

Penguatan *Storytelling* Dalam Format Digital Untuk Wisata Sejarah Di Museum Pusat TNI-AU Dirgantara Mandala

Pitaya

Departemen Bahasa Seni dan Manajemen Budaya, Fakultas Sekolah Vokasi,
Universitas Gadjah Mada
pitaya_p@ugm.ac.id

Ghifari Yuristiadhi Masyhari Makasi

Departemen Bahasa Seni dan Manajemen Budaya, Fakultas Sekolah Vokasi,
Universitas Gadjah Mada
ghifari.yuristiadhi@ugm.ac.id

ABSTRACT

The Indonesian Air Force Dirgantara Mandala Central Museum is a very special tourist attraction in Yogyakarta. This museum is a representative place to study the history of the struggle of the Indonesian people in the field of aerospace. Not only the main collection of weapons system and various other historical relics, the TNI-AU Dirgantara Mandala Central Museum also stores various patriotic and heroic stories from historical actors. Each museum collection that has its own story will be very interesting if it is expressed in the right storytelling scheme. The study focuses on how to include storytelling content related to the stories of the sky knights and the main weapon system. The method used is observation and literacy studies as well as scrutiny of documentation photos which is then recorded digitally to obtain a storytelling format model that is easy to observe repeatedly. The results show that digital storytelling may represent a new experience for tourists' understanding of museum collections. One important thing is that this storytelling format can be easily downloaded, duplicated, repeated to get information that is not only accurate but also convenient in understanding what has happened in the aerospace history of the Indonesian nation.

Keywords: Air Force History, Patriotic and Heroic Stories, Main Weapon System

ABSTRAK

Museum Pusat TNI-AU Dirgantara Mandala merupakan daya tarik wisata di Yogyakarta yang sangat istimewa. Museum ini merupakan tempat yang representatif untuk mempelajari sejarah perjuangan bangsa Indonesia di bidang kedirgantaraan. Tidak hanya koleksi alat utama sistem senjata dan berbagai macam relik sejarah lainnya, Museum Pusat TNI-AU Dirgantara Mandala juga menyimpan berbagai kisah patriotik dan heroik dari para pelaku sejarahnya. Setiap koleksi museum yang memiliki kisahnya masing-masing akan sangat menarik apabila diungkap dalam skema storytelling yang tepat. Kajian ini berfokus pada bagaimana memasukkan konten-konten storytelling yang terkait dengan kisah-kisah para ksatria angkasa serta alat utama sistem senjatanya. Adapun metode yang dipakai adalah observasi dan studi literasi serta pencermatan terhadap foto-foto dokumentasi yang selanjutnya dilakukan rekaman secara digital untuk mendapatkan model format storytelling yang mudah untuk dapat dicermati berulang kali. Hasil menunjukkan bahwa storytelling secara digital berpotensi memberikan pengalaman baru terhadap pemahaman koleksi museum terhadap para wisatawan. Satu hal penting adalah format storytelling ini dapat dengan mudah diunduh, diduplikasi, diputar ulang untuk mendapatkan informasi yang tidak hanya akurat tetapi juga kenyamanan dalam memahami apa yang telah terjadi dalam sejarah kedirgantaraan bangsa Indonesia.

Kata kunci : Sejarah Angkatan Udara, Kisah Patriotik dan Heroik, Alat Utama Sistem Senjata

PENDAHULUAN

"Tell me a fact and I'll learn. Tell me the truth and I'll believe. But tell me a story and it will live in my heart forever."

- Indian Proverb - (Green, 2004)

Pepatah India yang menyampaikan bahwa "Katakan padaku tentang fakta maka aku akan belajar, katakan padaku tentang kebenaran maka aku akan percaya. Tetapi sampaikan padaku tentang sebuah cerita maka itu akan hidup di dalam hatiku untuk selamanya" merupakan bukti tradisi tutur tentang *storytelling* yang tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari dalam peradaban mereka. *Storytelling* atau menceritakan suatu cerita tentu saja tidak eksklusif terdapat pada satu peradaban saja akan tetapi juga dikenal di semua peradaban yang pernah eksis di dunia.

Storytelling disampaikan oleh ibu ketika anak masih berada dalam buaian, diceritakan oleh guru di sekolah untuk menginspirasi murid untuk belajar, dan berkembang di warung-warung pinggir jalan dalam diskusi seru yang mengasyikkan. *Storytelling* tidak akan terlepas dalam kehidupan manusia karena tradisi tutur tidak dapat digantikan oleh teknologi apapun. Bahkan teknologi justru akan mendukung tradisi tersebut menjadi suatu kemasan yang jauh lebih menarik, adaptif terhadap perkembangan zaman, dan mendorong suatu kemampuan dasar manusia untuk terus berbuat sesuatu; kreatifitas.

Berkembangnya *storytelling* secara tradisional bahkan terus bertahan di dalam berbagai segi kehidupan, tidak luput pula berpengaruh besar terhadap industri pariwisata. Kegiatan pemanduan wisata yang dilakukan oleh seorang *tour guide* pada prinsipnya merupakan bentuk *storytelling*; menyampaikan materi bermuatan informasi kepada wisatawan. Informasi yang

disampaikan dalam kegiatan pemanduan wisata pada umumnya berbentuk fakta realita yang benar-benar ada, tetapi tidak jarang pula ditambah dengan "bumbu-bumbu" imajinatif untuk menambah kesan dramatis terhadap cerita yang sedang disampaikan. Selanjutnya, bagaimana agar konten yang disampaikan *tour guide* satu dengan yang lain menjadi standar?, atau kurang lebih memiliki nilai inspiratif yang setara, apalagi untuk jenis-jenis pemanduan wisata yang membutuhkan kemampuan khusus seperti wisata sejarah terkait dunia militer.

Human resource development in Indonesia is an evergreen topic to be discussed (Mutiaraningrum et al, 2021) yang berarti bahwa pengembangan sumber daya manusia di Indonesia selalu menarik untuk dibahas. Suatu hal yang sangat umum di museum-museum maupun atraksi- atraksi yang berkaitan dengan sejarah militer, SDM *tour guide* yang ditugaskan adalah anggota militer aktif maupun dari kalangan veteran. Keputusan ini dipilih tidak hanya karena basis pengetahuan mereka terhadap dunia militer yang sangat khas sudah mendarah daging tetapi juga untuk menampilkan figur heroik maupun patriotik yang dapat menginspirasi wisatawan. Tetapi bagaimanapun terdapat keterbatasan-keterbatasan tertentu terhadap para figur *tour guide* ini karena bagaimanapun mereka tidak terdidik sebagai *tour guide* profesional. Oleh karena itu pemanduan wisata di museum maupun atraksi wisata sejarah militer perlu didukung dengan sentuhan teknologi dalam format digital. Hal ini berkaitan dengan perkembangan terkini di sektor pariwisata yang terus beradaptasi dengan kemajuan zaman, karena bagaimanapun penggunaan teknologi modern sangat krusial bagi suatu destinasi (Pertiwi et al, 2021).

