

PENDAMPINGAN KOMUNITAS PECINTA MUSEUM DAN SEJARAH DALAM MEMPROMOSIKAN MUSEUM DAERAH KABUPATEN LANGKAT MELALUI KEGIATAN *NIGHT AT THE MUSEUM*

**Deni Hartanto¹⁾, Zulham Siregar²⁾, Kahar Mashuri³⁾, Yusda Novianti⁴⁾,
Supriadi⁵⁾, Tengku Muhammad Irzaldi⁶⁾**
STKIP AL Maksum Langkat, Stabat, Indonesia
dh.hartanto14@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pendampingan kepada Komunitas Pecinta Museum dan Sejarah (Kopimurah) bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan peran Museum Daerah Kabupaten Langkat sebagai ruang pembelajaran sejarah dan budaya melalui program interaktif *Night at the Museum*. Program ini dirancang untuk memberikan pengalaman unik dan edukatif yang memadukan hiburan, pembelajaran, serta apresiasi terhadap sejarah lokal. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif, yang melibatkan Kopimurah, pengelola museum, dan masyarakat/pemuda setempat secara aktif. Pendampingan mencakup berbagai kegiatan, seperti perencanaan acara malam di museum, pengemasan narasi sejarah yang menarik, serta pelibatan peserta dalam aktivitas edukatif dan interaktif. Dokumentasi kegiatan meliputi catatan lapangan, video dokumentasi, dan publikasi, yang bertujuan untuk memperluas promosi museum kepada khalayak yang lebih luas. Hasil dari pendampingan ini menunjukkan adanya peningkatan kesadaran masyarakat terutama golongan pemuda terhadap pentingnya pelestarian sejarah dan budaya lokal, khususnya melalui museum sebagai media pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini berhasil menarik minat generasi muda untuk lebih mengenal dan mencintai sejarah lokal. *Night at the Museum* tidak hanya menjadi program hiburan edukatif, tetapi juga membuka peluang pengembangan museum sebagai destinasi wisata budaya dan edukasi di Langkat.

Kata kunci: Pendampingan, Museum Daerah Kabupaten Langkat, Kopimurah, *Night at the Museum*

ABSTRACT

Community Assistance for Komunitas Pecinta Museum dan Sejarah (Kopimurah) in Promoting the Regional Museum of Langkat Regency through the Night at the Museum Program. The assistance program for Komunitas Pecinta Museum dan Sejarah (Kopimurah) aims to enhance the appeal and role of the Regional Museum of Langkat Regency as a learning space for history and culture through the interactive "Night at the Museum" program. This program is designed to provide a unique and educational experience that combines entertainment, learning, and appreciation for local history. The method employed in this activity is a participatory approach, actively involving Kopimurah, museum managers, and local youth or community members. The assistance encompasses various activities, including planning evening events at the museum, crafting engaging historical narratives, and involving participants in educational and interactive activities. The program's documentation includes field notes, video recordings, and publications aimed at broadening the museum's promotion to a wider audience. The results of this assistance show an increase in public awareness, especially among young people, of the importance of preserving local history and culture, particularly through the museum as an educational medium. Furthermore, this program successfully attracted the interest of younger generations to better understand and appreciate local history. "Night at the Museum" has not only become an educational entertainment program but also opened opportunities for

developing the museum as a cultural and educational tourism destination in Langkat. In conclusion, this program contributes to preserving and promoting local cultural heritage while creating creative interaction spaces that foster community pride in their cultural legacy.

Keywords: *Assistance, Regional Museum of Langkat, Kopimurah, Night at the Museum.*

I. PENDAHULUAN

Sebagai salah satu produk pariwisata, museum seringkali kalah menarik dibandingkan destinasi wisata lain seperti pantai, taman hiburan, atau tempat-tempat kekinian yang ramai di media sosial. Banyak orang, terutama generasi muda, masih menganggap museum sebagai tempat yang kaku dan membosankan (Sumpeno, dkk., 2015). Pandangan umum beranggapan tempat tersebut hanya dipenuhi benda-benda tua yang kurang relevan dengan kehidupan mereka.

