



MUSEOGRAFIA

MAJALAH ILMU PERMUSEUMAN

Vol.V, No.8 - Desember 2011



Direktorat
Budaya

ISSN.0

Diterbitkan oleh:

Direktorat Permuseuman
Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala
Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

Pelindung

Direktur Jenderal Sejarah
dan Purbakala

Penanggung Jawab

Intan Mardiana N.

Pemimpin Redaksi

R. Tjahjopurnomo

Redaksi

Prioyulianto Hutomo
Junus Arbi
Endang Sriwigati
Budiharja
Dani Wigatna
Aris Ibnu Darodjad
Tiarna Rita Siregar

Sekretariat

Susiyanti
Dewi Yuliyanti
Andini Perdana
Sri Wiyarto

Alamat Redaksi

Direktorat Permuseuman
Kompleks Kemdiknas Gedung E Lt. 10
Jl. Jend. Sudirman, Senayan
Jakarta 10270

Email: redaksimuseografa@yahoo.com
<http://museumku.wordpress.com>

Daftar Isi

Dari Redaksi	2
Serpihan.....	3
Menyiapkan Pameran Majapahit: <i>Behind the Scenes</i>	5
Pandangan Seorang Kerani Rendahan: Pemulihan Jatidiri Bangsa melalui Pengelolaan Terpadu untuk Candi Borobudur, (Per)museum(an), dan Perpustakaan	9
Museum sebagai Media Komunikasi.....	17
Pengalaman Pengunjung di Ruang Etnografi Museum Nasional	25
Representasi Memori Pengunjung di Museum La Galigo.....	39
Mengelola Hubungan dengan Pengunjung Museum	63
Teori Penyusunan Instrumen Penelitian Pengunjung.....	73
Pengembangan Situs Pemakaman Kolonial Sebagai <i>Open Air Museum</i> : Uji Coba pada Museum Taman Prasasti.....	91
Kajian Model Pewarisan Nilai Budaya Bagi Pelajar Melalui Fungsi Museum (Studi Kasus di Museum Sri Baduga Jawa Barat)	105
Tata Pamer Museum: Pandangan Seorang Pemerhati.....	147
Kronik Permuseuman Tahun 2011	155

Dari Redaksi

Tujuan didirikan museum setelah kemerdekaan adalah untuk kepentingan pelestarian warisan budaya dalam rangka pembinaan dan pengembangan kebudayaan bangsa, dan sebagai sarana pendidikan non-formal. Oleh karena itu, menurut Moh Amir Sutaarga (1977/1978) museum menjadi urusan yang perlu ditangani pembinaan, pengarahan, dan pengembangannya oleh pemerintah sebagai sarana pelaksanaan kebijakan politik di bidang kebudayaan.

Mengacu pada pemikiran di atas, maka sudah sepatutnya, bahwa institusi yang bernama museum itu masuk kembali ke jajaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Museografika Vol.V No.8 Tahun 2011 ini, mengetengahkan tulisan yang tidak bertema. Tulisan Yunus Arbi dengan judul "Menyiapkan Pameran Majapahit: *Behind the Scenes.*" Menginformasikan secara singkat tentang "proses kreatif" dari sebuah pameran. Selanjutnya Bambang Budi Utomo, menulis tentang "Pandangan Seorang Kerani Rendahan: Pemulihan Jatidiri Bangsa Melalui Pengelolaan Terpadu Untuk Candi Borobudur, (Per)museum(an), dan Perpustakaan." Annisa Maulina Gultom, dengan tulisannya yang berjudul

"Museum Sebagai Media Komunikasi", yang pada intinya mengandung pesan, bahwa hanya museumlah yang bisa menjadi penyambung lidah generasi yang lebih tua dengan generasi kini dan masa depan.

Tulisan-tulisan lainnya adalah: "Mengelola Hubungan Dengan Pengunjung Museum" karya Kresno Yulianto, "Representasi Memori Pengunjung di Museum La Galigo, oleh Andini Perdana, "Pengalaman Pengunjung di Ruang Etnografi Museum Nasional", tulisan Anne Putri Yusiani, "Pengembangan Situs Pemukiman Kolonial Sebagai *Open Air Museum: Uji Coba pada Museum Taman Prasasti*", karya Atina Winaya, "Teori Penyusunan Instrumen Penelitian Pengunjung", tulisan Isman Pratama Nasution, "Kajian Model Pewarisan Nilai Budaya Bagi Pelajar Melalui Fungsi Museum", karya Yunita Iriani Syarief, dan tulisan Djulianto Susantio, dengan judul "Tata Pamer Museum: Pandangan Seorang Pemerhati".

Untuk Kolom Serpihan, Yunus Arbi masih setia untuk mengisinya, dengan judul "Konsepsi Pameran". Sebagai pelengkap edisi kali ini, seperti biasanya disajikan "Kronik Permuseuman".

Redaksi

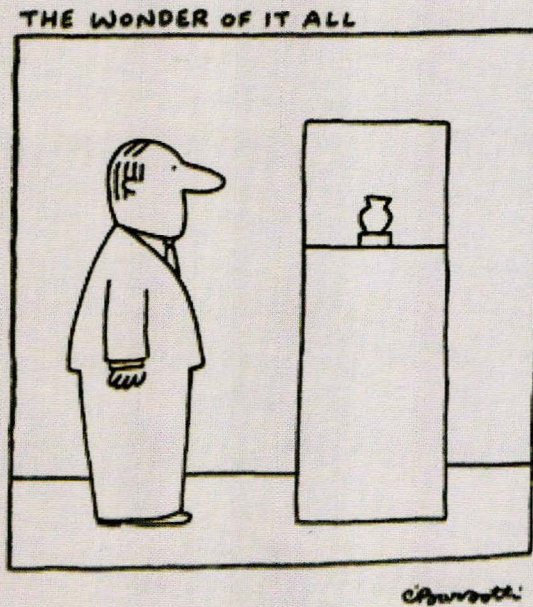
Serpihan

Konsepsi Pameran

An exhibition is in itself an object fraught with cultural meaning and embodying a series of choices and reinterpretation that have as much to do with the mind of the designer as with the artefacts on display

Mengamati secara dekat penggunaan media pameran yang dapat kita nikmati sekarang merupakan bentuk evolusi yang panjang yang dilalui oleh museum-museum. Jika kita cermati bentuk pameran

yang tampak hingga ke masa sekarang, akan tampak bentuk penyajian yang tidak lepas dari perjalanan sejarah. Gambaran yang ditampilkan sangat terkait dengan latar belakang keilmuan dari materi



yang dipamerkan. Umumnya terbagi atas gaya pameran yang dikenal dengan metode *in vitro*, yaitu fungsi keingintahuan terhadap koleksi yang berpola dasar pada benda langka yang tidak tergantikan. Kedua adalah pertanyaan terhadap keaslian benda dan rasa ingin menyentuh langsung terhadap obyek yang dipamerkan dengan prinsip *in vivo*, yang sebenarnya bertentangan dengan cara penyajian yang melindungi benda agar tidak terjamah. Selanjutnya yang paling menarik perhatian adalah pendekatan *in situ*, yaitu membawa pengunjung kepada tempat dan tata letak benda yang ingin dilihatnya secara leluasa.

Gambaran tentang bagaimana cara orang melihat suatu pameran dalam perjalanannya sangat dipengaruhi oleh penemuan-penemuan baru di berbagai cabang ilmu pengetahuan. Metode penyajiannya mengikuti upaya-upaya ilmu pengetahuan itu disampaikan.

Lambat laun perubahan dalam konsepsi pameran tidak saja terpaku pada hal-hal yang berbau saintifik, tetapi juga pertimbangan estetika dan praktikal di dalam menyajikan materi pameran, terutama keterlibatan desainer pameran yang professional serta peran kurator di dalam mengembangkan tema dan pesan yang akan disampaikan baik secara saintifik maupun inovatif, disamping pengunjung melihat dan bergerak, juga dapat menyentuh, mendengar, *smell* dan bahkan *taste*.

Hal ini sekarang jelas menjadi kenyataan bahwa apa yang dilihat adalah suatu yang kosong karena keterbatasan pada pengetahuan terhadap apa yang dilihat. Oleh sebab itu, permasalahan ini perlu dicarikan pencerahan tentang bagaimana bentuk dan peran komunikasi yang tepat yang dapat membantu membangun hubungan yang timbal balik dengan masyarakat luas yang datang berkunjung ke museum.

Menyiapkan Pameran Majapahit: *Behind the Scenes.*

Yunus Arbi

Museum researchers sometimes write and exhibit organizers frequently behave, as though they never visit museums for pleasure. Shame on them.

