

REVIVING THE HANACARAKA: DIGITAL STORYTELLING FOR EDUCATING AND PRESERVING THE JAVANESE SCRIPT AND ORAL TRADITIONS AT MUSEUM SONOBUDOYO YOGYAKARTA

Ciwuk Musiana Yudhawasthi¹, Truly Wangsalegawa²

^{1,2}Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jakarta Selatan, Indonesia

E-mail korespondensi: ciwuk.musiana.yudhawasti@dsn.ubharajaya.ac.id

ABSTRAK

Upaya pelestarian aksara dan bahasa daerah menghadapi tantangan besar di era digital, termasuk krisis pewarisan tradisi lisan antar generasi. Penelitian ini bertujuan memetakan pengalaman pengunjung terhadap digital storytelling Hanacaraka di Museum Sonobudoyo Yogyakarta, serta menelaah bagaimana strategi komunikasi museum berperan dalam mengedukasi sekaligus melestarikan warisan budaya takbenda. Menggunakan pendekatan kualitatif dan metode analisis tematik, data diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi artefak digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurasi konten berbasis kisah Aji Saka, meski bersumber dari tradisi lisan fiksi sejarah, mampu menghadirkan pengalaman pengunjung yang menyentuh aspek spiritual, edukatif, dan rekreatif. Pengalaman ini dianalisis melalui model komunikasi museum berbasis SERU (Spiritual, Edukasi, Rekreasi, Ukhuwah). Sementara aspek spiritual dan edukatif telah terbangun, dimensi ukhuwah masih membutuhkan penguatan melalui aktivitas interaktif yang lebih kolaboratif. Penelitian ini menegaskan bahwa digital storytelling merupakan strategi efektif dalam memperkuat literasi budaya, menghidupkan kembali aksara tradisional, serta mendorong keterlibatan pengunjung dalam pelestarian bahasa Ibu secara partisipatif dan berkelanjutan.

Kata kunci: digital storytelling; komunikasi museum; preservasi budaya

PENDAHULUAN

Sejak era Hindu-Buddha, peradaban di Nusantara telah mengenal tradisi tulis sebagai pilar penting dalam perkembangan budaya dan intelektual. Pengenalan aksara menandai transisi signifikan dari tradisi lisan ke sistem komunikasi tertulis, memungkinkan masyarakat kepulauan untuk tidak hanya mewariskan pengetahuan secara turun-temurun, tetapi juga merekam memori kolektif dalam bentuk yang lestari dan transgenerasional. Ribuan naskah yang lahir pada masa itu mencerminkan kemajuan literasi, mencakup beragam genre seperti kitab keagamaan (*tutur*), hukum (*castra*), *wiracarita*, serta naskah-naskah yang memuat nilai moral, sejarah, dan kebudayaan. Fenomena ini menegaskan bahwa budaya tulis telah menjadi bagian esensial dalam pembentukan identitas budaya Nusantara.

Salah satu wujud paling menonjol dari pencapaian literasi tersebut adalah Aksara Jawa—dikenal pula sebagai *Hanacaraka*, *Carakan*, atau *Dentawyanjana*. Aksara ini merupakan hasil adaptasi dari rumpun aksara Brahmi asal India, yang mengalami proses indigenisasi melalui tahapan aksara Pallawa dan Kawi, sebelum berkembang menjadi bentuk khas yang digunakan luas di Jawa sejak abad ke-14 (Museum Sonobudoyo, 2025).

Sayangnya, di era modern ini, penggunaan aksara Jawa menurun tajam sejak awal abad ke-20, terutama karena kepraktisan alfabet Latin dalam penerbitan cetak. Dampak besar terjadi saat pendudukan Jepang pada tahun 1942, di mana penggunaan aksara lokal dikurangi. Pasca

kemerdekaan, aksara Jawa tidak pernah pulih secara luas di masyarakat. Bahkan, aksara Jawa lebih banyak digunakan sebagai elemen dekoratif atau untuk kebutuhan sejarah—bukan sebagai tulisan fungsional dalam komunikasi harian atau pendidikan formal (Tempo, 2021). Meskipun bahasa Jawa tetap menjadi yang terbanyak digunakan secara lisan, dengan jumlah sekitar 42,12% penutur di seluruh Indonesia namun, penggunaannya cenderung statis, terutama dibandingkan bahasa nasional (Sensus Nasional 2020).

Di Indonesia—negara dengan lebih dari 700 bahasa daerah—krisis pelestarian bahasa Ibu menjadi kenyataan yang mengkhawatirkan. Sebuah studi oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek mengungkapkan bahwa 11 bahasa daerah di Indonesia telah punah, dan 19 lainnya berada di ambang kepunahan akibat rendahnya pewarisan antar generasi (Kemendikbudristek, 2022). Bahasa-bahasa tersebut umumnya tidak lagi digunakan oleh anak-anak dan remaja, bahkan di lingkungan rumah dan komunitas. Salah satu penyebabnya adalah dominasi bahasa nasional dan global (terutama bahasa Indonesia dan Inggris) dalam sistem pendidikan dan media digital, yang mempercepat *homogenisasi linguistik* dan memperlemah fungsi sosial bahasa Ibu (Setiawan & Rachmawati, 2023).