Salah satu atraksi wisata sejarah militer yang sangat populer di Yogyakarta dan selalu ramai dikunjungi wisatawan dari berbagai kalangan adalah Museum Pusat

Tentara Nasional Indonesia-Angkatan Udara (TNI-AU) Dirgantara Mandala yang terletak di Karangjanbe, Banguntapan, Bantul. Tercatat sebelum pandemi COVID-19 jumlah wisatawan yang berkunjung setiap tahunnya tidak kurang dari 300.000 orang (Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta, 2019), merupakan salah satu yang tertinggi di destinasi Yogyakarta. Meskipun museum ini terletak di kompleks militer akan tetapi tidak menyurutkan niat para wisatawan untuk datang berkunjung, karena museum ini memiliki daya tarik yang tidak dapat dijumpai di museum-museum lainnya. Fenomena ini dengan tegas menunjukkan bahwa kunjungan ke destinasi wisata bersejarah sangat diminati oleh wisatawan.

Di Museum Dirgantara Mandala, selain beberapa staf sipil TNI-AU hampir semua *tour guide* yang bertugas adalah anggota militer aktif. Profil ini dapat dilihat dari seragam yang dikenakan baik seragam PDH (pakaian dinas harian) maupun PDL (pakaian dinas lapangan) lengkap dengan berbagai macam atributnya. Tak jarang nampak pula petugas yang memakai seragam loreng mengenakan baret berwarna jingga yang merupakan identitas anggota Pasukan Khas TNI-AU, kesatuan komando yang sangat dibanggakan. Di satu sisi sebagai figur *tour guide* para tentara ini sudah merupakan daya tarik tersendiri, terutama bagi wisatawan dari kalangan umum (sipil). Akan tetapi di sisi lain terdapat keterbatasan karena mayoritas para *tour guide* ini adalah para tentara yang sebelumnya penuh dengan tugas operasi sehingga pelayanan terhadap skema pemanduan wisata tidak dapat optimal. *Storytelling* yang disampaikan seringkali terbatas terhadap informasi-informasi baku sehingga *storytelling* yang disampaikan menjadi terlihat kurang luwes.

Adanya perkembangan teknologi informasi yang luar biasa pada saat ini dan semakin dinamisnya *citizen journalism*

membuat informasi dasar tentang objek dan daya tarik wisata menjadi sangat mudah untuk diketahui. Situasi tersebut juga terkait dengan fenomena bahwa wisatawan lebih memilih mencari pengalaman perjalanan yang memiliki karakter historis (Kuntari dan Lasally, 2021), sehingga narasi sejarah terkait atraksi wisata bisa dikembangkan menjadi daya pikat yang sangat kuat. Adanya fenomena tersebut menyebabkan *storytelling* dalam pemanduan wisata, utamanya wisata sejarah militer harus didukung dengan format digital. Format ini dapat berupa sistem audio visual berupa aplikasi yang berisi konten pemanduan, atau bisa juga aplikasi yang berisi audio saja. Dengan Implementasi sistem ini maka dapat disampaikan pemanduan wisata yang lebih kreatif, adaptif, dan memungkinkan untuk memandu wisatawan dalam jumlah banyak tanpa kehilangan momentum serta mudah diduplikasi.



Gambar 1. Prajurit TNI-AU Berseragam PDL Sedang Menyampaikan Pemanduan Wisata

Sumber : Dokumentasi Peneliti 2012



Gambar 2. Prajurit TNI-AU Berseragam PDH Sedang Menyampaikan Pemanduan Wisata

Sumber : Dokumentasi Peneliti 2014

TINJAUAN LITERATUR

Storytelling merupakan komponen fundamental dari komunikasi manusia (Bury, 2019). Sebagai metode ajar dan penyampaian materi maupun informasi, *storytelling* telah memberikan banyak manfaat tidak hanya bagi pihak yang diberikan informasi tetapi juga bagi pihak yang memberikan informasi. Secara prinsip *storytelling* merupakan simbiosis mutualisma dari kedua belah pihak. Hal ini dimungkinkan karena pihak yang melakukan *storytelling* atau disebut *storyteller* mendapatkan kepuasan dengan melepaskan informasi yang dia miliki sedangkan orang yang diberikan informasi juga mendapatkan kepuasan karena memperoleh pengetahuan maupun pengalaman baru yang sangat mungkin sebelumnya belum dia miliki. Lebih jauh lagi kegiatan *storytelling* memungkinkan interaksi yang lebih intensif antara dua pihak atau lebih yang umumnya akan lebih meningkatkan nilai manfaat dari kegiatan tersebut.

Ditinjau dari sisi bahasa, *storytelling* berasal dari bahasa Inggris yang tersusun dari dua kata ; *story* dan *telling*. *Story* berarti cerita dan *telling* artinya menceritakan

(Echols dan Shadily, 1992). Padanan dua kata tersebut menghasilkan suatu pengertian baru yaitu menceritakan sebuah cerita atau menurut Malan (1991) disebut bercerita. Artinya disini terdapat suatu materi (cerita) yang dapat ditransfer dari satu pihak ke pihak lain dengan suatu tujuan tertentu. Suatu materi disebut cerita ketika materi tersebut memuat konten informasi tertentu yang dapat memberikan manfaat kepada pihak yang menerimanya. Dalam kata lain informasi tersebut memiliki daya tarik tersendiri.

Dalam menyampaikan *storytelling* ada berbagai macam jenis cerita yang dapat dipilih oleh *storyteller* untuk didongengkan kepada *audience*. sebelum acara *storytelling* dimulai, biasanya *storyteller* telah mempersiapkan terlebih dahulu jenis cerita yang akan disampaikan agar pada saat bercerita nantinya dapat berjalan lancar. Hal terpenting dalam kegiatan *storytelling* adalah proses (Wardiah, 2017). Dalam proses *storytelling* inilah terjadi interaksi antara *storyteller* dengan pendengarnya. Melalui proses *storytelling* inilah dapat terjalin komunikasi antara *storyteller* dengan pendengarnya. Karena kegiatan *storytelling* ini penting bagi wisatawan, maka kegiatan tersebut harus dikemas sedemikian rupa supaya menarik. Agar kegiatan *storytelling* yang disampaikan menarik, maka dibutuhkan adanya tahapan-tahapan dalam *storytelling* (Geisler, 1997), teknik yang digunakan dalam *storytelling* serta siapa saja pihak yang terlibat dalam kegiatan *storytelling* turut menentukan lancar atau tidaknya proses *storytelling* ini berjalan.