Merencanakan pameran museum bisa dikatakan mudah, tetapi menjadi sulit ketika dihadapi berbagai persoalan siapa yang terlibat dalam persiapan, tema apa yang akan diambil, dan mengapa tema itu dipilih. Bagaimana dengan penentuan materi yang akan disajikan Untuk siapa pameran itu diselenggarakan? Cukup krusial

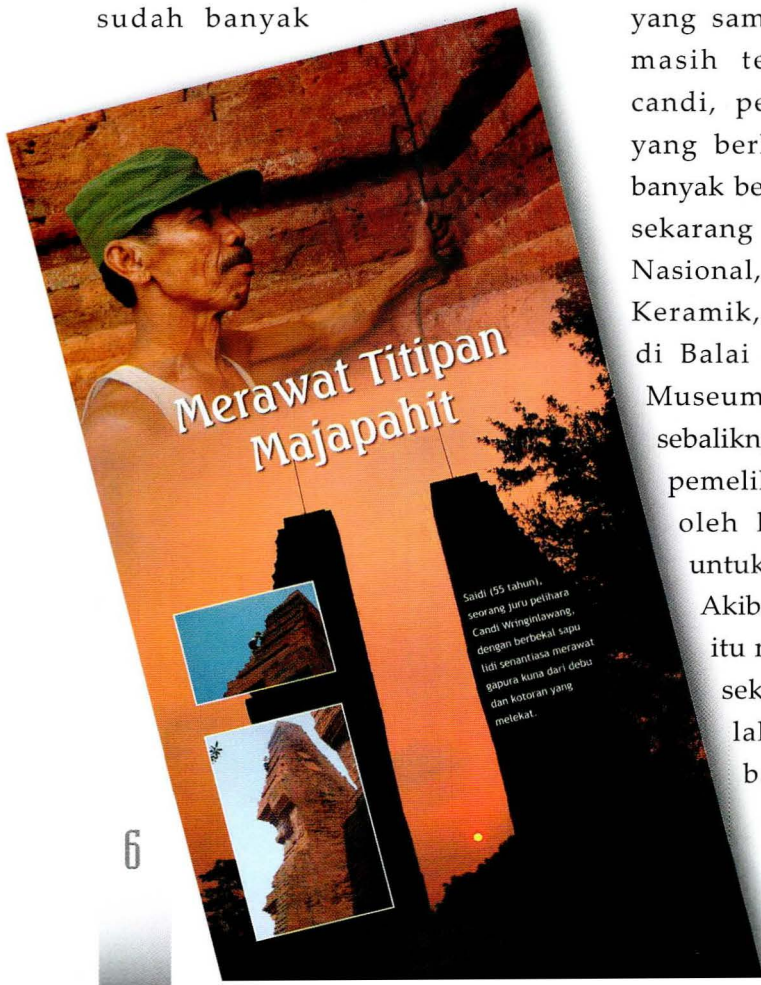
kah bagi publik untuk memahami atau apakah materi relevan dengan kebutuhan publik di masa sekarang. Dari berbagai pertanyaan yang mengemuka, maka yang paling pokok adalah adalah pesan apa yang ingin disampaikan melalui pameran ini. Berangkat dari *"what is the big idea of the exhibit?"* menjadi lontaran awal



ketika akan merencanakan pameran Majapahit. Dalam suatu pertemuan di awal tahun 2006, pak Suroso, Direktur Peninggalan Pubakala, menggagas akan mengadakan pameran Majapahit di Museum Nasional. Tema Majapahit sudah seringkali digelar di Indonesia, bahkan di mancanegara, seperti di Museum Nasional Singapura yang bertajuk *"the Legacy of Majapahit"* pada tahun 1994-1995 dalam rangka merayakan 700 tahun Majapahit. Gagasan pameran bukan sekedar menyajikan berbagai peninggalan Majapahit yang mempunyai keunikan dalam bentuk, eksotika tinggalan candi, *tirtha*, dan lainnya. Pameran semacam itu cuma menyampaikan sejarah masa lalu saja yang sudah banyak

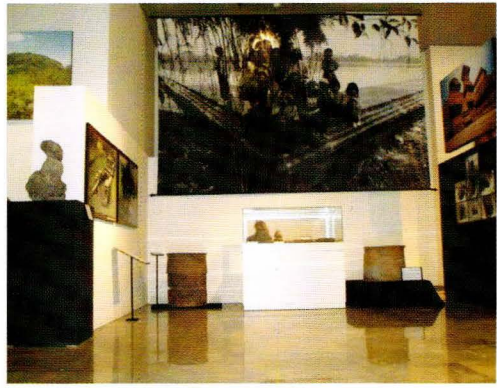
dikenal orang. Obsesi berpameran berangkat dari keprihatinan pak Suroso - arkeolog senior yang sudah malang melintang dalam penelitian di situs Trowulan, Mojokerto (Jawa Timur) sejak tahun 1970an – terhadap kondisi pelestarian, penelitian yang telah dilakukan berbagai pihak, masih belum mendapat perhatian yang seimbang dalam konteks pemanfaatannya.

Bagi mereka yang berkecimpung di dunia arkeologi, Majapahit yang tapaknya diduga terletak di situs Trowulan, merupakan bukti tertua sebuah kota abad 13 – 16 M di Indonesia. Jejaknya masih tampak jelas dari runtunan puing-puing, jalur-jalur kanal kuna dan ragam tinggalan yang sampai sekarang warisannya masih terselamatkan. Beberapa candi, petirthaan, kolam raksasa yang berhasil dipugar, sementara banyak benda cagar budaya bergerak sekarang menjadi koleksi Museum Nasional, Museum Seni Rupa dan Keramik, ditangan kolektor, dan di Balai Penyelamatan Arca atau Museum Situs Trowulan. Namun sebaliknya, upaya perlindungan dan pemeliharaan ini tidak dibarengi oleh kesadaran pihak lainnya untuk melakukan hal yang sama. Akibatnya, keruntuhan masa lalu itu masih terus berlanjut hingga sekarang, terutama eksploitasi lahan untuk sumber bahan baku pembuatan bata dan



pemenuhan benda budaya untuk "antique market". Lambat laun jika tidak ada penanganan yang serious, Hal ini dimungkinkan terjadi proses percepatan kepunahan warisan budaya masa silam. Berangkat dari kondisi ini, pameran dipandang langkah yang jitu dalam menyebarkan informasi dan membangun kesadaran bersama untuk melindunginya bersama.

Untuk mewujudkan gagasan ini dalam bentuk suatu pameran tentu membutuhkan persiapan matang, karena gagasan-gagasan liar, beraneka warna, impian untuk mewujudkan yang besar perlu diformulasikan menjadi sesuatu yang *perfect step by step process*. Menyiapkan pameran memerlukan standar seperti halnya proses persiapan dalam sebuah industri film atau penulisan buku, tetapi yang membedakan adalah pameran di museum melibatkan banyak hal seperti benda (realia, replika, miniatur), unsur penunjang, keselamatan benda, kumpulan kata-kata yang mengurai informasi yang tepat dan sesuai dengan tema, dan lebih penting lagi pengunjung yang tidak dapat diprediksi apakah akan menyukai, mengerti atau tidak. Menjajakan pameran di museum, perlu mempertimbangkan sasaran pengunjungnya apakah ada pengunjung yang ditargetkan (*target audience*) atau pengunjung sebenarnya (*actual audience*). Pengunjung



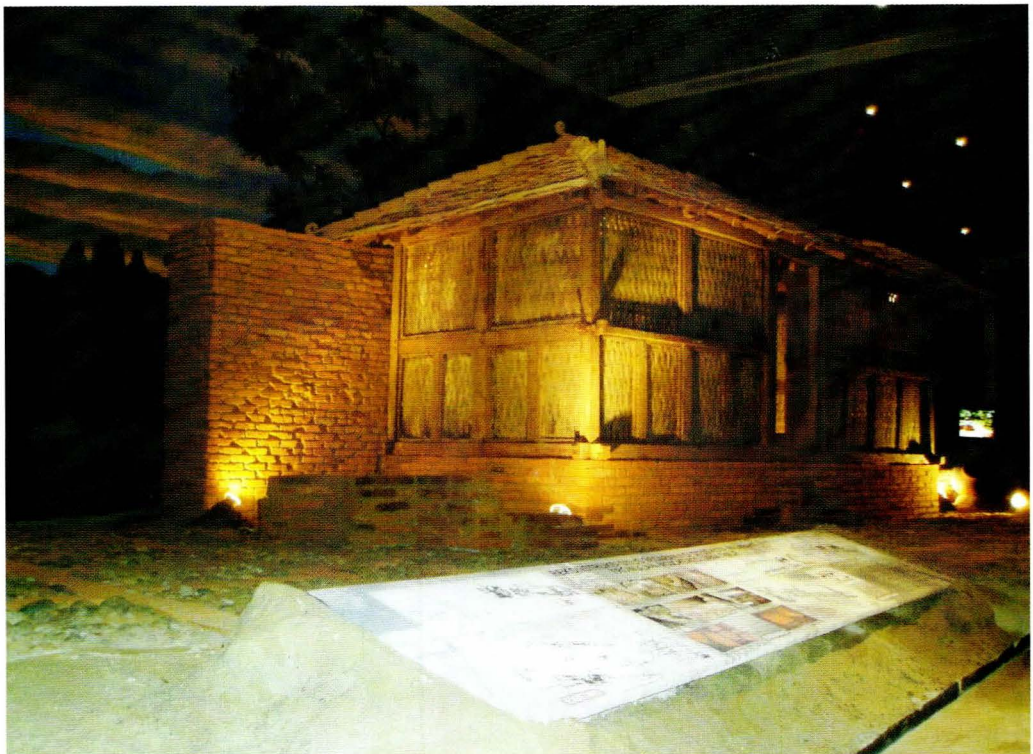
umumnya datang dengan 4 tujuan utama, yaitu kebutuhan informasi; identitas pribadi; memperkuat nilai-nilai pribadi, interaksi sosial, seperti keluarga, teman atau lainnya; atau sekedar mencari hiburan dan relaksasi. Paling tidak dari pameran yang dilihat ada *take home message* yang dapat dibawa oleh pengunjung. Oleh sebab itu, paradigma pameran bukan lagi berangkat dari cara pandang kita selaku pengelola, tetapi bagaimana menyajikan materi pameran yang mampu memberi makna '*meaning making*', dan koleksi yang mampu '*berbicara tentang dirinya sendiri*' (*speak for themselves*) yang suara dari masyarakat justru lebih diutamakan. Pameran merupakan bisnis menjajakan sesuatu atau benda, sebagai media komunikasi, dan pameran berisi pengalaman-pengalaman bukan sebagai suatu produk.