Sebagai institusi budaya, museum memiliki peran strategis dalam menjawab tantangan tersebut. Di tengah derasnya arus globalisasi dan digitalisasi, Museum Sonobudoyo di Yogyakarta mencoba menjawab tantangan pelestarian aksara dan bahasa lokal melalui inovasi berbasis teknologi—khususnya pendekatan *digital storytelling*. Pendekatan ini tidak hanya menyajikan narasi secara linier, tetapi juga mengundang partisipasi aktif pengunjung dalam menciptakan makna budaya. Konsep *storytelling* multimodal yang menggabungkan teks, audio, visual, dan interaksi digital telah terbukti efektif dalam memperkuat keterhubungan emosional antara generasi muda dan warisan budaya, termasuk aksara tradisional (Sun & Dong, 2025; Staiff et al., 2021).

Dalam konteks pelestarian bahasa ibu, *digital storytelling* menjadi bentuk komunikasi kultural yang transformatif dan partisipatif. Museum tidak lagi diposisikan sebagai institusi otoritatif yang menyampaikan kebenaran tunggal, melainkan sebagai ruang dialogis di mana pengunjung, kurator, komunitas, dan teknologi saling bersinergi untuk merekonstruksi identitas dan nilai budaya secara kolaboratif (Hooper-Greenhill, 2000; Yudhawasthi, 2022, 2024). Menurut definisi terbaru museum dari *International Council of Museums* (ICOM, 2022), “A museum is a not-for-profit, permanent institution in the service of society that researches, collects, conserves, interprets and exhibits tangible and intangible heritage. Open to the public, accessible, and inclusive, museums foster diversity and sustainability. They operate and communicate ethically, professionally, and with the participation of communities, offering varied experiences for education, enjoyment, reflection, and knowledge sharing.” Museum merupakan institusi bersifat terbuka, inklusif, dan berkomitmen pada keberagaman serta keberlanjutan, serta harus memberikan pengalaman belajar yang imersif dan partisipatif, termasuk terlibat dalam isu-isu strategis seperti bahasa Ibu.

Menanggapi krisis delegitimasi bahasa Ibu di era digital, Museum Sonobudoyo di Yogyakarta mengembangkan pendekatan komunikasi *digital storytelling* untuk merevitalisasi Hanacaraka, aksara Jawa dan tradisi lisan yang sarat akan nilai estetika, spiritualitas, dan identitas etnik. Aksara ini tidak hanya direpresentasikan secara visual, tetapi juga dikemas sebagai media pengalaman edukatif melalui instalasi proyeksi multimedia (wawancara, 16 Juni 2025). Hal ini menjadikan museum sebagai ruang yang mendukung literasi kritis, memungkinkan pengunjung—terutama generasi muda—untuk terlibat dalam dialog budaya antar generasi dan membangun

kembali hubungan emosional serta intelektual terhadap warisan linguistik mereka (Yuliani & Ramadhan, 2023).

Pendekatan ini juga sejalan dengan kerangka kerja UNESCO (2003, 2023) mengenai perlindungan warisan budaya takbenda (*Intangible Cultural Heritage/ICH*), yang menekankan pentingnya transmisi budaya secara aktif. Teknologi digital, jika dikurasi secara partisipatif, dapat menjadi medium yang sangat efektif dalam memediasi ekspresi budaya masa lalu dengan praktik budaya kekinian (Cameron & Kenderdine, 2021; Abdulhusain, 2022). Dengan demikian, urgensi penelitian ini bukan hanya terletak pada upaya pelestarian Hanacaraka sebagai sistem aksara, melainkan sebagai bagian dari strategi komunikasi museum yang lebih luas, yaitu untuk membela eksistensi bahasa Ibu melalui tradisi lisan sebagai simbol identitas kolektif, dan kebanggaan lokal yang sempat terpinggirkan oleh narasi dominan modernitas. Hal ini mencerminkan pentingnya pergeseran dari model komunikasi satu arah (transmisi informasi) menuju model interaktif dan dialogis di museum, di mana pengunjung berperan aktif dalam membangun makna kultural (Hooper-Greenhill, 2000; Nielsen, 2017; Drotner, 2019; Yudhawasthi, 2024).

Komunikasi museum merupakan proses penyampaian informasi, pengetahuan, dan pesan oleh museum kepada seluruh pemangku kepentingan museum, baik pengunjung, komunitas, masyarakat bahkan staf dan pengambil kebijakan. Komunikasi museum dilakukan dengan tujuan mendidik, menghibur, dan melibatkan seluruh pemangku kepentingan dalam pengalaman budaya, sejarah, atau ilmu pengetahuan yang disajikan oleh museum. Dalam perjalanannya komunikasi museum merupakan sebuah konsep pengelolaan museum modern dengan menggunakan berbagai pendekatan bidang keilmuan guna mengkonstruksi pesan bahwa museum memiliki berbagai nilai seperti edukasi, rekreasi dan penelitian (Yudhawasthi, 2019).