Pada saat *storytelling*, ada beberapa faktor yang dapat menunjang berlangsungnya proses *storytelling* agar menjadi menarik untuk disimak (Asfandiyar, 2007), antara lain:

- a. Kontak mata ; saat *storytelling* berlangsung, *storyteller* harus melakukan kontak mata dengan wisatawan. Dengan melakukan kontak mata wisatawan akan

- merasa dirinya diperhatikan untuk berinteraksi.
- b. Mimik wajah ; pada saat *storytelling* sedang berlangsung, mimik wajah *storyteller* dapat menunjang hidup atau tidaknya sebuah cerita yang disampaikan. *Storyteller* harus dapat mengekspresikan wajahnya sesuai dengan situasi yang didongengkan.
 - c. Gerak tubuh ; gerakan tubuh *storyteller* waktu proses *storytelling* dapat mendukung menggambarkan jalan cerita yang lebih menarik. Cerita yang di *storytelling*-kan akan terasa berbeda jika *storyteller* melakukan gerakan-gerakan yang merefleksikan situasi atau ciri khas tertentu.
 - d. Suara ; intonasi suara yang diperdengarkan untuk membawa wisatawan agar dapat merasakan situasi dari cerita yang didengarkan. *Storyteller* biasanya akan meninggikan intonasi suaranya untuk merefleksikan cerita yang menegangkan. Kemudian kembali menurunkan ke posisi datar saat cerita kembali pada situasi semula.

Terkait dengan penjelasan diatas maka mendongeng merupakan suatu kegiatan yang lebih kompleks dari sekedar fenomena lokal. Mendongeng adalah tentang partisipasi dan karena mendongeng ini menjadi alat yang sangat berharga dalam memberdayakan orang dan memberikan nilai kepada berbagai generasi. Oleh karena itu berarti penggunaan cerita dari budaya dan warisan, dapat dianggap sebagai sarana yang mendorong para profesional untuk bercerita dengan cara yang lebih bersemangat dan penuh warna (Licaj & Matja, 2015). Dengan demikian kekuatan mendongeng tidak dapat diremehkan karena dalam budaya manusia, mendongeng adalah tradisi yang sudah lama eksis. Adapun alasan orang melakukan *storytelling* tentu saja bermacam-macam ; untuk menghibur, untuk mentransfer ilmu pengetahuan antar generasi, untuk

mempertahankan warisan budaya, atau untuk memperingatkan orang lain tentang bahaya (Lugmayr, 2016).

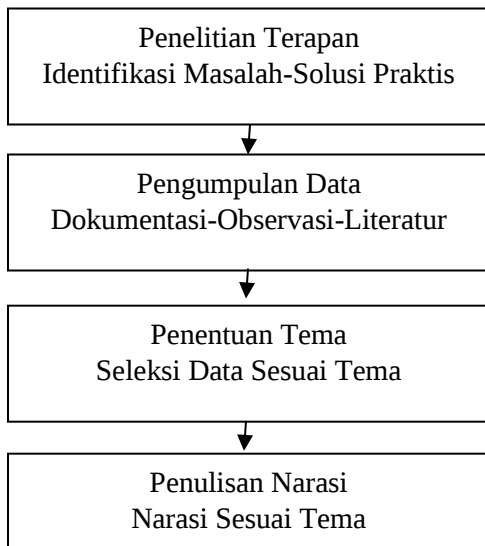
METODE, DATA DAN ANALISIS

Metode penelitian yang dilakukan dalam kajian ini adalah metode penelitian terapan. Bajpai (2011) menyampaikan bahwa penelitian terapan adalah penelitian yang ditujukan untuk mendapatkan solusi terkini dari suatu masalah yang ada di masyarakat, organisasi, bisnis/industri. Penelitian terapan dapat juga didefinisikan sebagai cara untuk meningkatkan pengetahuan ilmiah dengan suatu tujuan praktis. Artinya hasil dari penelitian diharapkan segera bisa digunakan untuk keperluan praktis. Hal ini sesuai dengan prinsip dasar penelitian dan pengembangan dimana Borg and Gall dalam Sugiyono (2015) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Pembelajaran yang menarik adalah yang kreatif, dalam penelitian ini adalah *storytelling* yang disampaikan oleh pemandu wisata kepada wisatawan.

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan kajian dokumentasi terhadap data-data yang sudah tersedia terutama dari pihak pemerintah dan otoritas terkait eksistensi museum, jumlah kunjungan dan lain sebagainya. Selanjutnya adalah observasi di lapangan untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap koleksi, relik dan segala sesuatu yang terkait dengan benda-benda sejarah yang menjadi aset Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala. Selain itu dilakukan pula penelusuran dengan membaca literatur-literatur terkait biografi para tokoh, berita-berita lokal maupun asing, kisah-kisah pertempuran, serta jurnal teknis terkait alat utama sistem senjata. Termasuk didalamnya

adalah mencermati dokumen berupa foto-foto sejarah dan menyesuaikannya dengan kisah yang dapat dibangun untuk kepentingan substansi *storytelling*.

Adapun langkah-langkahnya dapat dilihat pada bagan sebagai berikut :



Sumber : Analisis Peneliti 2022

Solusi praktis terkait dengan keterbatasan pemanduan wisata konvensional dilakukan dengan membuat konten digital yang memuat informasi-informasi yang lebih lengkap terhadap benda koleksi museum. Pengumpulan data lebih banyak berdasar pada literatur luar negeri yang jauh lebih lengkap dan komprehensif. Adapun tahap observasi dilakukan untuk mencocokkan informasi sesuai dengan tampilan riil yang ada di museum, sekaligus mengamati bagaimana atraksi benda bersejarah menarik perhatian wisatawan. Penentuan tema dilakukan untuk membatasi ruang lingkup sehingga fokus pada atraksi tertentu. Selanjutnya penulisan narasi dilakukan dengan bahasa yang lebih populer agar dapat memberikan deskripsi yang lebih mudah untuk dapat dipahami wisatawan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan sumber-sumber yang diperoleh, terutama dari penelusuran literatur baik asing maupun lokal serta pengamatan data-data yang termuat dalam label di setiap koleksi museum maka selanjutnya dapat dilakukan penulisan secara manual. Narasi text tersebut kemudian dibacakan dalam gaya bahasa *storytelling* untuk direkam dalam format digital MP3 dengan alat perekam suara (digital voice recorder) tipe T60. Seleksi utama dalam pembuatan konten *storytelling* digital ini adalah dengan memasukkan konten *storytelling* terkait dengan koleksi-koleksi utama dan langka yang dimiliki oleh Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.