Atas dasar itu, maka pertimbangan sasaran pengunjung menjadi bahasan awal dalam persiapan awal, selain penentuan pendekatan pameran yang akan dilakukan. Umumnya,

sebuah pendekatan yang digunakan adalah diakronik (babakan sejarah) dan sinkronik (tematik), serta pendekatan penyajian yang *dialogue-driven* dengan melibatkan suara dan pandangan masyarakat. Suara siapa yang didengar? Ini menjadi persoalan. Majapahit, merupakan ladang penelitian bagi para arkeolog dengan berbagai obyek kajian dan semua ini harus diformulasikan sesuai tema yang akan diangkat, sekaligus memperhitungkan pula besaran ruang yang tersedia untuk cakupan jumlah materi yang diperlukan.

Langkah awal yang dilakukan adalah menghadirkan pakar tentang

kemaharajaan Majapahit untuk memberi gambaran awal mengenai latar belakang sejarah, bukti-bukti tertulis, keagamaan, bangunan sakral maupun profan, dan berbagai tinggalan budaya yang membuktikan peradaban di masa silam. Di dalam proses ini juga hadir pakar dari disiplin lain, terutama dari arsitektur yang memberi kontribusi mengenai kondisi tata ruang suatu kota masa lalu. Hasilnya disepakati pendekatan pameran disampaikan secara diakronik, yaitu mengungkapkan kesejarahan Majapahit, dan sinkronik untuk menyajikan kondisi kota masa lalu.



Pandangan Seorang Kerani Rendahan: Pemulihan Jatidiri Bangsa melalui Pengelolaan Terpadu untuk Candi Borobudur, (Per)museum(an), dan Perpustakaan

Bambang Budi Utomo

Kerani Rendahan pada Puslitbang Arkeologi Nasional

Latar Belakang

Sejak berakhirnya pemerintahan Orde Baru dan dilanjutkan dengan Reformasi 1998, "tatanan" masyarakat yang ada di Indonesia mulai kacau balau. Bedanya hanya pada kebebasan berbicara dan mengemukakan pendapat di kalangan masyarakat, dari terkekang menjadi bebas sebebaskan. Untuk itu, ada baiknya kita menyimaki apa yang dulu tidak pernah terjadi dan sekarang sering terjadi di masyarakat. Dulu dikenal ramah tamah dan penuh toleransi, sekarang beringas dan mudah diadu domba.

Kita pernah berpandangan bahwa bangsa Indonesia adalah sebuah bangsa yang multietnis. Pandangan itu berubah manakala kita kaji lebih jauh sampai kedatangan bangsa-bangsa lain ke Nusantara. Masuknya bangsa-bangsa Tionghoa, India, Arab, dan

Eropa dengan latar belakang budaya yang berbeda-beda, menjadikan bangsa Indonesia sebagai bangsa yang multikultur. Para pendatang itu ada yang membaur dengan penduduk pribumi, dan ada pula yang "memaksakan" budayanya ke penduduk pribumi dalam bentuk penjajahan.

Suatu kenyataan bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa yang multikultur dengan keragaman budaya pada suku-sukubangsa yang hidup di Nusantara. Sejak kemerdekaan dan Indonesia menjadi Negara Kesatuan, selama beberapa puluh tahun suku-sukubangsa yang mendiami Nusantara hidup dalam damai. Tidak pernah terdengar pertikaian antarsukubangsa dan antaragama. Kedamaian ini "berakhir" dengan dimulainya pertikaian

antarsukubangsa di Kalimantan Barat, menyusul di Kalimantan Selatan. Yang lebih memprihatinkan adalah pertikaian antaragama di Ambon dan Poso. Sampai saat ini kondisi demikian seperti api dalam sekam, artinya setiap saat dapat meletus kembali.

Semua kejadian yang memalukan tersebut kalau diamati mungkin disebabkan oleh menipisnya rasa toleransi yang berakar dari jatidiri. Ditambah lagi dengan kebijakan pemerintah dalam hal penghapusan kurikulum budi pekerti pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Terbukti para remaja mudah beringas dan mudah terprovokasi. Kalau ditelusuri ke belakang, remaja yang mudah beringas ini ketika masih di tingkat Sekolah Dasar tidak mengenal pelajaran Budi Pekerti. Fenomena inilah yang harus segera dibenahi dengan menggunakan pendekatan kebudayaan.

Ketika Presiden Susilo Bambang Yudhoyono mengumumkan Kabinet Indonesia Bersatu (Jilid 2), bahwa Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata masuk dalam koordinasi Menko Perekonomian, tak pelak masyarakat awam bertanya-tanya: Mau dikemanakan kebudayaan? Apakah kebudayaan akan “dijual” melalui kegiatan kepariwisataan? Ya tidak masalah kalau dijual karena sumber devisa dari migas akan habis dalam

jangka waktu tidak lama lagi. Sebab itu sektor pariwisata harus digalakkan agar dapat menjadi salah satu sumber devisa negara.

Tidak dimungkiri bahwa Indonesia sangat kaya akan ragam budaya penduduknya yang katanya multietnis, bahkan lebih tepat dikatakan multikultur. Keragaman budaya dikarenakan perbedaan budaya antara satu sukubangsa dengan sukubangsa lainnya merupakan daya tarik wisata, yang sudah barang tentu bisa dijual. Lantas, bagaimana dengan sisi lain dari kebudayaan yang lebih penting bagi jatidiri bangsa dan persatuan?

Jika kebudayaan dimaknai sebagai pariwisata, maka kita tidak ubahnya seperti bangsa Eropa zaman kolonial yang melihat kebudayaan di luar negaranya sebagai sesuatu yang eksotis, menarik, dan “aneh” sehingga perlu dilestarikan agar bisa dinikmati. Padahal kebudayaan mempunyai pengertian yang sangat luas, yang menyangkut jatidiri bangsa dan pengetahuan bangsa.

Kebudayaan merupakan satu kesatuan dari pengetahuan atau gagasan budaya, tingkah laku budaya dan benda-benda budaya. Ini tentunya menjadi sangat menarik jika ketiga unsur itu dilihat secara terpisah, sehingga orang berbicara tentang mana yang bisa dijual dan mana pula yang tidak bisa dijual.

Pengetahuan budaya sebagai sebuah entitas yang sangat terkait dengan eksistensi masyarakat pendukungnya menjadi bekal yang kuat bagi jatidiri suatu komunitas, bahkan bangsa. Sebut saja kearifan lokal, yang sangat sarat dengan ide, nilai, norma dan moral suatu komunitas sesuai dengan lingkungan hidupnya.

Suatu entitas mestinya disimbolkan juga dengan penguasaan wilayah yang tergambar sebagai hak hukum adat seperti dalam Undang-undang Dasar 1945 pasal 18b ayat (2): "Negara mengakui dan menghormati kesatuan-kesatuan masyarakat hukum adat beserta hak-hak tradisionalnya sepanjang masih hidup dan sesuai dengan perkembangan masyarakat dan prinsip Negara Kesatuan Republik Indonesia yang diatur dalam undang-undang". Penguasaan wilayah menjadi dasar bagi berkembangnya aturan adat yang dilindungi itu, dan biasanya wilayah komunitas tertentu dikuatkan dengan adanya mitos, legenda dan ceritera-ceritera rakyat tentang daerah dan asal komunitas yang bersangkutan, dan ini menjadi sandaran bagi aturan-aturan adat yang ada. Wilayah-wilayah tersebut tidak terbatas pada daratan saja, akan tetapi juga wilayah lautan atau air yang menjadi daerah yang dapat dihuni.

Batas kewilayahan tempat tinggal komunitas suatu sukubangsa tidak

nyata. Ada daerah abu-abu yang dimukimi oleh komunitas dua sukubangsa yang berbeda. Daerah abu-abu inilah merupakan daerah rawan konflik. Pada saat ini di daerah tersebut sering terjadi pertikaian antarsukubangsa, seperti yang terjadi di Lombok dan beberapa tempat lain.