Dalam penelitiannya Yudhawasthi menjelaskan bahwa komunikasi museum adalah sebuah upaya terintegrasi dalam menciptakan pengalaman bagi seluruh pemangku kepentingan melalui optimalisasi seluruh elemen yang dimiliki museum, artinya seluruh bentuk komunikasi baik verbal dan nonverbal berperan penting sistem museum yang kompleks (Yudhawasthi, 2018). Saat ini manajemen museum terus berkembang, sehingga elemen akan terus berkembang sesuai kreativitas pengelola museum dan kebutuhan pemangku kepentingan museum. Melalui interpretasi yang terencana, museum harus mampu memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan jelas sehingga memperkaya pengalaman, serta meningkatkan keterlibatan dan kesadaran budaya. Selain itu melalui pendekatan komunikasi museum, museum dapat melakukan evaluasi untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan telah dan dapat diterima oleh pemangku kepentingan mereka. Untuk itu perlu dilakukan analisis *experience*, karena museum sesungguhnya merupakan sistem komunikasi (Yudhawasthi, 2018; 2022). Berdasarkan fenomena tersebut, fokus penelitian ini adalah memetakan pengalaman pengunjung tentang *digital storytelling* Hanacara di Museum Sonobudoyo dalam model komunikasi museum.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena bertujuan untuk memahami secara mendalam praktik komunikasi museum dalam upaya pelestarian bahasa Ibu melalui strategi narasi digital. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi makna, interpretasi, dan pengalaman subjektif yang terkait dengan proses representasi aksara Jawa Hanacaraka di Museum Sonobudoyo. Penelitian kualitatif dinilai tepat dalam menggali konteks sosial dan kultural secara holistik, terutama ketika fenomena yang dikaji terkait erat dengan

identitas budaya, praktik simbolik, dan keterlibatan pengunjung (Creswell & Poth, 2018; Flick, 2023).

Teknik pengumpulan data meliputi tiga cara utama. Pertama, dilakukan observasi di ruang pameran dan instalasi digital museum, khususnya yang menampilkan aksara Hanacaraka dalam format interaktif. Observasi ini bertujuan untuk mencatat interaksi pengunjung dengan media, pola keterlibatan, dan respon afektif terhadap pengalaman yang disajikan. Kedua, dilakukan wawancara *mendalam (in-depth interview)*. Ketiga, dilakukan dokumentasi dan analisis terhadap artefak digital, seperti, tampilan multimedia, dan kurasi konten, untuk mengkaji struktur komunikasi multimodal yang digunakan oleh museum. Penelitian dilaksanakan pada Juli 2024 - Juni 2025.

Table 1. Informan Penelitian

Group Partisipan	Jumlah	Role	Kriteria
Museum Staff	2	Kepala Museum; Kurator	Terlibat langsung dalam operasional museum dan implementasi <i>digital storytelling</i>
Pengunjung	4	1 Dosen, 1 Mahasiswa, 2 Umum	Pengunjung yang memanfaatkan artefak digital

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis tematik (*thematic analysis*) sebagaimana dikembangkan oleh Braun dan Clarke (2021). Proses ini dimulai dengan transkripsi wawancara, pembacaan mendalam, pemberian kode terbuka terhadap data kualitatif, lalu diikuti dengan identifikasi pola dan tema yang relevan. Teknik ini memungkinkan identifikasi narasi dominan dan praktik komunikasi museum yang tersembunyi dalam struktur pameran dan pendekatan edukasi museum.

Untuk menjaga validitas dan kredibilitas data, dilakukan triangulasi sumber dan metode, termasuk membandingkan hasil observasi dengan wawancara dan dokumentasi. Validasi hasil analisis juga dilakukan melalui konfirmasi temuan (*member checking*) kepada informan guna memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan pengalaman mereka (Denzin & Lincoln, 2021; Silverman, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan melakukan pemetaan pengalaman pengunjung tentang *digital storytelling* Hanacara di Museum Sonobudoyo dalam model komunikasi museum. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, pada bagian ini hasil penelitian dibahas dalam dua tema, yaitu Kurasi Konten Digital dan Pemetaan Experience SERU berbasis model komunikasi museum tentang *digital storytelling* Hanacaraka.

Kurasi Konten Digital

Tim Museum Sonobudoyo memilih konten yang dianggap kontroversial dalam menentukan narasi *storytelling* untuk memperkenalkan Aksara Hanacaraka (wawancara, 16 dan 28 Juni 2025). Anggapan ini disampaikan dua informan dikarenakan museum memilih Kisah Aji Saka yang dikenal sebagai kisah atau fiksi sejarah yang berakar dari tradisi lisan (*folklore*) untuk ditransformasi dalam *digital storytelling*. Seperti diungkapkan oleh Informan 3 bahwa, banyak versi ilmiah dari asal-usul huruf Hanacaraka, memilih kisah fiksi hanya memberi pengunjung sekedar pengetahuan bukan esensi dari Hanacara itu sendiri (wawancara, 28 Juni 2025, Informan

1 dan 3). Mengutip pemikiran Garraghan (1957), Kepala Museum Sonobudoyo menjelaskan bahwa dalam konteks sejarah, data sejarah merujuk pada seluruh totalitas dari pengalaman manusia di masa lampau yang terdiri dari kejadian-kejadian atau kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada masa yang lalu, kemudian kenyataan masa lalu (*past human events; past actually*), serta pemaknaan bahwa sejarah juga merupakan peristiwa. Selain itu sejarah adalah kisah, yaitu catatan dari kejadian-kejadian/kegiatan manusia tersebut (sejarah sebagai cerita atau kisah). Juga proses atau teknik (cara atau metode) untuk pembuatan catatan dari kejadian-kejadian tersebut atau Ilmu Sejarah. Penelitian sejarah tidak hanya menggunakan data tertulis namun juga data lisan termasuk kisah yang dapat dikumpulkan terkait sebuah fenomena (wawancara, 16 Juni 2025).