Sumber : Analisis Peneliti 2022

Perekaman dilakukan di ruang tertutup yang cukup hening untuk memperoleh hasil rekaman yang terbaik. Selanjutnya uji coba kejelasan dan kejernihan suara dilakukan dengan memutar rekaman pada sistem audio terbuka menggunakan speaker aktif dan sistem audio tertutup/privat dengan menggunakan *headset*. Setelah semuanya berhasil dilakukan maka narasi audio terkait *storytelling* koleksi terpilih Museum Dirgantara Mandala tersebut siap untuk digandakan maupun ditransfer ke berbagai perangkat digital lainnya.

Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala memiliki ratusan jenis koleksi museum, baik berupa koleksi statis maupun koleksi dinamis. Mulai berbagai jenis pesawat kombatan yang menjadi pajangan di dalam dan luar museum hingga senjata berat dan senjata ringan, pataka, seragam, foto-foto dan relik-relik unik lainnya. Proses penguatan *storytelling* ini telah dipilih beberapa sampel untuk dapat digunakan sebagai konten *storytelling* digital. Dimana dipilih tema adalah pesawat tempur (*fighter*) jenis pancar gas/jet buatan Uni Soviet yang jaman dahulu pernah memperkuat TNI-AU sehingga sempat disebut sebagai kekuatan udara terkuat di belahan bumi selatan.

Koleksi-koleksi tersebut adalah :

1. Pesawat Tempur MIG-15 Fagot
2. Pesawat Tempur MIG-17 Fresco
3. Pesawat Tempur MIG-19 Farmer
4. Pesawat Tempur MIG-21 Fishbed



Gambar 3. *Storytelling* Terkait Pesawat Tempur di Museum Pusat TNI-AU Dirgantara Mandala
Sumber : Dokumentasi Peneliti 2014

dalam gaya bahasa bertutur khas *storytelling* dapat disampaikan cerita-cerita sebagai berikut :

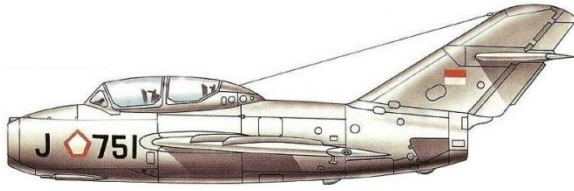
Pesawat Tempur MIG-15 Fagot



Gambar 4. Pesawat Tempur MIG-15 UTI Koleksi Museum Pusat TNI-AU Dirgantara Mandala
Sumber : Dokumentasi Peneliti 2021

Pesawat Tempur MIG-15 Fagot adalah pesawat tempur jet pertama buatan Uni Soviet yang dioperasikan oleh AURI. Sebenarnya MIG-15 yang diterima oleh AURI tidak berasal langsung dari Uni Soviet, tetapi dari Czekoslovakia yang memperoleh hak lisensi untuk memproduksi MIG-15 dengan sebutan CS-102 di pabrik Aero Vodochody. Pengadaan MIG-15 dimaksudkan untuk dapat meningkatkan kapasitas penerbang AURI dalam tataran pesawat jet yang teknologinya lebih modern. Seperti diketahui bahwa di tahun 1950-an, satu-satunya pesawat jet yang dioperasikan oleh AURI hanya satu jenis saja, yaitu De Havilland Vampire buatan Inggris.

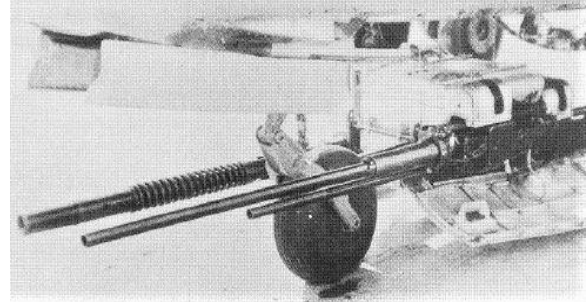
Oleh karena itu, pihak AURI mengirimkan para perwira untuk mengikuti pelatihan di Czekoslovakia dalam 3 gelombang angkatan yang disebut Cakra I, Cakra II dan Cakra III (Angkasa, 2013). Sekitar 20 unit MIG-15 yang dibeli Indonesia untuk mengisi Skadron Udara 11 di Kemayoran adalah varian MIG-15 UTI bertempat duduk ganda. Konfigurasi ini berbeda dengan MIG-15 versi pertama yang bertempat duduk tunggal dan berfungsi sebagai pesawat tempur tulen.



**Gambar 5. Pesawat Tempur MIG-15 UTI
Tandem Seat yang Dioperasikan oleh
Skadron Udara 11
Sumber : MIG-15 oleh Yevim Gordon
(2001)**

MIG-15 sebagai pesawat latih lanjut sangat berjasa dalam mencetak para penerbang yang akan mengawaki pesawat-pesawat tempur canggih milik AURI, yaitu MIG-17, MIG-19 dan MIG-21 yang juga dibeli dari Uni Soviet. Sebagai pesawat latih lanjut MIG-15 UTI adalah satu yang terbaik karena handal dan punya tingkat keamanan tinggi. MIG-15 adalah pesawat tempur Soviet yang pertama kali dilengkapi dengan kokpit bertekanan dan kursi lontar KK-1. Namun demikian karena tetap saja memiliki senjata yang sama dengan versi tunggalnya, MIG-15 UTI dapat juga berperan sebagai pesawat kombatan.

MIG-15 UTI memiliki persenjataan yang dapat dibilang katagori berat pada masanya. Pada hidungnya terdapat 3 buah senjata, yaitu 2 pucuk kanon Nudelman-Rikhter NR-23 kaliber 23 mm dan Nudelman N-37 kaliber 37 mm. Kanon otomatis NR-23 mampu memuntahkan 800-850 butir peluru per menit sedangkan N-37 400 butir peluru per menitnya. Masing-masing kanon NR-23 disuplai dengan 80 butir peluru sedangkan kanon N-37 disuplai dengan 40 butir peluru. Sepintas jumlah amunisi yang dibawa pada pesawat ini tergolong sedikit. Akan tetapi hal ini tidak terlepas dari doktrin tempur udara yang saat itu dianut oleh Uni Soviet dan anggota Pakta Warsawa lainnya.