Padahal di balik kesederhanaannya, museum menyimpan banyak cerita berharga yang bisa memperkaya pemahaman kita tentang budaya dan sejarah. Ini menjadi tantangan sekaligus peluang untuk menjadikan museum lebih hidup dan menarik, agar tidak hanya menjadi tempat belajar, tetapi juga ruang yang menyenangkan dan penuh makna bagi semua kalangan. Artinya, stigma bahwa museum adalah tempat yang membosankan perlahan mulai hilang, terutama dengan berubahnya cara generasi muda memandang tempat ini. Banyak komunitas berbasis sejarah dan permuseuman yang berperan besar dalam mengubah persepsi tersebut. Mereka membawa semangat baru dengan menghadirkan museum sebagai ruang yang hidup, penuh cerita, dan relevan dengan kehidupan anak muda saat ini.

Komunitas biasanya memiliki berbagai kegiatan rutin yang bertujuan untuk memperbaiki dan memperbarui semangat, baik secara individu maupun kelompok. Kegiatan-kegiatan ini menjadi bagian dari pola budaya yang tidak hanya menciptakan, tetapi juga menjaga motivasi anggotanya. Semangat yang terjaga di antara anggota inilah yang menjadi salah satu faktor penting bagi keberlanjutan dan kekuatan komunitas tersebut (Raho, B., 2007).

Melalui berbagai inisiatif kreatif seperti pameran tematik, workshop, dan diskusi yang melibatkan pengunjung secara langsung, museum kini menawarkan pengalaman yang lebih menarik dan bermakna. Tidak lagi hanya dianggap sebagai tempat menyimpan benda-benda kuno, museum berubah menjadi ruang eksplorasi diri, tempat belajar dengan cara yang menyenangkan, dan sumber inspirasi yang membuat sejarah terasa dekat dan hidup.

Berawal dari pandangan di atas, STKIP Al Maksu melalui prodi pendidikan IPS merasa perlu melakukan pendampingan atas berbagai penelitian yang telah dilakukan dosen-dosen yang berkaitan dengan sejarah dan budaya, salah satu sasaran yang tidak jauh dari lokasi STKIP Al Maksu adalah Museum Daerah Kabupaten Langkat yang merupakan harta tersembunyi yang menyimpan cerita sejarah dan budaya Sumatera Utara, khususnya wilayah Langkat.

Berdasarkan laman *website* Kemendikbud di museum.kemdikbud.go.id Museum daerah kabupaten Langkat dulunya adalah bangunan bekas Kerapatan Kesultanan Langkat yang sarat dengan nilai sejarah. Museum ini diresmikan oleh Syamsul Arifin yang merupakan Bupati Langkat periode 1999-2008. Berdirinya museum ini sebagai saksi bisu perjalanan masyarakat Langkat dari masa kejayaan kesultanan hingga hari ini.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, museum ini memiliki berbagai koleksi yang penuh makna, seperti artefak kerajaan, pakaian adat, peralatan rumah tangga tradisional, hingga senjata khas. Setiap koleksi bercerita, tidak hanya tentang kehidupan masa lalu, tetapi juga tentang keindahan keragaman budaya yang membentuk identitas masyarakat Langkat hingga kini.

Pada periode lain, kehadiran kemonitas Kopi Murah (Komunitas Peduli Museum dan Sejarah), yang didirikan pada 16 Agustus 2018, merupakan komunitas museum pertama di Sumatera Utara. Keberadaannya menjadi langkah penting dalam mendukung pelestarian sejarah dan pengembangan museum, terutama dalam menjangkau generasi muda. Melalui komunitas ini, anak-anak muda diajak untuk lebih peduli dan aktif dalam menjaga warisan budaya, menjadikan museum sebagai ruang yang relevan dan menarik bagi semua kalangan.