Pengelolaan Terpadu

Tidak ada satu pun pemerintah di muka bumi ini yang membiarkan rakyatnya hidup dalam kekacauan dan tidak mempunyai jatidiri. Kalau kita melihat kenyataan-kenyataan yang terjadi pada bangsa ini, penurunan jatidiri bangsa, mudah beringas dan diadu-domba, serta dilecehkan bangsa lain, tentu pemerintah Republik Indonesia melalui Kabinet Indonesia Bersatu (Jilid 2) harus segera berbenah.

Setahun lebih pemerintahan Kabinet Indonesia Bersatu (Jilid 2) "mengemban" amanat rakyat, namun hingga saat ini hasilnya apalagi manfaatnya belum ada. Kita tidak tahu apa hasil dari penilaian yang 30, 50, 70, dan 100 hari seperti yang pernah dijanjikan oleh Presiden Yudhoyono. Kita hanya melihat bahkan merasakan, tidak ada perubahan yang mengarah pada perbaikan. Ini tentu ada yang salah. Kalau kita perhatikan keseharian dalam kehidupan masyarakat, kesalahan itu terletak pada degradasi jatidiri masyarakat Indonesia.

Urusan jatidiri bangsa adalah urusan kebudayaan, dan urusan kebudayaan ada pada Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. Lantas apa yang harus dilakukan untuk membenahi bangsa yang sedang “kehilangan” jatidiri ini? Untuk itu, marilah kita lihat potensi yang kita miliki dan dapat dimanfaatkan untuk kepentingan bangsa.

Urusan jatidiri bangsa dapat dilakukan melalui beberapa cara, tetapi walau bagaimanapun cara yang dilakukan harus melalui suatu pengelolaan yang terpadu di antara potensi-potensi yang dimiliki, yaitu Borobudur, Museum, dan Perpustakaan yang pengelolaannya harus dilakukan antar kementerian terkait. Lagipula, kabinet sekarang ini mengandalkan kerja sama antar kementerian. Inilah potensi dan sekaligus kekayaan budaya yang sangat berharga dan tidak ternilai.

Borobudur merupakan gunung kosmos, punden berundak untuk memuja arwah nenek moyang dan juga bangunan suci utama dari dinasti Sailendra yang berkuasa di Tanah Jawa pada abad ke-8-10 Masehi. Ini mengindikasikan bahwa meskipun pada Borobudur kental dengan unsur budaya India, namun unsur budaya lokal tidak ditinggalkan. Arsitektur punden berundak merupakan unsur budaya lokal.

Bangunan Borobudur bukan saja merupakan contoh arsitektur yang unik, tetapi juga dapat dianggap sebagai perwujudan konsep ajaran Buddha dalam batu. Penguasa Sailendra mewariskan kepada kita suatu dokumentasi kehidupan keseharian masyarakat pada abad ke-8 Masehi yang ceria dan damai. Meskipun rangkaian cerita yang dipahatkan pada dinding bangunan dan dinding pagar berasal dari India, namun *setting*-nya adalah keadaan masyarakat di sekitar Borobudur. Misalnya dapat disaksikan bentuk-bentuk rumah tinggal, perahu khas Asia Tenggara, sistem pertanian sawah, membuat barang tembikar, dan aktivitas pande logam di bengkelnya. Pesan yang hendak disampaikan melalui penggambaran relief adalah hidup damai dan saling menolong antar umat manusia seperti yang diajarkan oleh para Bodhisattwa.

Borobudur dengan relief ceritanya bak sebuah buku *best seller* yang kandungan isinya baik dan dianjurkan dibaca untuk diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Namun sayangnya, kitab yang baik itu tidak atau kurang disertai dengan “resensi” yang baik serta kurang disosialisasikan pada masyarakat pewarisnya. Akibatnya, calon pembaca hanya melihat bentuk fisiknya, tidak membacanya dengan seksama, apalagi mengimplementasikan dalam

kehidupan kesehariannya. Pengunjung lebih suka berfoto berlatar ongkongan batu yang tidak dapat berbicara.

Berbicara Indonesia, maka tak pelak lagi muncul sebuah ikon yaitu Borobudur, sehingga nama Borobudur lebih identik dengan Indonesia. Bangunan itu sarat dengan nilai sejarah, filosofi serta harapan-harapan, merupakan sebuah *benda budaya* yang sudah menjadi milik Indonesia dan bukan lagi Jawa atau Sailendra. Ini menjadi sebuah jatidiri bangsa Indonesia.

Museum, berdasarkan definisi yang diberikan *International Council of Museums (ICOM)*, adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan.

Cerminan dari tingginya kebudayaan sebuah bangsa dapat dikatakan diwujudkan dalam sebuah benda. Itulah sebabnya tinggi rendahnya peradaban dari sebuah bangsa dapat dilihat di museum berupa benda-benda koleksinya. Adalah tugas dan kewajiban dari penelitalah yang menjadikan benda koleksi museum menjadi "hidup" dan dapat

"berbicara". Ini jarang sekali dilakukan oleh para pengelola museum. Akibatnya sebagian besar masyarakat menganggap bahwa museum hanya tempat menyimpan barang-barang antik peninggalan masa lampau, tanpa melihat proses atau aktivitas dari keberadaan benda-benda budaya tersebut.

Perjalanan panjang sebuah artefak mulai dari situs sampai museum memerlukan waktu yang lama dan biaya yang relatif besar. Idealnya, sebuah artefak yang ditemukan terlebih dulu dilakukan analisis artefaktual dan konstekstual sampai tuntas. Setelah diketahui jenis dan fungsinya, barulah diserahkan ke museum untuk menjadi koleksi dan sekaligus diinformasikan pada masyarakat bagaimana sebuah aktivitas manusia dari bangsa tertentu melaksanakan kehidupannya. Dari perjalanan aktivitas serta benda yang ada di museum, maka tampak adanya sebuah atau seperangkat *tingkah laku budaya* dari bangsa tersebut.¹ Melalui benda-benda cagar budaya inilah jatidiri sebuah bangsa dapat terbentuk.

Borobudur tidak berdiri sendiri. Bangunan ini berkonteks dengan

1 Menurut penulis, harga diri sebuah bangsa tercermin dalam sebuah museum. Karena itulah ketika pemerintahan Presiden Soekarno dan Soeharto, ada acara protokoler kunjungan Kepala Negara atau Kepala Pemerintahan negeri asing ke Museum Nasional. Setelah Reformasi 1998 kunjungan ke Museum Nasional nyaris tidak pernah ada.

bangunan lain dan artefak lain yang ditemukan di sekitar Borobudur, atau di tempat yang jauh tetapi masih berkorelasi dengan Borobudur. Benda cagar budaya lepasan ini, setelah tuntas dianalisis idealnya diserahkan ke museum. Kalau museum itu ada di lingkungan kompleks Borobudur, dapat menjadi koleksi Museum Samudrareksa. Kenyataan yang ada, selain “miskin” koleksi, museum ini jarang dikunjungi masyarakat, baik untuk keperluan sekadar melihat-lihat koleksi maupun untuk pengetahuan apalagi untuk keperluan studi.

Kedua potensi tersebut (Borobudur dan Museum) yang masih bernaung di bawah satu atap (Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala), tampaknya masih berjalan sendiri-sendiri tidak terkoordinasi dengan baik. Belum lagi kalau sebuah museum berada di bawah pengelolaan pemerintah provinsi, makin jauh dari koordinasi apalagi dikelola secara terpadu.

Sekarang kita melihat potensi lain yang dapat dipakai untuk mengangkat jatidiri bangsa, yaitu **Perpustakaan**. Salah satu dari misi dari perpustakaan adalah “Melestarikan Bahan Pustaka (Karya Cetak dan Karya Rekam) sebagai Hasil Budaya Bangsa” dengan kewenangan antara lain “merumuskan dan pelaksanaan kebijakan pelestarian

pustaka budaya bangsa dalam mewujudkan koleksi deposit nasional dan pemanfaatannya”.

Seperti halnya museum, perpustakaan juga memiliki koleksi karya budaya yang mencerminkan jatidiri bangsa. Naskah-naskah (manuskrip-manuskrip) kuna tinggalan budaya awal berkembangnya Islam di Nusantara dan sebelumnya, banyak tersimpan di perpustakaan di berbagai tempat. Ada yang disimpan di Museum Keraton, di Balai-balai Kajian, dan di perpustakaan daerah. Dilihat dari fisiknya, manuskrip ini ada yang ditulis di atas daun tal (lontar), kulit kayu, dan kertas. Isinya bermacam-macam, ada yang tentang sejarah kerajaan, hikayat, pengobatan tradisional, petuah-petuah kebajikan, pesan dan tuntunan hidup, agama, dan semuanya menunjukkan kearifan dari suatu bangsa.

Mengenai naskah – terutama naskah-naskah Melayu dari sekitar Riau Kepulauan – nasibnya sangat memprihatinkan. Pemerintah daerah dan pemerintah pusat kurang memberikan perhatian. Akibatnya banyak manuskrip dijual ke Singapura dan Malaysia. Padahal, di antaranya ada yang isinya cukup penting bagi penulisan sejarah. Ini sangat berbahaya apabila menyangkut batas-batas kerajaan sebelum terbentuknya Indonesia, Malaysia, dan Singapura.