**Gambar 6. Senjata MIG-15 UTI : 2
Kanon NR-23 Kaliber 23 mm dan 1
Kanon N-37 Kaliber 37 mm
Sumber : MIG-15 oleh Yevim Gordon
(2001)**

Jika dibandingkan dengan rivalnya dari barat, pesawat F-86 sabre buatan Amerika Serikat yang dipersenjatai dengan 6 pucuk senapan mesin Browning M-3 kaliber 12,7 mm yang tiap pucuknya dipasok dengan 300 butir peluru maka seolah MIG-15 sangat inferior. Tetapi harus diingat daya hantam peluru 12,7 mm dengan 23 mm dan 37 mm adalah sangat jauh berbeda. Dalam pertempuran udara (*dog fight*) F-86 Sabre harus mengobrol banyak tembakan untuk dapat menjatuhkan MIG-15. Kebalikannya MIG-15 cukup menembakkan rentetan pendek dengan beberapa butir peluru saja sudah dapat menjatuhkan F-86 Sabre. Dua pesawat satu era yang berasal dari dua blok berbeda ini memang ditakdirkan untuk berseteru. MIG-15 dan F-86 Sabre seringkali berhadapan di medan perang, mulai dari Perang Korea pada 1950-1953, Krisis Suez pada 1956 hingga Krisis Taiwan tahun 1958 (Dildy and Thompson, 2013). Tidak mengherankan apabila performa pesawat ini jauh di atas pesawat buatan barat. Pada masa Perang Korea, MIG-15 bahkan telah mencetak “ace” atau jago tempur udara. Diantaranya adalah Kapten Seraphim Subbotin dan Letnan Vladimir Alfeev yang berhasil menjatuhkan 6 dan 7 F-86 Sabre (Krylov and Tepsurkaev, 2008).

Pesawat Tempur MIG-17 Fresco



Gambar 7. Pesawat Tempur MIG-17 Fresco Koleksi Museum Pusat TNI-AU Dirgantara Mandala
Sumber : Dokumentasi Peneliti 2021

Pesawat tempur MIG-17 yang diberi kode Fresco oleh NATO merupakan pesawat tempur hasil pengembangan lebih lanjut dari MIG-15 Fagot yang terbukti sukses dalam Perang Korea. Secara umum pesawat tempur ini memiliki performa yang melebihi MIG-15 terutama dalam soal manuverabilitas, radius tempur, ketinggian terbang dan kecepatan. Soal kecepatan ini menjadi catatan penting karena MIG-17 sudah mampu terbang pada kecepatan transonik yaitu 1100 km/jam, hampir menembus batas kecepatan suara.

Menurut Gordon (2002) Indonesia memperoleh MIG-17 dari Polandia atas izin Uni Soviet. Sebanyak 60 unit berhasil diboyong ke Indonesia pada akhir dasawarsa 1950-an untuk memperkuat Skadron Udara XI yang berpangkalan di Kemayoran. MIG-17 yang didapat Indonesia pada waktu itu terdiri dari 2 jenis; 55 unit MIG-17 versi standar dan 5 unit MIG-17 PF yang di pabrik asalnya disebut pesawat PzI-Mielec LIM-5P. Mengikuti registrasi AURI, deretan pesawat tempur MIG-17 tersebut diberi nomor seri F 1101 hingga F 1155 untuk varian standar dan F 1181 hingga F 1185 untuk varian PF.



Gambar 8. Pesawat Tempur MIG-17 PF Koleksi Museum Pusat TNI-AU Dirgantara Mandala
Sumber : Dokumentasi Peneliti 2021

MIG-17 PF adalah varian mutakhir dari keluarga MIG-17 karena jenis ini benar-benar diapuk sebagai pesawat pencegat (*interceptor*) yang dapat beroperasi baik siang maupun malam hari. MIG-17 PF memiliki kemampuan terbang malam dan segala cuaca karena dilengkapi dengan radar RP-1 Izumrud yang pada masa itu merupakan perangkat pintar dan modern. Kelengkapan radar itu pula yang menyebabkan pesawat tempur MIG-17 mampu menggotong rudal udara ke udara Kaliningrad K-5 (Sweetman, 1984). Sayang sekali, Indonesia tidak sekalian mengakuisisi rudal tersebut pada saat pembelian MIG-17, sehingga pesawat MIG-17 berbagai varian yang ada hanya memperoleh persenjataan standar.

Sebagai pesawat tempur pencegat, MIG-17 memang tidak dirancang untuk melakukan duel udara melawan pesawat tempur sejenis milik lawan (Michell III, 2007). Tugasnya adalah harus dapat lepas landas dengan cepat dan menyergap pesawat *bomber* lawan yang terbang lurus dan datar di ketinggian maksimal 16.600 meter. Proyeksinya adalah MIG-17 akan mampu merontokkan pesawat pembom seperti Boeing B-50 Superfortress maupun Convair B-36 Peacemaker buatan Amerika Serikat. Senjata pamungkas MIG-17 untuk menggebuk *bomber* adalah 2 pucuk kanon otomatis NR-23 kaliber 23 mm dan 1 pucuk N-37 kaliber 37 mm. Konfigurasi senjata ini

sama persis dengan pendahulunya, MIG-15 Fagot, demikian juga dengan jumlah amunisi yang dibawa. Daya hantam peluru 37 mm yang ditembakkan kanon N-37 sangat destruktif karena sebutir saja mengenai sasaran maka sebuah *bomber* akan mengalami kerusakan serius.



Gambar 9. Konfigurasi Senjata Pada MIG-17 Fresco Koleksi Museum Pusat TNI-AU Dirgantara Mandala
Sumber : Dokumentasi Peneliti 2021

Selain berperan sebagai pesawat tempur pencegat, MIG-17 secara terbatas juga dapat melakukan fungsi serang darat (*ground attack*). Untuk tugas ini MIG-17 dapat membawa tandan (pod) roket UB-16 di masing-masing sayapnya. UB-16 dapat menembakkan roket S-5 kaliber 57 mm dengan berbagai macam muatan hulu ledak. Paling tidak terdapat 4 jenis hulu ledak pada roket buatan Biro Nudelman ini; fragmentasi, anti tank, tabir asap, dan penembus baja. Roket S-5 memiliki panjang 1,4 meter dengan berat sekitar 5 kg dan dapat menghajar sasaran darat sejauh 3-4 km. Selama penerbangannya roket distabilkan oleh beberapa sirip yang otomatis mengembang begitu roket ditembakkan. Sehingga meskipun S-5 masuk dalam kategori senjata non kendali namun tetap memiliki presisi tinggi.

Selain roket tanpa kendali, pilihan lain untuk senjata sasaran darat adalah bom.

MIG-17 dapat membawa 2 bom FAB-250-M54 di bawah kedua sayapnya. Apabila pylon-pylon tersebut tidak digunakan untuk membawa senjata maka dapat dimanfaatkan untuk mencantelkan 2 tanki bahan bakar berisi 250 liter avtur.