Wilayah Langkat merupakan bagian yang tidak terlepas dari kegiatan komunitas ini, pendekatan pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kabupaten Langkat mulai dilakukan secara perlahan terutama pembahasan mengenai keberadaan Museum Daerah Kabupaten Langkat. Sedangkan STKIP Al Maksum melihat atas hasil observasi dan rujukan ilmiah lainnya menyimpulkan bahwa ada beberapa hambatan yang menghalangi perkembangan pariwisata di kawasan Tanjungpura. 1) terbatasnya fasilitas seperti transportasi, penginapan, dan tempat hiburan yang khas namun menarik. 2) kurangnya perhatian terhadap perawatan situs-situs sejarah dan benda cagar budaya yang ada di daerah ini. 3) tidak tersedianya layanan pemandu wisata yang dapat membantu wisatawan mengenal lebih dekat sejarah dan budaya setempat. 4) minimnya publikasi mengenai kekayaan sejarah dan budaya Kesultanan Langkat yang seharusnya bisa menjadi daya tarik utama. 5) kurangnya sumber daya manusia yang ada di museum serta rendahnya kesadaran masyarakat Tanjungpura akan pentingnya melestarikan kebudayaan dan kesenian Melayu, yang merupakan identitas penting bagi etnis Melayu bahkan bangsa secara keseluruhan (Rambe, T., 2022; Siregar, Y. D., 2024; Bangun, D. L. 2021).

Salah satu inisiatif yang dapat menjadi daya tarik dan ditawarkan adalah kegiatan *Night at the Museum*. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pengalaman berbeda dalam menikmati museum, tetapi juga menjadi peluang untuk memperkenalkan koleksi dan nilai-nilai sejarah kepada khalayak dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka program pendampingan terhadap komunitas pecinta museum menjadi langkah strategis untuk mendukung promosi Museum Daerah Kabupaten Langkat. Melalui kolaborasi yang melibatkan berbagai pihak, seperti komunitas, pengelola museum, dan masyarakat umum, kegiatan ini diharapkan dapat membangun kesadaran kolektif akan pentingnya melestarikan warisan budaya, sekaligus meningkatkan kunjungan dan apresiasi terhadap museum sebagai ruang yang berdaya guna bagi pendidikan dan rekreasi.

II. METODE

Program pendampingan Komunitas Pecinta Museum dan Sejarah dalam mempromosikan Museum Daerah Kabupaten Langkat melalui kegiatan *Night at the Museum* dilaksanakan berdasarkan tiga tahapan utama.

1. Tahap Persiapan: Dimulai dengan koordinasi tim untuk merencanakan kegiatan, baik secara internal maupun dengan mitra terkait, serta menyusun berbagai instrumen seperti materi presentasi dan media diskusi. Selanjutnya, persiapan teknis tempat dan dokumentasi juga menjadi bagian penting untuk mendukung kelancaran acara.
2. Tahap Pelaksanaan: Dalam tahap ini, dilakukan pelatihan yang melibatkan *Focus Group Discussion* (FGD) dan role play untuk memberikan pemahaman mendalam tentang museum. Tujuannya agar kegiatan *Night at the Museum* dapat berjalan lancar dan menarik bagi masyarakat, mengundang mereka untuk lebih mengenal dan mencintai museum.
3. Tahap Evaluasi: Setelah kegiatan berlangsung, dilakukan evaluasi untuk melihat sejauh mana dampaknya, diikuti dengan refleksi, pengembangan serta tindak lanjut berupa pendampingan dan layanan beranjut untuk memastikan promosi museum.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan untuk meningkatkan kemampuan komunitas dalam mempromosikan Museum Daerah Kabupaten Langkat melalui kegiatan *Night at the Museum* dilakukan dengan melibatkan Komunitas Pecinta Museum dan Sejarah. Pendampingan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan program yang dirancang secara sistematis sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Kegiatan pendampingan promosi Museum Daerah Kabupaten Langkat melalui acara *Night at the Museum* bersama Komunitas Pecinta Museum dan Sejarah dilaksanakan antara Pebruari hingga Maret 2024. Program ini dimulai dengan koordinasi dengan mitra untuk menggali kebutuhan dan saran komunitas dalam mempromosikan Museum Daerah Kabupaten Langkat. Tim pelaksana PKM diwakili Zulham Siregar, S.Pd. M.A dan Yusda Novianti, S.Sos., M.Si mengadakan rapat pada 24 Februari 2024 untuk merencanakan kegiatan, mulai dari penyusunan proposal hingga laporan yang akan menghasilkan produk inovasi sesuai kebutuhan mitra. Turut hadir pula Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kebudayaan Langkat dalam mendampingi tahap ini. Tujuannya arena dinas memiliki peran penting sebagai penanggung jawab dan pengelola Museum Daerah Kabupaten Langkat dalam pemerintahan. Setelah itu, tim melanjutkan dengan persiapan pelaksanaan program.