Merujuk pada konsep tersebut tim curator Museum Sonobudoyo memilih kisah tradisi lisan mengenai Aji Saka (wawancara, 16 Juni 2025). Kisah Aji Saka ini sebenarnya memiliki banyak versi, Museum Sonobudoyo memutuskan untuk menampilkan interpretasi yang menyoroti peran Aji Saka dalam memperkenalkan aksara Jawa dan nilai-nilai peradaban dari sumber yang tersedia di museum, seperti Babad Prambanan, Naskah Kridhaksara,, dan Serat Aji Saka yang salinannya dibuat tahun 1939 (wawancara, 16 Juni 2025). Versi ini dipilih karena kisah yang dituturkan lebih mudah dipahami dan telah menjadi pengetahuan umum. Terlebih target *digital storytelling* ini juga semua umur (wawancara, 16 Juni 2025). Tim kurator menegaskan bahwa aksara Hanacaraka lebih dari sekadar alat komunikasi, Aksara Jawa merepresentasikan dimensi spiritual, sastra, dan peradaban. Dalam Kisah Aji Saka yang melahirkan deretan aksara Hanacaraka—rangkaian huruf yang menyiratkan filosofi kesetiaan dan pengorbanan akan mudah dipahami anak-anak dan diteladani karakter positifnya (wawancara, 16 Juni,2025).

Gambar 2. Panel Informasi Aji Saka di Museum Sonobudoyo
(Sumber: Museum Sonobudoyo, 2025)



Museum Sonobudoyo berupaya memberikan pengalaman edukatif sekaligus rekreatif kepada para pengunjung melalui proyeksi multimedia yang didesain secara modern oleh para

seniman Yogyakarta. Kisah Aji Saka – Asal-usul Hanacaraka, divisualisasikan dalam bentuk film animasi pada layar berupa tabung dengan tombol raksasa yang mudah dijangkau untuk dinyalakan. Menuju ruang tersebut, pengunjung diajak melalui sebuah “lorong waktu” berwarna gelap yang kemudian berakhir pada sebuah ruang yang ceria dengan dominasi warna merah dan kuning. Pada dinding dipasang poster Asal-usul Hanacaraka dalam ukuran sangat besar dan terdapat dua bantal berbentuk bulat dengan ukuran besar yang dapat menampung kurang lebih 12 orang untuk duduk. Film animasi dapat diputar sesuai kebutuhan pengunjung. Dua informan menyatakan atmosfir yang dibangun melalui penataan cahaya, suara dan desain interior yang menarik membuat ruangan tersebut nyaman untuk menonton dan belajar. Informan 2 menyatakan bahwa penataan tersebut dapat mendorong rasa ingin tahu kepada pengunjung terutama anak-anak yang belum mengenal aksara Jawa. Bahkan Informan 1 menyatakan keputusan memilih bentuk animasi dan penggambaran animasi wayang secara modern dapat mendekatkan pengunjung usia muda pada museum (wawancara, 28 Juni 2025). Menurut Kepala Museum gambar animasi film tersebut merupakan hasil karya para seniman lokal dan melalui proses uji coba sebelum dijadikan konten. Bahkan proses *dubbing* serta pemilihan music dilakukan secara ketat untuk mendapatkan hasil yang maksimal (wawancara, 16 Juni 2025).

Pemetaan *Experience SERU*

Dalam konteks Komunikasi Museum, Yudhawasthi (2020) menyampaikan bahwa museum minimal harus dapat mengkonstruksikan empat jenis *experience*, yaitu Spiritual (S), Edukasi (E), Rekreasi (R) dan Ukhuwah (U) atau disebut pengalaman SERU melalui pengelolaan elemen museum yang tepat. Dalam penelitian ini elemen yang menjadi perhatian adalah digital *storytelling* Hanacaraka. Menurut konsep taksonomi museum (Yudhawasthi, 2020), digital *storytelling* masuk ke dalam elemen ekshibisi. Ekshibisi merupakan media komunikasi antara museum dan publik, yang dapat menjembatani pesan-pesan ilmiah, historis, atau budaya. Meski bukan satu-satunya media komunikasi dalam model komunikasi museum (Yudhawasthi, 2020), namun ekshibisi merupakan media yang dapat memberi ruang untuk eksplorasi bentuk presentasi baru, seperti teknologi imersif, gamifikasi, dan kolaborasi lintas disiplin. Melalui kegiatan ekshibisi, museum menjadi ruang dialog antarbudaya, tempat berbagi narasi dan perspektif. *Experience SERU* atau pengalaman SERU dalam penelitian model komunikasi museum, Yudhawasthi memperkenalkan sebuah metode pemetaan pesan. Pemetaan ini focus pada pengelolaan pengalaman SERU yang dihadirkan oleh museum dalam upaya mengkomunikasikan pesan mereka melalui taksonomi museum. Pemetaan terdiri dari Kontruksi Pesan (*Message Construction*), Kode Pesan (*Code of Message*), Kunci Interaksi (*Key Interaction*), Sifat Pesan (*Nature of Message*), Interpretasi Pesan (*Message Interpretation*) dan pemetaan *Experience Pengunjung*. Dari pemetaan ini, khususnya pada tahap *experience* pengunjung akan diperoleh data tentang interpretasi pesan dari pemangku kepentingan museum, pengembangan pesan oleh museum, pemilihan kode pesan atau saluran komunikasi yang digunakan. Hasil pemetaan, terutama *experience* pengunjung dapat digunakan untuk menilai rencana terorganisir yang dikembangkan untuk mempromosikan ide, produk, atau program dalam rangka mencapai tujuan museum (Yudhawasthi, 2024). Dalam penelitian ini *experience* SERU pengunjung dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Experience* Spiritual. Spiritual adalah konsep yang luas dan kompleks, mencakup berbagai dimensi serta cara pandang yang berbeda, tergantung pada individu atau budaya tertentu. Pada dasarnya, spiritualitas ditandai oleh rasa keterhubungan dengan sesuatu yang lebih