Sebagai contoh, Malaysia dapat menang dari klaim Singapura atas Pulau Batu Putih karena merujuk dari dokumen zaman kesultanan Johor abad ke-19 tentang batas-batas wilayah. Bagaimana kalau sebuah pulau di Indonesia berhasil dikuasai Malaysia atau Singapura hanya berdasarkan rujukan dari secarik dokumen kesultanan Riau-Penyengat?

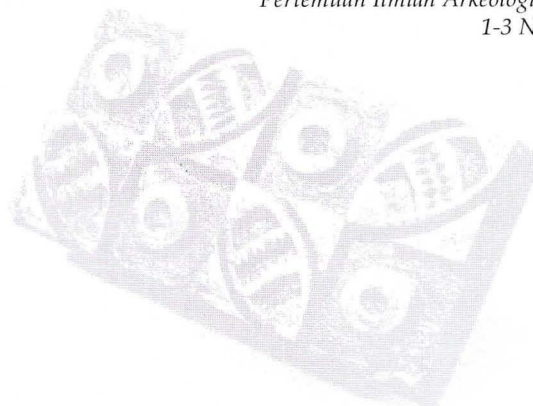
Selain itu, perpustakaan juga mempunyai andil terhadap perkembangan pengetahuan dan teknologi manusia, khususnya dalam hal sosialisasi pengetahuan dari generasi ke generasi. Adanya sistem *on-line* antar perpustakaan menjadi sangat membantu bagi kepentingan kebutuhan satu daerah dengan daerah lain dalam hal informasi terbaru melalui buku-buku yang ada serta informasi *up to date* dari perkembangan teknologi dapat diakses oleh seluruh komponen bangsa di seluruh Indonesia.

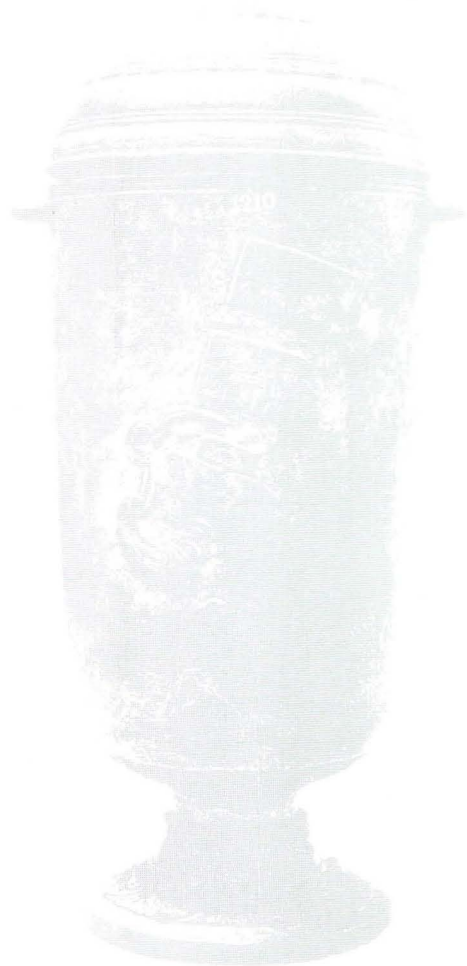
Perpustakaan adalah sebuah gudang penyimpanan pengetahuan manusia dalam bentuk tulisan-tulisan, baik

masa lalu maupun masa sekarang dan akan berlanjut pada masa selanjutnya sebagai bentuk proses sosialisasi. Seperti istilah *Scripta manen verba Volant*, ("apa yang tertulis bersifat abadi dan apa yang diucapkan akan sirna"). Tulisan-tulisan yang tersaji dalam perpustakaan merupakan perjalanan panjang sebuah *pengetahuan budaya* suatu bangsa.

Tiga komponen atau potensi untuk pemulihan jatidiri bangsa perlu disinerjikan di bawah koordinasi Menteri Kebudayaan dan Pariwisata yang merangkul Menteri Pendidikan Nasional, Menteri Dalam Negeri, serta Menteri Komunikasi dan Informasi. Karena kondisinya sangat mendesak agar dapat mengurangi tindak kekerasan di lingkungan masyarakat baik di kota maupun di desa, perlu segera dibentuk semacam tim pengelolaan terpadu untuk Borobudur, Museum, dan Perpustakaan. Melalui koordinasi yang bersinerji lintas sektoral (kementerian) potensi-potensi yang dimiliki tersebut dapat dimasyarakatkan. Sebagai penanggungjawab program adalah Menteri Kebudayaan dan Pariwisata.

*Makalah telah dipresentasikan dalam
Pertemuan Ilmiah Arkeologi XII Surabaya
1-3 November 2011*





Museum Sebagai Media Komunikasi

Annissa Maulina Gultom S.Hum, M.A¹

Pendahuluan

Perubahan paradigma museum dari sebuah gudang budaya menjadi ruang publik menuntut museum untuk bisa berkomunikasi. Museum tidak bisa lagi menjadi lembaga pasif yang hanya menyediakan ruang bagi koleksi, museum juga harus menyediakan ruang bagi publik untuk “berinteraksi” dengan koleksi.

Tuntutan dan konsep penerapan ilmu komunikasi dalam museum Indonesia sudah disadari sejak lama, tapi masih belum terealisasi. Hal ini mungkin karena perangkat yang belum memadai atau mungkin penerapan yang kurang tepat. Kedua kendala tersebut sebenarnya bisa ditangani atau dihindari jika museum bisa menyempatkan untuk memahami target yang dituju. Dengan memahami keinginan dan kebutuhan pengunjung (sebagai target utama biasanya), museum dapat mengetahui cara yang paling strategis dalam memahami cara komunikasi yang mana yang paling tepat.

¹ Penulis adalah sarjana Humaniora dari departemen Arkeologi Universitas Indonesia dan pemegang title Master of Arts dari program Museum Communication, Museum Studies Department, University of The Arts, Philadelphia, Pennsylvania. Penulis berpengalaman di dunia permuseuman dan budaya Indonesia sejak 2002 dan masih aktif sampai sekarang.

Teori dan tehnik disiplin ilmu komunikasi yang berkembang kini bisa diaplikasikan pada museum, tergantung siapa yang akan diajak berkomunikasi oleh museum. Pengaplikasian teori dan tehnik yang tepat guna sangat krusial untuk menjamin terjalannya komunikasi. Dari bobot informasi yang disesuaikan dengan daya tangkap target sampai pemilihan kata-kata yang familiar dan lebih mudah dimengerti.

Visi Komunikasi Bambang Sumadio

Bambang Sumadio, salah satu empu permuseuman di Indonesia, menyampaikan sebuah ceramah tentang komunikasi museum pada tahun 1987 di Museum Nasional. Beliau menekankan bahwa tugas komunikasi adalah kewajiban yang harus ditunaikan oleh museum. Bahwa koleksi museum tidak hanya untuk ditampung, tapi harus diolah informasi yang didapat untuk dikomunikasikan kepada masyarakat. Lebih jauh lagi, beliau menekankan bahwa:

“...setiap petugas kuratorial, dari pelaksanaan hingga pengelola, harus

benar-benar memahami bahwa pengelolaan koleksi mempunyai dua segi. Segi pertama adalah segi administrasi benda koleksi sebagai milik museum, di dalamnya termasuk pengelolaan pelestariannya. Segi kedua adalah pengelolannya sebagai sumber informasi.”

Komunikasi dalam museum dimaksud oleh pak Bambang adalah usaha menyampaikan pesan bermakna yang dapat memicu suatu situasi baru pada penerima pesan. Entah akan memicu dialog, rasa penasaran, ketertarikan yang mendalam dan lain sebagainya. ⁴

Bambang Sumadio menjabarkan bahwa komunikasi adalah suatu proses yang berangkat dari suatu filosofi dasar. Setiap fase dalam proses itu harus digarap dengan sesempurna mungkin, yaitu mulai dari konsep pesan, penyajian, serta evaluasi keberhasilan proses itu. Proses tersebut harus berjalan dengan filsafat dasar yang berfungsi untuk memberi arah dalam merumuskan komunikasi museum. Filsafat dasar ini adalah filsafat pendirian suatu museum, yang tanpanya tidak banyak berbeda dengan tempat memajang benda antik.

Kemudian, Bambang Sumadio lebih mendetail dalam menjelaskan proses komunikasi. Proses komunikasi oleh museum selalu mempunyai tema tertentu. Tema itu merupakan

penyebaran pesan dari akumulasi data studi koleksi bertanggung jawab yang merupakan bahan untuk menyusun berbagai pesan.² Pesan yang bersumber pada filsafat dasar museum kemudian dijabarkan dalam tema. Dengan demikian dapat disusun formulasi komunikasi yang tepat dan dikendalikan oleh batasan-batasan yang jelas. Ia tidak sekedar berupa penampilan koleksi yang mengambang tanpa arah.