Gambar 3.1 Persiapan Dan Koordinasi



Sebagai bagian dari persiapan, tim PKM melakukan observasi langsung ke situs cagar budaya yang ada di Museum Daerah Kabupaten Langkat dan sekitarnya. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi objek-objek yang dapat dijadikan potensial dalam paket promosi destinasi wisata sejarah dan budaya di daerah tersebut. Beberapa situs yang ditemukan berpotensi menjadi objek wisata adalah Masjid Azizi, Monumen Pahlawan Nasional Amir Hamzah dan gedung museum itu sendiri, Kegiatan observasi ini memberikan wawasan penting terkait kebutuhan mitra, seperti pengembangan promosi museum dan pembuatan peta objek wisata berbentuk digital.

Pada tahap ini, pendampingan yang diberikan oleh tim pelaksana adalah dengan memperkenalkan pendekatan *Participatory Design* (Haswati, S. dkk, 2020). Proses ini mencakup investigasi, pemahaman, refleksi, penguatan, pengembangan, dan dukungan untuk menciptakan pembelajaran timbal balik di antara semua pihak yang terlibat (Simonsen, J., & Robertson, T., 2013). Peneliti dan pelaksana pengabdian bersama mitra komunitas, pengelola, dan pengunjung berperan aktif dalam menyebarkan informasi dan merancang konten promosi museum yang efektif, kreatif, dan menarik.

Gambar 3.2 observasi dan Potensi Wisata



Mesjid Azizi



Gedung Museum

2. Tahap Pelaksanaan

Pada 9 Maret 2024, kegiatan PKM dilaksanakan secara langsung dengan memberikan pelatihan dan pemahaman mengenai promosi Museum Daerah Kabupaten Langkat kepada mitra melalui kegiatan *Night at the Museum*. Dalam pelatihan ini, Deni Hartanto, S.Pd., M.A., sebagai pemateri utama, menyajikan materi “Pemanfaatan Teknologi dalam mempromosikan Museum dan Sejarah lokal di Kabupaten Langkat”. Sebagai praktisi di bidang keilmuan pendidikan sejarah, Deni Hartanto juga memberikan pelatihan kepada mitra dalam menyajikan informasi yang akurat kepada para wisatawan. Serta rancangan Peta Wisata Sejarah, dan rintisan Aplikasi Wisata Sejarah. Kegiatan berjalan lancar dan memperoleh apresiasi yang sangat baik dari mitra. Pengembangan akhirnya juga merambah pada kegiatan dengan konsep *museum without wall* yaitu program atau museum virtual yang menampilkan koleksi benda-benda bersejarah secara audio, digital, atau animasi dan tengah banyak di kembangkan di wilayah belahan dunia lainnya (Dhita, A. N., 2023).

Pada tanggal yang sama, kegiatan dilanjutkan oleh Tim PKM yang diwakili oleh Kahar Mashuri, S.Sos.I., M.Si dan mitra dengan judul “Peran Komunikasi Dalam Memajukan Pariwisata Sejarah Dan Budaya di Kabupaten Langkat”. memberikan penguatan kompetensi mitra dalam mengembangkan produk seperti kepakaran komunikasi dalam menyampaikan Wisata Sejarah, Pemaparan selanjutnya memberikan wawasan terkait strategi pengembangan dan promosi lebih lanjut bagi sektor pariwisata sejarah dan budaya di kabupaten Langkat.