Gambar 10. Roket S-5 Kaliber 57 mm Koleksi Museum Pusat TNI-AU Dirgantara Mandala
Sumber : Dokumentasi Peneliti 2021

Selama pengabdianannya di AURI MIG-17 AURI menorehkan berbagai catatan emas. Selain aktif dalam Operasi Trikora dan Dwikora sebagai pesawat tempur garis depan, MIG-17 adalah pesawat andalan bagi tim aerobatik pertama Indonesia yaitu “Tim Pionir” yang dipimpin oleh Kolonel Rusmin Nurjadin.

Pesawat Tempur MIG-19 Farmer



Gambar 11. Pesawat Tempur MIG-19 Farmer Koleksi Museum Pusat TNI-AU Dirgantara Mandala
Sumber : Dokumentasi Peneliti 2021

Pesawat tempur MIG-19 yang dijuluki Farmer oleh NATO adalah pesawat tempur supersonik pertama yang diproduksi secara massal. Sekilas bentuknya tidak begitu berbeda dengan MIG-17, langsing dengan *air intake* di moncong pesawat dan dilengkapi dengan sayap sayung ke belakang. Tetapi MIG-19 Farmer adalah pesawat yang memiliki teknologi lebih maju. Pesawat ini merupakan pesawat tempur dengan 2 mesin jet, bukan lagi satu seperti halnya MIG-15 dan MIG-17.

Kehadiran MIG-19 Farmer di Indonesia sebenarnya bukan merupakan kesengajaan. Sebenarnya Indonesia tidak berminat terhadap pesawat yang dapat melaju hingga 1,35 kali kecepatan suara ini. Indonesia justru mengincar pesawat pemburu Soviet yang paling mutakhir saat itu, MIG-21 Fishbed. Tetapi pihak Uni Soviet mensyaratkan bahwa MIG-21 boleh dibeli Indonesia asalkan MIG-19 yang terlebih dahulu diproduksi juga dibeli.

Gordon (2003) menyampaikan bahwa Indonesia membeli sekitar 35-40 pesawat MIG-19 seri S yang merupakan varian basis dari keluarga MIG-19. Kedatangan pesawat tersebut sekaligus membentuk satu skadron udara baru di tubuh AURI, yaitu Skadron Udara 12 yang berpangkalan di Kemayoran pada tanggal 12 September 1963.

Selain mesin yang berbeda, MIG-19 juga mengusung konfigurasi senjata yang sedikit berlainan dengan pesawat-pesawat tempur MIG sebelumnya. MIG-19 mengadopsi 3 pucuk kanon otomatis Nudelman-Rikhter NR-30 kaliber 30 mm (Sweetman, 1981). Posisi senjata adalah satu di masing-masing pangkal sayap/*root wings* dan satu lagi tepat di bagian bawah hidung pesawat/*fuselage*. Pesawat tempur MIG-19 sebenarnya dirancang khusus untuk duel udara, akan tetapi tetap saja yang menjadi *trend* di masa itu adalah sebuah pesawat tempur harus mampu mengemban multi misi.

Itulah sebabnya MIG-19 dilengkapi dengan senjata untuk menyerang sasaran darat. Wujudnya adalah tandan roket berisi 32 roket tanpa pemandu jenis ORO-57K kaliber 57 mm atau bom fragmentasi jenis FAB-250M-54.



Gambar 12. Posisi Kanon 30 mm MIG-19 Farmer Koleksi Museum Pusat TNI-AU Dirgantara Mandala

Sumber : Dokumentasi Peneliti 2021

Kanon otomatis NR-30 memiliki spesifikasi teknis berat 66 kg, panjang total 2,15 meter dengan panjang laras 1,6 meter. Kanon mampu menembakkan peluru sejumlah 850-1000 per menitnya dengan kecepatan 780 m/detik. Demi kepentingan evaluasi pertempuran udara, MIG-19 juga dilengkapi kamera senjata KOMZ S-13 di bagian atas hidungnya.



Gambar 13. Posisi Kamera KOMZ S-13 pada MIG-19 Koleksi Museum Pusat TNI-AU Dirgantara Mandala

Sumber : Dokumentasi Peneliti 2021

Kiprah MIG-19 di Indonesia tidak terlepas dari dikumandangkannya Trikora dan Dwikora. Indonesia yang merasa terjepit oleh kekuatan kolonialis-imperialis di sekelilingnya dituntut untuk dapat mempertahankan kedaulatannya tidak hanya melalui keluwesan diplomasi tetapi juga kemampuan militernya. Apalagi Indonesia merupakan pemuka dari organisasi negara-negara non blok, sehingga apapun manuver politik Indonesia selalu menjadi sorotan internasional.

Bakti pesawat tempur MIG-19 di Indonesia tidak hanya terbatas di AURI saja akan tetapi juga di ALRI karena MIG-19 juga sempat ditransfer untuk memperkuat korps penerbangan armada. Pada saat meletus perang antara India dan Pakistan pada April-September 1965, satu kolone terdiri dari 5 MIG-19 dijual pemerintah Indonesia untuk memperkuat Angkatan Udara Pakistan/Pakistani Air Force/PAF. Hal ini dilakukan karena kedekatan politik antara Indonesia dengan Pakistan dan melihat perbandingan yang tidak seimbang dengan kekuatan Angkatan Udara India/Indian Air Force/IAF yang mencapai 1:5. Selain Indonesia, yang ikut mensuplai kekuatan udara tambahan kepada AU Pakistan adalah Iraq, Iran, Turki dan RRC (SS Sashi, 2008).

Di belahan bumi yang lain kiprah MIG-19 juga nampak mencolok. Pada saat meletusnya Perang Vietnam misalnya, MIG-19 adalah salah satu pesawat lini terdepan Angkatan Udara Vietnam Utara dalam mempertahankan tanah airnya dari gempuran pesawat-pesawat pembom strategis B-52 Stratofortress Amerika. Tidak hanya harus menahan bomber, MIG-19 bersama-sama MIG-17 dan MIG-21 harus terlibat pertempuran udara sengit melawan jet-jet Amerika yang mengawal *bomber*. Ditinjau dari era pembuatan, teknologi dan performa pesawat maka padanan MIG-19 di arsenal negara-negara barat adalah sejajar dengan F-100 Super Sabre buatan Amerika Serikat

maupun Dassault Super Mystere buatan Perancis. Tetapi di langit Vietnam, apa boleh buat, musuh tidak dapat dipilih, dan MIG-19 pun harus lebih sering berhadapan dengan pesawat-pesawat kombatan yang jauh lebih modern seperti F-4 Phantom II maupun F-105 Thunderchief.