Lalu siapakah yang mestinya mempersiapkan sistem dan struktur komunikasi dalam museum? Bambang Sumadio menyarankan adanya bagian yang khusus untuk berkomunikasi. Tetapi baru 19 tahun kemudian sebelum akhirnya Museum Nasional memiliki bagian Humas pada tahun 2006. Kemudian beliau menambahkan bahwa walaupun akan ada bagian khusus yang mengurus kegiatan komunikasi, filosofi dasar museum dalam berkomunikasi haruslah dipahami oleh seluruh bagian dari museum. Karena, walaupun dalam kenyataannya hanya sebagian yang langsung terlibat, namun yang berkomunikasi adalah museum sebagai unit.

Bagaimana Museum Indonesia Kini Berkomunikasi?

Pameran adalah arena dimana koleksi

² Studi yang bertanggung jawab adalah studi yang dijalankan berdasar disiplin ilmu pengetahuan yang objektif dan berdasarkan referensi yang dapat dipercaya

bertemu dengan publik, museum menjadi perantara dalam proses mengkomunikasikan keduanya. Pameran adalah langkah awal untuk membuka jalur komunikasi yang bisa menjadi batu loncatan bagi museum. Tapi sayangnya, belum banyak yang meloncat dari ruang lingkup “memamerkan”.

Konsep pameran koleksi masih didominasi oleh gaya pamer *collection based* dan masih belum berkembang kearah *people based*. *Collection based* berarti pameran yang berpaku pada koleksi dan informasi yang dikandungnya, biasanya pameran semacam ini memiliki panil-panil yang panjang, dan memuat informasi yang lengkap mengenai koleksi tersebut. Sedangkan *People based* berarti pameran yang disusun tidak hanya berdasarkan apa yang koleksi bisa ceritakan, tetapi lebih kepada apa yang calon pengunjung sudah tahu, belum tahu dan mungkin ingin tahu. Tentunya museum wajib memberitahukan semua informasi yang dimiliki dalam sebuah koleksi, tapi museum juga wajib memberikan pemahaman dengan cara yang benar. Tipe pameran kedua belum banyak bisa dilakukan, karena berbeda dengan tipe yang pertama, *people based style* menuntut museum untuk mengenal siapa calon pengunjung mereka. Kurang lebih seperti mengenali calon atau target pelanggan, sama seperti studi pasar

yang dilakukan oleh pelaku studi marketing.

Komunikasi dalam pameran di museum-museum Indonesia tidak mencapai hasil yang maksimal pada saat aktivitas pameran berhenti pada memamerkan display saja. Yaitu ketika mereka tidak dilengkapi perangkat yang memicu interaksi antara pengunjung dan koleksi, atau memicu dialog antar pengunjung, atau lebih jauh lagi memicu pengunjung untuk mengajak orang lain untuk mengunjungi kembali pameran tersebut.

Potensi Komunikasi Museum Indonesia

Pemikiran yang melihat bahwa memamerkan koleksi dengan label yang cukup jelas dan panil text yang padat dengan informasi hendaknya direvisi dan diperbaharui. Bagus sekali jika museum bisa mendapat bantuan pemikiran dari ahli komunikasi yang mengerti museum, jika tidak museum bisa bertanya pada yang paling kenal dengan masyarakat, yaitu masyarakat itu sendiri. Bertanya langsung ini bisa dilakukan oleh museum secara mandiri melalui survey kualitatif ataupun kuantitatif (tergantung tujuan penelitian) yang terkontrol.

Setelah “berkenalan” dengan pengunjung dan calon pengunjung, baru museum bisa mengetahui

pameran yang bagaimana dan tentang apa yang masyarakat butuhkan. Disini adaptasi studi pasar dalam disiplin ilmu marketing bisa diterapkan. Data pasar ini yang akan menjadi bahan komparasi dengan ragam informasi yang didapatkan dari koleksi. Ibaratnya ragam informasi itu adalah ragam produk yang museum miliki, dan museum tinggal memilih "produk" mana yang akan diluncurkan terlebih dahulu. Tentunya dengan konsep dan pengemasan yang sesuai dengan spesifikasi masyarakat yang akan menjadi target pasar. Sekali lagi, untuk memahami target pasar itu mudah sekali, bisa kita mulai dengan bertanya langsung dengan mereka melalui wawancara, survey, diskusi dan observasi perilaku mereka dalam museum.

Satu hal detail dalam pameran yang juga bisa menjadi penunjang keberhasilan pameran adalah pemilihan kata-kata dan tata bahasa yang tepat. Jika target pengunjung adalah masyarakat awam atau anak SD misalnya, tentu penjelasan yang dipakai dalam text informasi bukan tata bahasa ilmiah yang menggunakan kata-kata berat. Pada bagian ini dari pameran adalah saat museum membutuhkan seorang penulis populer yang dapat mengartikan maksud kurator pada pengunjung.

Strategi Komunikasi Yang Dapat Diterapkan di Museum

Terdapat dua proses kerja dalam strategi komunikasi yang dapat diterapkan di museum, yaitu manajemen koleksi dan manajemen informasi. Manajemen koleksi lebih kepada registrasi, inventarisasi, pengaturan *storage* dan kemudian penelitian koleksi. Hal ini sudah dilakukan oleh sebagian besar museum di Indonesia walaupun sisi penelitian koleksi masih lebih banyak dilakukan oleh peneliti dari luar museum. Manajemen informasi adalah manajemen data yang didapat dari analisa atribut yang menyertai koleksi. Data yang ada tidak seluruhnya bisa ditelan bulat-bulat oleh pengunjung atau bisa menarik calon pengunjung. Jadi tergantung target calon pengunjung, kurator harus menyiasati pengemasan informasi, memilah informasi yang akan disampaikan, serta penyiaran informasi. Penyiasatan berdasarkan target calon pengunjung menjadi penting karena tidak semua kelompok masyarakat bisa menangkap jenis informasi yang disampaikan ataupun siap untuk menerima bobot informasi tertentu. Pemilahan informasi ini bukan dimaksudkan sebagai *sensorship*, tapi lebih kepada usaha menjamin efektifitasnya *transfer knowledge* yang akan dilakukan. Sebagai contoh adalah penyampaian tema pameran untuk anak-anak sekolah di Amerika Serikat, kurator dan

edukator mengacu pada kurikulum yang dikeluarkan oleh departemen pendidikan dalam pemilahan informasi yang akan disampaikan. Selain itu, isu-isu sensitive juga harus dikemas sedemikian rupa agar masyarakat tidak kaget dan berujung pada penolakan kepada seluruh pesan yang ingin disampaikan.

Museum memiliki empat media untuk melakukan komunikasi, yaitu melalui koleksi; melalui program kegiatan publik; ikut serta dalam ruang dan kegiatan publik; dan melalui kegiatan kebijakan kehumasan dalam aktivitas sehari-hari.

Melalui koleksi, kurator dan perancang pameran bekerjasama membentuk sebuah pameran yang komunikatif. Melalui koleksi juga, kurator dan edukator dapat bekerjasama membentuk program pengenalan koleksi dalam bentuk aktivitas *hands on* atau praktik workshop dalam proses pemahaman koleksi, latihan pembuatan *absklatch* pada prasasti misalnya. Melalui koleksi, museum juga bisa berkomunikasi dengan museum lain yang memiliki koleksi sejenis. Peminjaman koleksi antar museum menjadi salah satu upaya komunikasi yang efektif antar institusi.

Melalui program kegiatan publik, museum berkomunikasi dengan modal data dari koleksi saja tanpa harus

melibatkan koleksi secara fisik. Bentuk komunikasi yang bisa diadakan bisa berupa temu wicara, diskusi, ceramah ilmiah atau kerjasama antar institusi untuk menyusun suatu penelitian yang nantinya bisa disebarluaskan dalam media cetak atau membentuk pameran yang didasarkan pada hasil penelitian tersebut.

Museum juga bisa berkomunikasi dengan ikut serta dalam ruang dan kegiatan publik yang bisa dimulai dari lokasi sekitar museum. Keterlibatan museum dalam kegiatan masyarakat sekitar museum akan menjadikan museum sebagai bagian dari masyarakat, dan sebaliknya masyarakat pun akan merasa memiliki museum. Hasil jangka panjang dari aktivitas ini adalah terciptanya "humas-humas" di luar museum yang bisa menginformasikan isi museum. Dengan pendekatan yang humanis dan edukasi yang terselip dalam pendekatan tersebut, masyarakat sekitar museum bisa menjadi duta museum yang informatif dan bangga akan hubungannya dengan museum. Pendekatan ini bisa dimulai dari tukang ojek atau pedagang yang mencari nafkah di sekitar gedung museum; sekolah lokal terdekat dengan museum; institusi pemerintahan terdekat di sekitar museum atau institusi lain yang merupakan "tetangga" di sekitar museum. Contoh keikutsertaan dalam ruang dan kegiatan publik bisa berupa

partisipasi dalam perayaan hari-hari besar ataupun ikut bergotong royong dalam pemembersihan lingkungan, atau bekerja sama erat dengan sekolah-sekolah terdekat.