Gambar 3.3. Pendampingan Tim Pelaksana Bersama Mitra



Pada tahap pelaksanaan pendampingan, sesi penutup dipandu oleh Supriadi, S.S., M.Si., yang memiliki keahlian dalam bahasa Inggris. Kehadiran beliau menjadi nilai tambah yang signifikan, terutama dalam membekali komunitas dan pengelola Museum Daerah Kabupaten Langkat dengan keterampilan berkomunikasi yang efektif dalam bahasa internasional.

Dengan tujuan mendukung museum menjadi lebih inklusif dan menarik bagi wisatawan mancanegara, pelatihan ini membantu peserta memahami cara menyampaikan informasi secara menarik dan profesional kepada pengunjung asing. Suasana kegiatan berjalan santai namun penuh antusiasme, menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya bermanfaat tetapi juga menyenangkan.

Gambar 3.4 Foto Bersama Pasca Pemaparan Materi



Setelah sesi pelatihan berakhir, kegiatan dilanjutkan dengan pengalaman unik dan berkesan bersama komunitas dan pengelola museum melalui konsep acara *Night at the Museum*. Dalam suasana yang berbeda dari biasanya, para peserta diajak untuk menjelajahi koleksi-koleksi museum dalam kondisi pencahayaan redup, menggunakan hanya sumber cahaya sederhana seperti lampu senter dan lilin. Hal ini menciptakan atmosfer yang penuh misteri sekaligus menyentuh, membawa peserta seolah kembali ke masa lalu dan lebih merasakan aura sejarah dari setiap artefak yang dipamerkan.

Gambar 3.5 Pemaparan Isi Museum Dan Pendampingan



Pengalaman ini tidak hanya memberikan kesan mendalam, tetapi juga membuka perspektif baru tentang cara museum dapat menjadi ruang yang hidup dan menarik bagi berbagai kalangan, terutama generasi muda. Peserta merasa terhubung secara emosional dengan cerita-cerita di balik koleksi museum, yang biasanya hanya dianggap benda mati. Suasana malam yang tenang dan intim tersebut menciptakan kesempatan refleksi dan diskusi santai antar peserta, komunitas, dan pengelola, memperkuat hubungan sekaligus membangun semangat untuk terus mempromosikan Museum Daerah Kabupaten Langkat sebagai pusat sejarah dan budaya yang inspiratif.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi kegiatan ini berfungsi untuk menilai keberhasilan program dalam meningkatkan kemampuan komunitas dalam mempromosikan Museum Daerah Kabupaten Langkat. Tim pelaksana dan komunitas melakukan diskusi bersama untuk merefleksikan seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan. *Feedback* dari peserta menunjukkan

bahwa acara *Night at the Museum* berhasil memberikan dampak positif, baik dalam hal peningkatan keterampilan promosi maupun dalam membangun kesadaran akan pentingnya museum sebagai pusat edukasi dan pelestarian sejarah. Para peserta juga menyampaikan saran terkait pengembangan program di masa mendatang, termasuk pelatihan lanjutan untuk memperdalam kemampuan digitalisasi dan strategi promosi museum.

Sebagai langkah tindak lanjut, tim PKM menyusun rencana kerja bersama komunitas dan pengelola museum untuk memastikan keberlanjutan program. Salah satu inisiatif utama adalah mengembangkan konten promosi digital, seperti pembuatan video dokumentasi *Night at the Museum* yang dapat diunggah ke platform media sosial untuk menarik minat lebih banyak pengunjung. Selain itu, tim juga mendorong komunitas untuk mengadakan acara serupa secara berkala, dengan variasi tema dan kolaborasi bersama pelaku seni serta kelompok pemuda lokal guna memperluas daya tarik museum.