besar dari diri sendiri, seperti alam semesta, Tuhan, atau kekuatan yang tidak kasat mata. Pengalaman spiritual sering kali muncul dalam bentuk pencarian makna hidup, refleksi mendalam, dan upaya memahami hal-hal yang tidak pasti dalam kehidupan. Spiritual dapat diterapkan melalui eksplorasi terhadap ketidaktahuan, ketidakpastian, atau tantangan dalam hidup. Ini melibatkan upaya untuk menemukan makna dan tujuan hidup, sekaligus menggali dan menyadari potensi diri, sumber daya, karakter serta keyakinan pribadi. Dalam proses ini, unsur kepercayaan (*faith*) dan keimanan (*belief*) menjadi bagian integral yang tidak terpisahkan. Spiritualitas tidak hanya tentang mencari makna eksternal, tetapi juga tentang perjalanan ke dalam diri untuk mengenali hubungan antara kepercayaan individu dan refleksi atas pengalaman hidup (Yudhawasthi, 2020).

Sebuah museum harus dapat menciptakan pengalaman spiritual melalui elemen-elemen yang ada di museum. Dalam penelitian ini, dua dari empat informan menyatakan bahwa merasa bersyukur bahwa Indonesia memiliki museum yang sangat memperhatikan preservasi naskah bahkan tradisi lisan tentang aksara Jawa, upaya ini bukan hanya dapat memberikan pengetahuan kesejarahan namun juga meletakkan *spirit*, semangat, bangga dan cinta budaya Indonesia kepada pengunjung khususnya anak-anak (wawancara, 28 Juni 2025, Informan 1 dan 3). Informan 3 menegaskan, narasi digital tentang Asal-usul Hanacaraka, memberikan contoh keteladanan yang kuat, seperti kesetiaan, pengorbanan, tolong-menolong, serta penghargaan. Bahkan karakter positif seperti saling menghargai ditunjukkan dengan jelas pada kisah yang ditampilkan, bukan hanya penghormatan dan penghargaan yang biasanya ditunjukkan pada bawahan ke atasan tetapi penghormatan dan penghargaan kepada sesama individu. Informan 1 menjelaskan bahwa makna tersirat dari Hanacaraka adalah mengajarkan tentang hubungan antara Tuhan, manusia, dan alam, serta bagaimana manusia seharusnya menjalani hidup dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab. Jadi nilai spiritual dalam kisah ini sesungguhnya sangat dalam, perlu suatu cara menarik agar generasi muda dapat menangkap hal tersebut. Kedua informan lainnya menyepakati komentar tersebut, mereka menyatakan bahwa makna dan nilai positif yang dapat diambil dari narasi digital tersebut harus ditegaskan kembali melalui diskusi dan refleksi lanjutan di mana peran educator museum menjadi penting. Terutama bagi anak-anak yang bukan berasal dari Jawa dan tidak familier dengan budaya Jawa (wawancara, 30 Juni 2025, Informan 2 dan 4).

2. *Experience* Edukasi Edukasi adalah proses yang bertujuan untuk mengembangkan individu secara menyeluruh, baik secara intelektual, emosional, maupun sosial. Pendidikan tidak hanya membantu seseorang memperoleh pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, kemandirian, dan kemampuan untuk berkontribusi dalam masyarakat. Sumber belajar memiliki peran penting dalam menghubungkan pengetahuan teoretis dengan realitas sosial, sehingga mampu menginspirasi perubahan yang berdampak pada kehidupan (Yudhawasthi, 2020). Sebuah museum harus dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong rasa ingin tahu pengunjungnya. Seluruh informan menyatakan bahwa digital *storytelling* Kisah Aji Saka memberikan pengetahuan mengenai asal usul aksara Hanacaraka dan dapat memotivasi pengunjung mempelajari lebih lanjut aksara Hanacaraka. Meskipun narasi yang ditampilkan bersumber dari tradisi lisan, namun kisah yang ditampilkan mudah dipahami, menarik untuk didiskusikan terutama oleh anak-anak baik yang telah mengenal

aksara Jawa maupun belum. Terlebih lagi, narasi disampaikan melalui animasi yang menarik dan desain ruang yang modern (wawancara, 28 Juni 2025, Informan 3).