Namun ungkapan “*the man behind the gun*” rupanya sangat sesuai untuk menyebut para penerbang Angkatan Udara Vietnam Utara pada saat itu, Vietnam Peoples Air Force/VPAF. Kualitas manusia lah yang lebih dominan dalam menentukan kemenangan, tidak melulu soal senjatanya. Terbukti bahwa melawan jet-jet Amerika yang jauh lebih canggih dan bahkan dipersenjatai dengan rudal udara ke udara, MIG-19 VPAF dapat menjatuhkan pesawat lawan dengan tembakan kanon 30 mm. Antara tanggal 8-23 Mei 1972 tercatat 7 pesawat tempur F-4 Phantom II ditembak jatuh oleh MIG-19 (Toperczer, 20001).

Pesawat Tempur MIG-21 Fishbed



Gambar 14. Pesawat Tempur MIG-21 Fishbed Koleksi Museum Pusat TNI-AU Dirgantara Mandala
Sumber : Dokumentasi Peneliti 2021

Pada awal dekade 1960-an AURI pernah memiliki pesawat tempur canggih yang dijuluki “kerikil tajam dari timur”. Pesawat itu adalah MIG-21 atau dalam kode NATO disebut Fishbed. MIG-21 merupakan pesawat tempur buru sergap yang kecil, ringan, lincah dan memiliki kecepatan tinggi.

Pesawat tempur ini merupakan impian bagi semua penerbang kombatan, sampai terdapat pameo diantara mereka bahwa MIG-21 akan membawa penerbangnya sampai ujung tingkat kemampuannya.

Seperti halnya alat sista udara lainnya yang dimiliki oleh AURI pada era tersebut, MIG-21 memang diproyeksikan untuk mendukung operasi Trikora pembebasan Irian Barat. MIG-21 sebagai pesawat tempur taktis paling canggih yang dimiliki AURI semakin memperkuat kekuatan udara Indonesia sebagai yang paling disegani di belahan bumi selatan.

AURI memperoleh MIG-21 sebanyak 22 unit dalam 2 varian, yaitu 20 MIG-21F dan 2 unit MIG-21U (Gordon and Dexter, 2008). MIG-21F adalah penempur murni sedangkan MIG-21U adalah pesawat latih. Keberadaan MIG-21 di tanah air kemudian diikuti dengan pembentukan Skadron Udara 14 pada 1 Juli 1962 yang berpangkalan di Maospati, Madiun. Untuk komandan skadron tempur ini ditunjuk Mayor Udara Rusman yang sebelumnya telah berpengalaman terbang dengan pesawat MIG-15 dan MIG-17.



Gambar 15. Pesawat Tempur MIG-21F AURI

Sumber : Mikoyan Mig-21 oleh Yefim Gordon dan Keith Dexter (2008)

Kehadiran MIG-21 di Madiun beserta alat sista udara lain yang bernilai strategis tentu membuat pihak Belanda yang masih bercokol di Irian Barat khawatir. Meski kekuatan Belanda disana diperkuat dengan kapal induk Hr.Ms. Karel Doorman tetapi pesawat tempur Belanda paling mutakhir

yang tersedia hanyalah pesawat Hawker Hunter F.6 yang sama sekali bukan tandingan MIG-21. Fakta-fakta ini pulalah yang menyebabkan Amerika Serikat mengirim pesawat mata-mata U-2 Dragon Lady untuk memotret posisi senjata-senjata agresif AURI di Madiun. Atas desakan Amerika, Belanda akhirnya mau menyerahkan Irian Barat melalui jalur diplomasi. Hal seperti inilah yang disebut sebagai senjata deterren atau penggentar dimana dengan kekuatan senjata yang dimiliki dapat memaksa pihak lawan untuk mengikuti manuver politik yang telah ditetapkan tanpa perlu bertempur atau deklarasi perang terbuka.

Eksistensi pesawat yang mampu terbang hingga mach 2 ini memang membuat gerah banyak pihak, terutama negara-negara barat/NATO. Bahkan belum pernah bertempur langsung melawan MIG-21 dalam duel udara sekalipun para ahli barat sudah dapat memperkirakan kemampuan pesawat ini. Di era yang sama, padanan bagi MIG-21 adalah Dassault Mirage II Perancis, BAC Lightning Inggris, F-104 Starfighter, F-4 Phantom II dan F-5 Tiger Amerika Serikat. Barat pantas was-was karena performa pesawat tercanggih mereka seperti F-4 phantom II sekalipun masih dapat dipecundangi oleh MIG-17 dan MIG-19 yang secara teknologi lebih inferior dibanding MIG-21 yang baru.



Gambar 16. Konfigurasi Persenjataan pada MIG-21 Koleksi Museum Pusat TNI-AU Dirgantara Mandala
Sumber : Dokumentasi Peneliti 2014

MIG-21 sebenarnya adalah pesawat tempur yang didesain untuk mencegat *bomber*. Prinsipnya adalah terbang cepat, bertempur singkat, selanjutnya pulang ke pangkalan. Senjata yang diusungnya tergolong maju pada zamannya. Pada pylon dibawah sayapnya MIG-21 dapat membawa rudal udara ke udara Vympel K-13A atau yang disebut oleh NATO sebagai AA-2 Atoll. Rudal seberat 90 kg ini memuat hulu ledak seberat 7,4 kg dan mampu melesat hingga 2,5 kali kecepatan suara menghajar sasaran pada jarak efektif 1-3,5 km. Apabila ditembakkan dari MIG-21 yang terbang tinggi maka rudal tersebut dapat mencapai kecepatan hipersonik. Vympel K-13A merupakan rudal berpemandu infra merah yang akan meledak sendiri apabila tidak mengenai sasarannya.

Selain rudal udara ke udara, MIG-21 juga dipersenjatai dengan kanon otomatis Gryazev-Shipunov GSh-23 kaliber 23 mm dengan 200 butir peluru. Kanon ini merupakan arsenal baru bagi pesawat tempur Soviet karena diproyeksikan untuk menggantikan semua jenis senjata udara internal pada pesawat tempurnya. GSH-23 berbobot 50 kg yang dipasang di bagian badan sebelah kanan bawah pesawat ini memiliki 2 laras sepanjang 1 meter. Kemampuan tembaknya luar biasa karena dari setiap larasnya mampu memuntahkan 3400-3600 butir peluru per menitnya.



Gambar 17. Rudal Udara ke Udara Vympel K-13 Koleksi Museum Pusat TNI-AU Dirgantara Mandala
Sumber : Dokumentasi Peneliti 2021

Peran serang darat juga dapat dilakukan oleh MIG-21. Bagian bawah perut pesawat terdapat *drop tank* PTB-920 berkapasitas 920 liter avtur yang dapat berfungsi ganda ; untuk menambah daya jelajah terbang dan juga senjata darurat. Bila tidak menenteng rudal maka pylon yang tersedia dapat dimuati roket S-24 kaliber 240 mm yang berdaya rusak hebat. Pilihan lain adalah membawa tandan roket UB-16 dan berbagai jenis bom, baik itu FAB-250, ZAB-250 dan bahkan bom *cluster* RBK-250 yang mengerikan sampai jenis tersebut dilarang penggunaannya melalui Konvensi Dublin 3 Desember 2008. Ancaman nyata yang ditunjukkan oleh MIG-21 inilah yang kemudian mengilhami Angkatan Laut AS untuk membentuk sekolah pilot tempur elit Top Gun.