Program ini juga memberikan peluang bagi Museum Daerah Kabupaten Langkat untuk menjalin kemitraan dengan lembaga pendidikan dan organisasi masyarakat lainnya. Dalam jangka panjang, diharapkan museum dapat menjadi pusat kegiatan edukasi dan budaya yang tidak hanya menyentuh warga lokal, tetapi juga menarik perhatian wisatawan domestik dan mancanegara. Dengan komitmen bersama antara komunitas, pengelola museum, dan pemerintah daerah, program ini menjadi langkah awal yang menjanjikan untuk membawa Museum Daerah Kabupaten Langkat menuju masa depan yang lebih cerah dan berkelanjutan.

Dengan adanya pendampingan ini, diharapkan masyarakat dan mitra dapat lebih memahami potensi wisata sejarah yang ada di Museum Daerah Kabupaten Langkat, serta meningkatkan kemampuan mitra dalam mempromosikan museum sebagai pusat kebudayaan yang bernilai. Pendampingan ini juga bertujuan untuk mendorong partisipasi komunitas lokal dalam pengembangan sektor pariwisata berbasis budaya.

IV. KESIMPULAN

Program pendampingan untuk mempromosikan Museum Daerah Kabupaten Langkat melalui kegiatan *Night at the Museum* telah memberikan dampak yang signifikan. Melalui kolaborasi yang erat antara komunitas lokal, pengelola museum, dan tim pelaksana, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan komunitas dalam mengelola promosi, tetapi juga memperkuat ikatan antara masyarakat dan sejarah lokal. Pendekatan kreatif dan interaktif yang diterapkan berhasil menjadikan museum lebih menarik dan relevan, khususnya bagi generasi muda.

Acara *Night at the Museum* menghadirkan pengalaman yang berbeda, membawa peserta merasakan suasana museum di malam hari dengan penerangan sederhana. Pengalaman ini tidak hanya menghibur, tetapi juga mendalam secara emosional, membuka peluang untuk memahami dan mencintai sejarah lokal dengan cara yang lebih personal. Selain itu, kegiatan ini berhasil menarik minat generasi muda untuk lebih peduli terhadap warisan budaya mereka.

Kegiatan ini membuktikan bahwa museum dapat menjadi lebih dari sekadar tempat menyimpan artefak; ia dapat berkembang menjadi destinasi wisata budaya dan edukasi yang hidup. Dengan dukungan berkelanjutan dari komunitas, pemerintah, dan pengelola, Museum Daerah Kabupaten Langkat memiliki potensi besar untuk menjadi pusat inspirasi yang menghubungkan masa lalu dengan masa kini, sekaligus membuka pintu ke masa depan yang penuh dengan peluang baru.

DAFTAR PUSTAKA

Bangun, D. L. (2021). *Penentuan Rute Kunjungan Wisata pada Destinasi Kota Medan, Kabupaten Langkat dan Kabupaten Deli Serdang Menggunakan Metode Branch and Bound* (Universitas Sumatera Utara).



- Dhita, A. N. (2023). Museum without Wall: Sejarah Publik Kreatif di Palembang (2017-2022). *HISTORIA: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 6(1), 63-72.
- Haswati, S. M. B., Apsari, D., & Putra, W. T. G. (2020). MENINGKATKAN KUALITAS MELALUI PERAN KOMUNITAS: Penerapan Participatory Design pada Museum Musik Indonesia. Prosiding.
- Raho, B. (2007). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Rambe, T., Harahap, A., & Diansyah, A. (2022). Pendampingan Pariwisata Sejarah Dan Kebudayaan Melayu Kesultanan Langkat Melalui Pelatihan Tourism Guide Pada Komunitas Pecinta Museum Dan Sejarah Di Kecamatan Tanjungpura Kabupaten Langkat.
- Simonsen, J., & Robertson, T. (Eds.). (2013). *Routledge international handbook of participatory design* (Vol. 711). New York: Routledge.
- Siregar, Y. D. (2024). Efforts to Maintain Artifacts in The Langkat District Regional Museum. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(2), 1246-1250.
- Sumpeno, S., dkk. (2015). Ragam Teknologi Informasi untuk Revitalisasi Museum. In *Seminar Nasional Otomasi Industri dan Teknologi Informasi* (Vol. 1, pp. 1-6).