Kebijakan kehumasan museum dalam aktivitas sehari-hari menjadi satu langkah penting untuk memelihara hubungan dengan masyarakat. Karena setiap hari masyarakat dari berbagai lapisan dan dari berbagai latar belakang datang ke museum membawa tantangan yang berbeda-beda pula. Dalam usaha ini, seluruh bagian dari museum menjadi satu unit besar yang komunikatif. Mulai dari gerbang, resepsionis, tempat penitipan barang, bagian keamanan, pemandu, sampai petugas kebersihan dan toilet. Museum mengkondisikan diri sebagai tuan rumah yang membuka pintu lebar-lebar dengan keramahan yang tulus. Pada usaha yang terakhir ini, museum sebagai institusi harus mendidik sumber daya manusianya menjadi piawai dalam bidang kehumasan, piawai dalam berkomunikasi dengan masyarakat yang datang dan dapat terus menjaga agar senyum tidak hilang dari wajah siapapun. Latihan dan workshop kehumasan bisa disediakan oleh pihak lain yang dipercaya oleh museum, atau mengacu pada referensi pelatihan kehumasan yang bisa didapat dengan mudah. Penanaman pemahaman tingkat pelayanan yang diinginkan

dalam bentuk lain juga menjadi penunjang dalam membangun lingkungan yang mendukung. Bentuk lain tersebut bisa berupa slogan pelayanan seperti “selamat datang, kami hadir untuk anda” atau “kami sambut anda dengan senyuman”. Penetapan slogan semacam itu sudah biasa dipakai untuk membentuk kultur suatu perusahaan atau institusi.

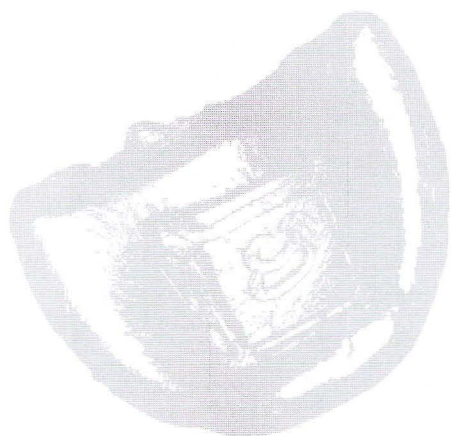
Kemudian kembali pada aktivitas komunikasi yang dilakukan oleh satu unit dalam museum. Keberadaan satu unit khusus ini penting sekali karena tidak bisa kurator, registrar atau konservator mengurus masalah komunikasi, sebagian besar pelaku museum berfokus pada koleksi atau bendanya, jadi mesti ada satu bagian yang berfokus pada manusianya. Hal ini karena paradigma berkomunikasi dua arah atau multi arah dengan berbagai lapisan masyarakat tentunya sangat berbeda dengan paradigma komunikasi satu arah dengan artefak. Agak sedikit sulit untuk membentuk bagian ini di museum, karena tidak banyak ahli komunikasi yang mengerti museum. Bahkan untuk saat ini di dunia, baru satu program pendidikan museum yang mengkhususkan dalam pembahasan komunikasi dalam museum, yaitu program paska sarjana Master Museum Communication, Museum Studies Department, University of The Arts, yang berlokasi di Philadelphia,

Pennsylvania. Akan tetapi tentunya direktorat Permuseuman dapat menyediakan modul-modul training untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan staff kehumasan yang kini sudah ada di Museum Indonesia. Museum juga dapat mengadapatasi aktivitas-aktivitas komunikasi yang sudah dilakukan oleh museum-museum lain atau mungkin kegiatan komunikasi publik yang sudah pernah dilakukan oleh institusi lain yang memperlihatkan keberhasilan yang signifikan.

Penutup

Perubahan paradigm museum menjadi sebuah institusi yang bertanggung jawab untuk menjalin komunikasi

antara koleksi dan pengunjung menjadi sebuah motivasi untuk museum membuka pintunya lebih lebar. Museum harus mengkondisikan diri sebagai tuan rumah yang membuka kedua tangannya dengan penuh keramahan kepada para tamunya. Serta yang paling penting adalah disertai dengan senyuman yang membuat pengunjung merasa betah dan mendukung terciptanya atmosfer yang nyaman yang dapat mendukung proses komunikasi anantara pengunjung dan koleksi. Hanya berkat museum lah koleksi dan pengunjung bisa mulai ngobrol dan berkomunikasi atau dengan lain kata, hanya museum lah yang bisa menjadi penyampung lidah generasi yang lebih tua dengan generasi kini dan masa depan.





Pengalaman Pengunjung di Ruang Etnografi Museum Nasional

Anne Putri Yusiani, M.A. M.Hum

Departemen Arkeologi FIB UI

Pendahuluan

Seiring dengan perubahan fokus museum dari koleksi ke masyarakat, museum mulai melihat masyarakat sebagai audiens potensial yang harus dilayani secara maksimal. Maka dari itu kini museum mulai memperhatikan kebutuhan masyarakat dengan mengkaji keinginan dan pendapat mereka tentang museum. Lebih jauh lagi dikarenakan fungsi utama museum adalah untuk mengedukasi masyarakat seluas-luasnya, museum kini sudah mulai memikirkan bagaimana caranya masyarakat sebagai pengunjung museum belajar di museum, baik itu melalui pameran atau program edukasi lainnya. Pengunjung tidak lagi dilihat sebagai satu jenis massa yang serupa, tetapi sebagai individu-individu yang berbeda-beda. Sebagai individu-individu yang berbeda, setiap pengunjung memiliki aspirasi, pengetahuan dan kebutuhan yang berbeda-beda pula.

Menilik pada teori pembelajaran yang kini mulai diadopsi oleh museum dalam membuat pameran dan program, proses pembelajaran seseorang di museum

sebenarnya bisa dipengaruhi oleh aspek-aspek tertentu. John H. Falk dan Lynn D. Dierking mengajukan Model Pembelajaran Kontekstual yang menyatakan bahwa pembelajaran di museum dipengaruhi oleh tiga konteks yaitu konteks personal, sosiokultural dan fisik. Pada konteks personal terdapat tiga aspek yang dilihat berpengaruh terhadap pembelajaran di museum, yaitu:

- a. Motivasi dan Ekspektasi; bahwa pengunjung memiliki motivasi dan ekspektasi tertentu sebelum berkunjung ke museum
- b. Pengetahuan awal, Minat dan Keyakinan; bahwa makna yang diciptakan pengunjung di museum berada di dalam batasan pengetahuan awal, minat dan keyakinan
- c. Pilihan dan Kontrol; bahwa pengunjung mengalami proses belajar yang ideal ketika mereka dapat memilih dan mengontrol apa dan bagaimana mereka belajar di museum

Sedangkan pada konteks sosiokultural terdapat dua aspek yaitu:

- a. Mediasi di dalam kelompok sosiokultural; bahwa sebagian besar pengunjung datang ke museum sebagai bagian dari kelompok sosial. Setiap kelompok saling mempergunakan satu sama lain dalam menyerap dan menyimpulkan informasi, penciptaan makna, dan menguatkan kepercayaan bersama.
- b. Mediasi yang difasilitasi oleh orang lain; bahwa interaksi sosial dengan orang asing di luar kelompok sosial pengunjung juga berpengaruh dalam proses belajar

Terakhir, terdapat tiga aspek dalam konteks fisik yaitu:

- a. Pengaturan dan Orientasi; bahwa pengunjung belajar dengan lebih baik jika mereka merasa nyaman dengan lingkungannya dan mengetahui apa yang diharapkan dari mereka
- b. Desain; bahwa pembelajaran dipengaruhi oleh desain. Sebagai contohnya pameran yang didesain dengan baik merupakan media pembelajaran terbaik dalam memfasilitasi proses pemahaman terhadap dunia sekitar
- c. Kegiatan dan Pengalaman di luar museum; bahwa pengunjung membutuhkan kegiatan pembelajaran di luar museum sehingga melengkapi pengalaman

kunjungan mereka secara utuh.¹

Sementara itu, sebuah museum dianggap berhasil jika mampu memberikan pengalaman yang terbaik kepada pengunjungnya. Ketika kebutuhan pengunjung sudah terpenuhi oleh museum maka saat itulah fungsi museum sebagai institusi yang melayani masyarakat benar-benar terbukti. Lalu pertanyaan yang muncul kemudian adalah darimana kita tahu bahwa sebuah museum atau pameran pada khususnya telah memenuhi kebutuhan pengunjung terhadap museum. Apakah pengunjung senang dan puas dengan pameran tertentu? Penyajian yang seperti apa yang paling disukai pengunjung? Pertanyaan-pertanyaan lainnya pun akan bermunculan seiring dengan kesadaran museum bahwa pengalaman pengunjung ketika mengunjungi museum dibentuk dari berbagai unsur.

Maka dari itu kemudian muncul penerapan kajian pengunjung yang bertujuan untuk mencari tahu keinginan, kebutuhan dan pola tingkah laku pengunjung di museum. Kajian pengunjung ini juga yang mendasari penelitian tesis saya pada tahun 2009 yang sebagian hasilnya akan saya paparkan dalam artikel ini. Dalam penelitian tesis tersebut, saya melakukan kajian lapangan yang melihat pengalaman pengunjung di dalam sebuah pameran. Tujuan dari kajian tersebut adalah untuk menemukan pola

¹ John H. Falk dan Lynn D. Dierking, *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*, hlm. 136-138.

tingkah laku masyarakat Indonesia ketika berada dan atau sedang belajar di museum.

