir yakni Sultan Zainal Abidin bergelar Sultan Muda Indra Kesuma III.Memerintah Kerajaan Seruway pada tahun 1928-1945. Kerajaan Seruway sendiri didirikan oleh Tengku Absah tahun 1887.

Arsiterktur bangunan Istana Seruway merupakan bentuk dari arsitektur Melayu yang beradaptasi dengan kebudayaan setempat. Bentuknya berupa rumah panggung dengan material kayu merbau yang dapat bertahan lebih dari 120 tahun. Agus Budi Wibowo mengkategorikan bangunan Istana Raja Seruway sebagai bangunan asli tradisional Tamiang dengan unsur yang disebutkan sebelumnya (bentuk panggung dan material kayu) dan pembagian ruang yang khas (Agus Budi Wibowo,https://www.academia.edu/3520383/Arsitektur_Tradisional_Tamiang).

Hal ini berbeda dengan bangunan Istana Benua Raja dan Istana Karang yang memiliki usia sejaman. Istana Benua Raja dan Istana Karang berupa bangunan batu atau beton dan dekorasi lengkung pada bagian depan yang khas sebagai banguna indis atau merupakan perpaduan dengan kebudayaan kolonial. Berikut adalah foto bangunan fisik dari sudut depan.

Gambar 1

Istana Raja Seruway Tampak Depan



Sumber : TIM PKM Unsam

Rumah raja sebagai rumah tradisional Tamiang khas dengan bentuk rumah panggung dengan kolong dibagian bawahnya.Bagian depan bangunan menggunakan atap dengan bentuk rabung piramid sebagai atap yang dibagian ruang

tamu. Sedangkan dibagian sisi kiri, kanan dan bagian belaknag menggunakan atap rabung lima dan berfungsi sebagai kamar.

Susunan ruang terdiri dari 3 bagian: bagian depan, tengah dan belakang. Pada bagian depan umumnya berfungsi sebagai ruang tamu, kamar raja. kamar tengah digunakan sebagai tempat tidur anak-anak raja serta ruang makan dan bagian belakang berfungsi sebagai dapur. Pada kompleks istana juga terdapat bangunan lain yang digunakan sebagai tempat musyawarah, tenpat tinggal pembantu raja atau para penjaga istana.

b. Mengidentifikasi dan membantu memperbaiki pendokumentasian koleksi.

Pada tahap ini diharapkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat membantu menata ulang tata pameran yang disuguhkan namun sayangnya kondisi *vitrin* (tempat menyimpan koleksi yang berbentuk 3 dimensi) dalam keadaan rusak sedang dan parah, tidak memungkinkan untuk ditata ulang.Diharapkan pengabdian pda tahap berikutnya dapat membantu menyediakan vitrin, panil maupun pedestal untuk koleksi yang ada dalam istana seruway.

Berdasarkan klasifikasinya, koleksi istana Seruway sebagian besar dapat digolongkan menjadi koleksi Etnografika; merupakan hasil budaya seperti pakaian adat Tamiang (Pakaian Raja Zainal Abidin dan Ratu), hiasan mahligai atau tempat tidur, hiasan pelaminan, tempanyan, keramik-keramik, alat penggiling tepung dsb.

c. Membuat bahan-bahan interaktif.

Berdasarkan kebutuhan dilapangan bahan interakstif yang perlu disediakan adalah leaflet. Berikut adalah leaflet yang dihasilkan.

Gambar 2

Leaflet Istana Raja Seruway





Sumber : TIM PKM Unsam

3. Kegiatan Utama Program Promosi Museum.

a. Sebagai kegiatan utama yakni menyelenggarakan program *Kids Corner*

Dilakukan dengan terlebih dahulu berkoordinasi dengan pihak pengelola untuk bersedia menyediakan ruang atau bagian dari suatu ruang (tertutup atau terbuka). *Kids corner* pada hakikatnya akan lebih maksimal jika berada disatu

ruang khusus. Namun dikarenakan Istana Seruway saat ini masih menjadi rumah tinggal bagi ahli warisnya, maka seluruh ruangan masih dimanfaatkan sebagai ruang privasi kecuali bagian ruang tamu. Oleh sebab keterbatasan tersebut maka *Kids Corner* yang dapat dikembangkan adalah sebagai berikut:

Gambar 3

Kids Corner Istana Seruway



Sumber : TIM PKM Unsam

Tempat ini akan dilengkapi dengan beberapa alat permainan edukatif, bahan bacaan dan kelengkapan tehnik penyajian koleksi museum dalam bentuk lainnya. Namun perlu dilakukan secara bertahap. Sudut ini akanmenjadi pusat kegiatan belajar anak dengan tujuan memperkenalkan rumah raja Seruway dan koleksinya dengan kegiatan seperti mewarnai, menggambar atau kegiatan lain yang bertujuan istana raja Seruway dan Koleksi yang dimilikinya.

b. Mendorong pelayanan museum seperti penerimaan dan orientasi pengunjung.

Tahap ini dilakukan dengan mengedukasi pengelola atau juru pelihara yakni para keluarga ahli waris untuk menjadi pemandu pada rumah bersejarah yang dimilikinya.

4. Kegiatan Pendampingan

Kegiatan pendampingan dilakukan dengan mengadakan kegiatan stimulus yakni dengan mengundang dan menyelenggarakan lomba untuk mitra dari TK Negeri Pembina Seruway. Lomba dilakukan untuk meningkatkan kunjungan sekaligus menjadi ajang sosialisasi *kids corner* di Istana Seruway. Kegiatan ini juga dijadikan ajang silaturahmi antara keluarga keturunan Istana Seruway dengan masyarakat sekitar dari orang tua murid TK Negeri Pembina.

Gambar 4

Kegiatan Lomba Mewarnai dan Susun Puzlle





Sumber : Tim PKM Unsam

D. KESIMPULAN

Program Pengabdian yang dilaksanakan dapat dilaksanakan dengan baik meskipun

terdapat beberapa kendala teknis yang disebabkan kondisi mitra. Namun secara umum dapat dikategorikan berhasil guna dan berdaya guna. *Kidscorner* dan program pendampingan yang dikembangkan merupakan kegiatan inisiasi yang dapat dilanjutkan untuk jangka panjang baik oleh pihak pengelola Istana Seruway, Dinas terkait, akademisi maupun komunitas.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Budi Wibowo. Arsitektur Tradisional Tamiang. Diakses melalui https://www.academia.edu/3520383/Arsitektur_Tradisional_Tamiang

Peraturan Pemerintah RI No. 19 tahun 1995. Tentang Pemelihraaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya.

Direktorat Museum, Dirjen Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. 2008. Pedoman Museum. Indonesia: Direktorat Museum.

Kaharisma. *Museum In Action sebagai strategi promosi Museum*. ww.academia.edu/17642958/Museum_In_Action_MIA_Sebagai_Strategi_Promosi_Museum_Dalam_Era_Globalisasi