Kisah-kisah yang disampaikan dalam narasi *storytelling* tersebut setelah direkam secara digital dalam format MP3 dapat diwujudkan dalam bentuk file yang sangat mudah untuk di unduh maupun dimasukkan dalam berbagai macam perangkat digital seperti voice recorder, telepon genggam, dan lain sebagainya. Demikian juga dalam kepentingan pemanduan wisata, konten *storytelling* secara digital dapat dimasukkan ke dalam peralatan wireless *tour guide audio system* seperti Krezt K200 TGM dan versi-versi lainnya. Dengan metode tersebut keterangan suatu koleksi museum akan dapat lebih dinamis serta memperkaya wawasan para wisatawan yang datang berkunjung ke Museum Pusat TNI AU Dirgantara Mandala.

KESIMPULAN

Storytelling dalam bentuk konten digital merupakan keniscayaan dalam mendukung operasional pemanduan wisata terutama dalam wisata sejarah yang koleksi serta reliknya menyimpan berbagai macam cerita yang kadang belum pernah terungkap. Konten *storytelling* secara digital juga berpotensi untuk menambah daya tarik suatu

museum karena wisatawan memperoleh pengalaman serta wawasan yang lebih variatif, tidak hanya dari cerita pemandu wisata secara langsung. Akan tetapi juga dari konten digital yang bisa didengarkan, diputar berulang kali serta diduplikasi dengan sangat mudahnya sehingga membuat wisata ke museum militer seperti Dirgantara Mandala berpotensi menjadi lebih menyenangkan.

SARAN

Konten *storytelling* secara digital merupakan konten yang sangat mudah untuk dilakukan berbagai macam modifikasi, pengembangan dan juga perubahan-perubahan kreatif lainnya. Agar konten selalu menarik maka dapat pula narasi yang sudah ada disampaikan tidak hanya berupa audio tetapi juga berupa video sehingga keterangan terkait atraksi wisata menjadi lebih atraktif. Pada akhirnya *storytelling* yang disampaikan oleh *storyteller*/pemandu wisata akan memantik diskusi sehingga perjalanan wisata ke museum menjadi pengalaman yang sarat dengan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

Angkasa No.12 Edisi September 2013
 Asfandiyar, A.Y., 2007. *Cara Pintar Mendongeng*, Jakarta: Mizan.
 Bajpai, N., 2011, *Business Research Methods*, New delhi India: Pearson.
 Bury, J., 2019, Introducing Storytelling into Tourism and Hospitality Courses: Students' Perceptions, "*Journal of Teaching in Travel & Tourism*".
 Dildy, D.C. and Thompson, W.E., 2013, *F-86 Sabre vs MIG-15 Korea 1950-1953*, Oxford England: Osprey Publishing.
 Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta, 2019, *Buku Statistik Kepariwisata DIY 2019*, Yogyakarta.

Echols, J. M., dan Shadily, H., 1992, *Kamus Inggris-Indonesia*, Jakarta: Penerbit Gramedia.
 Geisler, H., 1997, *Strorytelling Professionally : The Nuts and Bolts of A Working Performer*, Englewood, Colorado: Libraries Unlimited, Inc.
 Gordon, Y., 2001, *Mikoyan-Gurevich Mig-15*, Hinckley England: Midland Publishing.
 Gordon, Y., 2002, *Mikoyan-Gurevich Mig-17*, Hinckley England: Midland Publishing.
 Gordon, Y., 2003, *Mikoyan-Gurevich Mig-19*, Hinckley England: Midland Publishing.
 Gordon, Y. and Dexter, K., 2008, *Mikoyan Mig-21*, Hinckley England: Midland Publishing.
 Green, M.C., 2004, Storytelling in Teaching Observer, "*The Association for Psychological Science*", Vol. 17, Number 4.
 Korez-Vide, R., 2017, Storytelling in Sustainable Tourism Management: Challenges and Opportunities for Slovenia, "*Journal of Advanced Management Science*", Vol. 5, No. 5.
 Krylov, L. and Tepsurkaev, Y., 2008, *Soviet MIG-15 Aces of the Korean War*, New York USA: Osprey Publishing.
 Kuntari, E.D., dan Lasally, A., 2021, Wisatawan Dalam Persepsi Terhadap Daya Tarik Wisata Heritage De Tjolomadoe, "*Journal Tourism and Economic* Vol. 4 No. 2 December 2021 : 153-163".
 Liçaj, B., and Matja, L., 2015, Storytelling and Cultural Tourism Valorisation of Past identities, "*Skills and Tools to the Cultural Heritage and Cultural Tourism Management*", p. 279.
 Lugmayr, A., Sutinen, E., Suhonen, J., Sedano, C.I., Hlavacs, H., and Montero, C.S., 2016, Serious Storytelling – a First Definition and

- Review, “*Springer Science + Business Media*” New York 3 September 2016.
- Malan, K., 1991. *Children as a Storytellers*, Australia: Laura St, Newtown.
- Michel III, M.L., 2007, *Clashes: Air Combat Over North Vietnam 1965-1972*, Annapolis, Maryland, USA: Naval Institute Press.
- Mutiaraningrum, I., Trisnawati, H., dan Rosalina, T., 2021, The Perception of Tour Guide Training: An Insight From The Border Area of Indonesia, “*Journal Tourism and Economic* Vol. 4 No. 1 June 2021 : 28-37”.
- Pertiwi, V.I., Ilman, G.M., dan Fitrie, R.A., 2021, Pandemics, Tourism, And Communities: An Adaptive Policy From A Case Study Of Indonesia, “*Journal of Tourism and Economic* Vol. 4 No. 2 December 2021 : 85-99”.
- SS Sashi, 2008, *Encyclopaedia Indica: Independent India and wars-III*, Anmol Publications.
- Sweetman, B., 1984, *Concise Guide to Soviet Military Aircraft*, Rushden England: Temple Press.
- Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung: Alfabeta.
- Toperczer, I., 2001, *MIG-17 and MIG-19 Units of The Vietnam War*, Oxford England: Osprey Publishing.
- Wardiah, D., 2017, Peran Storytelling Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis, Minat Membaca Dan Kecerdasan Emosional Siswa, “*Jurnal Wahana Didaktika* Vol. 15 No.2 Mei 2017 : 42-56”.