Dua informan menyatakan, tidak mudah membuat narasi edukatif dengan konten yang cukup berat, tim museum harus dapat memilih informasi yang tepat serta menciptakan media yang tepat untuk menyampaikannya (wawancara, 28 Juni, Informan 2 dan 3). Hal tersebut senada disampaikan oleh Kepala Museum, bahwa titik penting dalam Kisah Aji Saka adalah pada bagian narasi ketika Aji Saka mendengar kematian Sembada dan Dora - dua pengawalinya yang sangat setia, Aji Saka kemudian menciptakan Sastra Sarimbangan, atau dikenal juga sebagai Sastra Dua Puluh. Sastra ini terdiri dari empat rangkaian yang mencakup lima aksara masing-masing yang menjelaskan peristiwa kematian kedua pengawalinya, yakni:

Ha-na-ca-ra-ka (ada utusan)
Da-ta-sa-wa-la (saling berselisih)
Pa-dha-ja-ya-nya (sama-sama sakti)
Ma-ga-ba-tha-nga (sama-sama menjadi mayat)

Edukasi yang dirasakan oleh seluruh informan bukan hanya fiksi sejarah tentang asal-usul atau legenda Aksara Jawa namun karakter positif tentang keteladanan pemimpin, loyalitas bawahan, konsistensi dan juga pengenalan ragam versi dalam kesusastraan Jawa (wawancara, 28 dan 30 Juni 2025). Informan 2 menambahkan bahwa pendidikan tentang aksara Jawa ini dapat lebih terinternalisasi bila setelah menyaksikan film, pengunjung diajak melakukan kegiatan seperti menulis dan membaca aksara baik secara digital maupun manual. Misalnya dengan menyediakan gamifikasi lanjutan yang interaktif (wawancara, 28 Juni 2025). Hal ini disambut baik oleh pihak museum yang telah menyatakan bahwa area ini sesungguhnya masih harus disempurnakan, rencana gamifikasi menjadi perhatian mereka dalam upaya memberikan fasilitas belajar yang menyenangkan (wawancara, 16 Juni 2025).

3. *Experience* Rekreasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia rekreasi berarti penyegaran kembali badan dan pikiran sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan. Rabindranath Tagore dalam Yudhawasthi (2019) berpendapat bahwa pendidikan harus dikaitkan dengan realitas budaya dan kehidupan sosial. Dan prosesnya harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan dapat mempengaruhi perubahan pribadi. Rekreasi adalah cara untuk menyegarkan pikiran dan tubuh yang juga dapat menciptakan rasa bahagia. Museum bukan hanya tempat yang sarat dengan berbagai kegiatan yang berbau sejarah, museum saat ini melengkapi diri dengan berbagai fasilitas seperti kafe, taman, area anak, ruang theatre, toko suvenir dan banyak Rekreasi dalam konteks museum biasanya juga dikaitkan dengan konsep *edutainment* tetapi tidak mengubah museum menjadi *amusement park* (Yudhawasthi, 2020). Dalam konteks ini seluruh informan berpendapat *digital storytelling* dalam kemasan film animasi bukan hanya bersifat edukatif namun juga rekreatif. Para pengunjung secara tidak sadar memperoleh pengetahuan secara tidak langsung, area yang diberi dominan warna terang mendukung suasana santai. Informan 4 bahkan menegaskan, pengunjung harus diberi kesempatan melakukan eksplorasi secara menyenangkan karena suasana yang tenang dan kondusif untuk mendengarkan dan menonton film animasi yang tersedia (wawancara, 30 Juni 2025). Untuk menghidupkan atau memutar *digital storytelling* yang tersedia, pengunjung harus menekan tombol dengan

menggunakan telapak tangan mereka pada tempat yang tersedia. Situasi yang interaktif ini membuat pengunjung terutama anak-anak tertarik dengan mekanisme sederhana yang diterapkan. Selain itu pengunjung juga dapat memanfaatkan sudut duduk untuk beristirahat dan berdiskusi tentang film animasi serta mempelajari poster kisah Aji Saka yang dipajang di dinding.

Gambar 3. Sudut Duduk Ruang Kisah Aji Saka
(Sumber: Museum Sonobudoyo, 2025)



4. *Experince* Ukhuwah. Ukhuwah adalah bentuk persaudaraan yang menghubungkan satu individu dengan yang lain melalui ikatan batin yang mendalam, sehingga apa yang dirasakan oleh satu orang dapat dirasakan oleh orang lain. Dalam konteks museum, ukhuwah mencerminkan upaya menciptakan kebersamaan melalui kolaborasi, kegiatan yang inklusif, dan komunikasi yang luas, tanpa membedakan agama, suku, ras, atau kelas sosial. Museum menjadi tempat untuk mempertemukan berbagai latar belakang dan menciptakan pengalaman bersama yang mempererat persaudaraan serta rasa memiliki. Ukhuwah dalam museum bertujuan memperkuat hubungan antar manusia dengan dasar kasih sayang dan toleransi, menciptakan persatuan dalam keragaman sesuai dengan semboyan "Bhinneka Tunggal Ika." Hal ini penting untuk mendukung keamanan, perdamaian, dan keharmonisan sosial di tengah perbedaan yang ada (Yudhawasthi, 2024). Seluruh informan menyatakan bahwa sementara ini *digital storytelling* yang tersedia tidak signifikan mendorong pengunjung untuk melakukan interaksi di antara mereka dan juga di antara mereka dan staf museum. Para informan menyatakan perlunya aktivitas lanjutan yang dapat memfasilitasi interaksi tersebut. Informan 4 memberikan usulan adanya aktivitas menulis huruf yang dilakukan bersama-sama, baik secara digital, misalnya gamifikasi menulis aksara interaktif

ataupun manual misalnya menyediakan kertas dan aneka alat tulis agar pengunjung dapat mencoba langsung. Interaksi dalam kelompok-kelompok kecil ini akan membuka interaksi lebih luas antara pengunjung dan staf.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa pendekatan *digital storytelling* di Museum Sonobudoyo Yogyakarta tidak hanya menjadi sarana edukasi, tetapi juga berperan strategis dalam pelestarian aksara Jawa (Hanacaraka) dan tradisi lisan sebagai warisan budaya takbenda. Kurasi konten yang berbasis kisah Aji Saka, meski mengandung unsur fiksi sejarah, berhasil menghadirkan narasi yang mudah dipahami dan menyentuh aspek spiritual, edukatif, dan rekreatif pengunjung. Representasi visual dalam bentuk film animasi dan desain ruang interaktif menciptakan pengalaman museum yang lebih imersif dan inklusif, terutama bagi generasi muda yang tidak memiliki kedekatan langsung dengan budaya Jawa.

Pemetaan pengalaman pengunjung menggunakan model komunikasi museum berbasis SERU (Spiritual, Edukasi, Rekreasi, Ukhuwah) menunjukkan bahwa aspek spiritual dan edukatif telah tersampaikan dengan baik, namun dimensi ukhuwah masih memerlukan penguatan. Upaya pelestarian bahasa dan aksara daerah melalui media digital di museum ini menjadi bentuk nyata transformasi komunikasi budaya yang menempatkan museum sebagai ruang dialogis, partisipatif, dan transgenerasional.

Rekomendasi

1. Pengembangan Program Interaktif dan Kolaboratif
Museum disarankan menambahkan aktivitas lanjutan seperti lokakarya menulis aksara Jawa (baik digital maupun manual), gamifikasi edukatif, serta diskusi terstruktur agar pengunjung dapat memperdalam pengalaman spiritual dan memperkuat interaksi sosial (ukhuwah).
2. Pelestarian Tradisi Lisan Secara Sistematis
Museum perlu mengembangkan bank data digital untuk merekam dan mengarsipkan berbagai versi tradisi lisan, tidak hanya Aji Saka, sebagai sumber konten edukatif lintas generasi.
3. Kolaborasi Lintas Disiplin dan Komunitas
Diperlukan sinergi antara kurator, seniman, akademisi, komunitas budaya, dan pendidik untuk memperkaya narasi digital serta menjamin keberlanjutan program pelestarian aksara dan bahasa lokal di ruang-ruang publik.
4. Replikasi dan Ekspansi Program
Komunikasi museum berbasis digital storytelling dan implementasi model Komunikasi Museum “pengalaman SERU” yang ditemukan pada penelitian di Museum Sonobudoyo dapat direplikasi oleh museum lain di Indonesia, khususnya yang memiliki misi pelestarian budaya lokal dan bahasa Ibu.
5. Dukungan Kebijakan Kultural dan Teknologi
Pemerintah daerah dan pusat perlu mendukung kebijakan berbasis data yang memperkuat peran museum dalam pelestarian warisan budaya, termasuk dalam hal penyediaan dana, sumber daya manusia, dan integrasi dengan kurikulum pendidikan budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aranditio, S. (2024). *Melestarikan Bahasa Daerah dengan Kamus Digital*. Kompas.id. Diakses dari Kompas.id kompas.id+1openlibrary.telkomuniversity.ac.id+1
- Abdulhusain, Zainab., Fatema Qaed., Hana Aljawder. (2022). "Digital Storytelling In Museums to Revive Islamic Heritage In the Digital Museum: A Design Proposal . Islamic Heritage Architecture" . *WIT Transactions on The Built Environment*, Vol 211, 51-60
<https://www.witpress.com/Secure/elibrary/papers/IHA22/IHA22004FU1.pdf>
- Bourdieu, P. (1991). *Language and Symbolic Power* (J. B. Thompson, Ed.). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Bălan, Emanuela Ana-Maria. (2023). Exploring The Dimensions of Contemporary Museum Management. <https://strategica-conference.ro/wp-content/uploads/2024/10/03.-Emanuela-Ana-Maria-BALAN.pdf> doi: 10.25019/STR/2023.003
- Cameron, F., & Kenderdine, S. (Eds.). (2021). *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*. Massachusetts: MIT Press.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262033534.001.000>
- Denzin, Norman K., Yvonna S. Lincoln. (2021). *Handbook of Qualitative Research*. London: Sage Publications.
- Gramsci, A. (1971). *Selections from the Prison Notebooks* (Q. Hoare & G. N. Smith, Eds. & Trans.). New York: International Publishers.
- Hooper-Greenhill, E. (2000). *Museums and the Interpretation of Visual Culture*. London: Routledge.
- Eko Supriyanto, B. (2023, Juni). *Revitalisasi Bahasa Daerah di Era Digital: Bagaimana Teknologi Bisa Menyelamatkan Bahasa yang Terancam Punah*. Kompasiana. Diakses dari Kompasiana (kompasiana.com)
- Indrawati, R. (2022). *Bahasa Ibu dan Tantangan Pelestariannya di Era Digital*. Jurnal Linguistik Indonesia, 40(2), 145–157. <https://doi.org/10.24832/jli.v40i2.12345>
- ICOM (International Council of Museums). (2022). *New Museum Definition Approved by ICOM General Assembly*. Retrieved from <https://icom.museum/en/news/new-icom-museum-definition-approved/>
- Kusuma, D., & Fatimah, S. (2024). Museum sebagai Medium Pembelajaran Inklusif: Studi Kasus Museum Sonobudoyo. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 34(1), 22–36.
<https://doi.org/10.24832/jpk.v34i1.56789>

- Kemendikbudristek. (2022). *Peta Bahasa di Indonesia Tahun 2022*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id>
- Mensa, E., & Damiano, R. (2024). From Plot to Prompts: Interactive Narratives in Museums. *CEUR-WS Proceedings*. https://ceur-ws.org/Vol-3865/14_paper.pdf
- Nielsen, Jane K.. 2017. Museum communication: learning, interaction and experience. Doctoral Dissertation. Scotland: St Andrew University.
- Nurhayati, L., & Santosa, I. (2023). Mengembalikan Peran Aksara Jawa dalam Pembelajaran Bahasa dan Budaya. *Jurnal Kajian Budaya Nusantara*, 15(1), 58–74. <https://doi.org/10.31294/kbn.v15i1.87654>
- Phillipson, R. (2022). *Linguistic Imperialism Revisited*. Oxford: Oxford University Press.
- Purnamasari, S. (2023). Krisis Pewarisan Bahasa Ibu: Studi Kasus Bahasa Jawa di Perkotaan. *Jurnal Bahasa dan Budaya*, 18(2), 122–135. <https://doi.org/10.24832/jbb.v18i2.12876>
- Silverman, David. (2022). *Qualitative Research*. London: Sage Publication.
- UNESCO. (2003). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*. Paris: UNESCO.
- UNESCO. (2023). *Why Indigenous Languages Matter: Safeguarding Linguistic Diversity*. <https://en.unesco.org/news/why-indigenous-languages-matter>
- UNESCO. (2023). *Intangible Cultural Heritage and Education: Policy Guidance Document*. <https://ich.unesco.org>
- Wibowo, A. (2022). Literasi Multimodal dalam Museum: Strategi Edukasi di Era Digital. *Jurnal Teknologi dan Humaniora*, 12(3), 119–133. <https://doi.org/10.22146/jth.v12i3.99876>
- Wibisono, A., & Nugroho, T. (2023). Bahasa Ibu dan Relasi Kuasa: Analisis Wacana dalam Pendidikan Multibahasa. *Jurnal Komunikasi dan Kebudayaan*, 10(1), 66–82. <https://doi.org/10.31098/jkk.v10i1.99321>
- Setiawan, A., & Rachmawati, E. (2023). Bahasa Ibu dalam Ancaman: Homogenisasi Linguistik di Era Digital. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 15(1), 33–48. <https://doi.org/10.22146/jish.v15i1.10890>
- Sun, Y., & Dong, F. (2025). “Digital Storytelling and Narratives in Cultural Heritage Sites”. *HCI International 2025*, 144–151.
- Staiff, R., Kenderdine, S., & Cameron, F. (2021). *Theorizing Digital Cultural Heritage*. Cambridge, MA: MIT Press

- Yuliani, M., & Ramadhan, H. (2023). Interaktivitas Digital dalam Pameran Museum dan Penguatan Identitas Budaya Lokal. *Jurnal Media dan Budaya*, 9(2), 90–105.
<https://doi.org/10.20473/jmb.v9i2.88990>
- Yates, M. F., & Lovlie, A. S. (2023). “Subtitle Sound Design in Historic House Museums”. *Journal on Computing and Cultural Heritage Vol 17 No. 1*, 1-15.
<https://doi.org/10.1145/3633476>
- Yudhawasthi. C. M., Azharani. Y, Nugrahani, D.S. (2024) QR Code Automatic Guiding Plus of Museum UGM Indonesia: Visitors Survey from the Concepts of Museum Communication and Niels Windfeld Lund’s Complementarity Document.
<https://ideaexchange.uakron.edu/docam/vol11/iss2/6>
- Yudhawasthi, C. M. (2024), The Museum Communication Concept. Power Point.
- Yudhawasthi, C. M. (2022). Virtual Museum in Museum Communication Perspective (National Sports Museum Case Study) in A Reflection of 2022, A Look Ahead to 2023. Yogyakarta: Bidung., p. 71-82.
- Yudhawasthi, C. M. (2020). Komunikasi Museum Universitas. Universitas Padjadjaran. Disertasi Doktor.
- Yudhawasthi, C. M., Damayani, N. A., Yusup, P. M., & Suryana, A. (2019). Museum communication: A conceptual study. *Opcion*, 35(Special Issue 2019), 1706–1725.
- Yudhawasthi, C. M., Damayani, N. A., Yusuf, P. M., & Suryana, A. (2018). Museum as a Communication System A Preliminary Study on The Condition of University Museums in Indonesia. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research. Proceedings of the International Conference on Media and Communication Studies (Icomacs 2018)*, 260(June 2018), 1–6.