Metode

Penelitian ini hanya menggunakan satu museum sebagai studi kasusnya yaitu Museum Nasional. Terdapat beberapa alasan mengapa Museum Nasional yang dipilih menjadi studi kasus. Pertama adalah karena Museum Nasional berlokasi di Jakarta yang merupakan ibukota Indonesia. Dengan kurang lebih 8 juta jiwa², Jakarta memiliki populasi terpadat di Indonesia dengan penduduk yang beragam yang berasal dari latar belakang budaya sosial, ekonomi dan pendidikan yang berbeda-beda. Alasan kedua adalah karena Museum Nasional adalah museum berskala nasional dan dapat dianggap sebagai museum pelopor dan museum yang paling populer di Indonesia. Tidak hanya karena museum ini berada langsung di bawah pemerintah pusat, juga karena museum ini memiliki koleksi dengan ragam dan jumlah terbanyak di Indonesia, dan maka dari itu memiliki jumlah pengunjung yang tinggi.³ Maka dengan melakukan penelitian di Jakarta, penelitian ini bisa menjadi langkah awal dalam melihat

pengalaman pengunjung di dalam sebuah pameran di museum.

Museum Nasional memiliki tiga belas ruang tetapi hanya satu ruang yang akan digunakan sebagai contoh dalam penelitian ini. Ruang yang dipilih adalah Ruang Etnografi yang terdiri dari kebudayaan-kebudayaan materi dari seluruh wilayah di Indonesia. Ruang ini secara khusus dipilih karena ruang ini menggambarkan keragaman kebudayaan Indonesia. Di dalam ruang ini pengunjung dapat melihat kebudayaan dari seluruh etnis di Indonesia. Konsep identitas budaya selalu menjadi salah satu permasalahan di Indonesia. Masyarakat Indonesia seringkali melihat diri mereka berbeda satu sama lain karena alasan etnis. Maka akan sangat menarik untuk mengamati perilaku pengunjung dan interaksi mereka di galeri ini. Selain itu juga akan terlihat bagaimana masyarakat Indonesia melihat diri mereka sendiri dan yang lainnya melalui penggambaran museum.

Pengunjung yang dijadikan subjek penelitian adalah pengunjung umum yang terdiri dari keluarga, pengunjung individual dan pengunjung dalam kelompok sosial dan budaya tertentu. Penelitian ini tidak mengikutsertakan pengunjung dari kategori kunjungan sekolah karena penelitian ini bermaksud mengetahui pola pembelajaran masyarakat dalam museum sebagai tempat pendidikan informal.

2 Berdasarkan sensus terkini di tahun 2005, terdapat 8.860.381 juta jiwa di Indonesia. Sensus berikutnya akan dilakukan pada tahun 2010. http://www.bps.go.id/sector/population/Pop_indo.htm, 17 Juni 2009.

3 Catatan jumlah pengunjung terakhir adalah pada tahun 2007, sekitar 167.450 pengunjung dalam satu tahun. http://www.budpar.go.id/filedata/1947_1213-PengunjungMuseum.pdf, 8 Juli 2009.

Dalam mengeksplorasi pengalaman pengunjung di Ruang Etnografi diterapkan metode observasi khusus, yaitu *spatial tracking study* yang menyatakan bahwa pengunjung mengikuti jalur individual tertentu. *Spatial tracking study* digunakan karena metode ini dapat memberi tahu kita tentang jalur pengunjung yang sesungguhnya melalui sebuah galeri dan durasi waktu yang mereka habiskan di galeri tersebut.⁴ Tujuan dari *spatial tracking study* adalah untuk merekam pergerakan pengunjung pada skema kasar galeri dengan menggunakan format observasi terstruktur sebagai acuan. Berpijak pada pemikiran bahwa kunjungan ke museum dan ke sebuah galeri pada khususnya merupakan suatu bentuk pembelajaran, dengan mengetahui pergerakan pengunjung maka bisa didapatkan keterangan mengenai perilaku pengunjung dalam proses belajarnya tersebut. Maka kita bisa mengetahui kecenderungan gaya belajar pengunjung yang berbeda-beda. Selain itu juga bisa didapatkan keterangan mengenai pendapat pengunjung tentang isi pameran dan metode penyampaiannya dalam kaitannya dengan pembelajaran di museum.

Instrumen untuk *spatial tracking study* dalam penelitian ini didasarkan pada *tracking study* yang pernah dilakukan di Boston Museum of Science

4 George E. Hein, *Learning in the Museum*, New York: Routledge, 1998, hlm. 106.

dalam pameran Two of Every Sort.⁵ Pengunjung yang diamati adalah pengunjung yang datang sendiri dan pengunjung yang berada dalam kelompok sosial tertentu, maka di dalam lembar observasi terdapat keterangan tentang pengunjung yang diamati yang terdiri dari:

- Tanggal kunjungan
- Waktu kedatangan, waktu selesai dan durasi kunjungan
- Jenis kelamin, yang dikelompokkan menjadi Laki-laki, Perempuan atau Campuran; yang berarti pengunjung yang diamati lebih dari satu orang dan memiliki jenis kelamin yang berbeda-beda.
- Cakupan umur yang terdiri dari 19-24, 25-32, 33-45 dan di atas 45 tahun.
- Jenis kelompok pengunjung yang terdiri dari Dewasa dan Campuran; yang berarti pengunjung terdiri dari orang dewasa dan anak-anak.

Selain itu, struktur observasi yang digunakan menerapkan format yang terdiri dari variabel-variabel yang mewakili perilaku tertentu yang telah diperkirakan (*predetermined behaviours*) untuk membantu merekam data perilaku pengunjung.⁶ Dengan menggunakan format kode ini sebagai

5 *Ibid.*, hlm. 102-103

6 Format observasi terstruktur yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada studi observasional yang dilakukan di National Museums and Galleries, Merseyside, Liverpool. Patrick Sudbury dan Terry Russell, *Evaluation of Museum and Gallery Displays*. Liverpool: Liverpool University Press, 1995.

acuan, proses perekaman perilaku pengunjung di dalam ruang akan lebih mudah. Variabel-variabel tersebut antara lain adalah:

- Membaca label
- Menyentuh objek
- Berbicara atau berdiskusi dengan pengunjung lain

Namun variabel-variabel tersebut tidak mencegah perekaman perilaku pengunjung lainnya yang tidak termasuk ke dalam variabel-variabel di atas. Sebagai tambahan, dalam melakukan *spatial tracking study*, peran pengamat dalam penelitian ini adalah sebagai pengamat penuh dengan menerapkan *systematic eavesdropping*⁷ sehingga si pengamat dapat mendengarkan percakapan pengunjung dalam jarak tertentu.

Wawancara yang dilakukan mengambil bentuk wawancara *semi-structured*. Dalam jenis wawancara ini, meskipun pertanyaan standar yang meliputi keterangan seperti umur, jenis kelamin, latar belakang pendidikan dan sebagainya dimasukkan, juga terdapat pertanyaan terbuka (*open-ended question*) yang dirancang untuk mendapatkan informasi yang lebih kualitatif.⁸ Serangkaian topik penting yang harus dibahas ditetapkan, namun setiap pertanyaan bergantung pada situasi di

saat wawancara terjadi.⁹ Pertanyaan dapat diperluas dan diperdalam sesuai dengan respon pengunjung ketika diwawancara. Model *semi-structured* dipilih karena model ini fleksibel dan dapat menggali sebuah topik lebih dalam lagi. Model ini juga membuka kemungkinan yang lebih besar dalam mengeksplorasi pendapat pengunjung. Dalam wawancara terlebih dahulu dicantumkan data demografis pengunjung dan keterangan kunjungan ke museum, yaitu umur, jenis kelamin, latar belakang pendidikan, detil kunjungan, jumlah kunjungan; kunjungan yang pertama, kedua, ketiga atau lebih dari tiga kali, tujuan kunjungan dan ekspektasi kunjungan. Data demografis tentunya dibutuhkan untuk melihat profil pengunjung yang bisa digunakan museum sebagai data pengunjungnya. Sementara detil kunjungan, jumlah kunjungan dan tujuan kunjungan dapat mengungkap harapan dan motivasi di balik kunjungan yang termasuk ke dalam karakteristik pembelajaran pengunjung di museum.¹⁰

Wawancara dilakukan kepada pengunjung Ruang Etnografi untuk lebih mengetahui lebih jauh tentang karakteristik pembelajaran pengunjung di dalam galeri. Hasil wawancara berperan sebagai data tambahan dari hasil observasi yang dapat membantu pemetaan pola pembelajaran masyarakat Indonesia di

7 Raymond L. Gold, 'Roles In Sociological Field Observations', George J. McCall dan J.L. Simmons, eds., *Issues In Participant Observation: A Text and A Reader*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley, 1969. hlm 30-38.

8 Alan Clarke and Ruth Dawson, *Evaluation Research: An Introduction to Principles, Methods and Practice*. London: Sage Publications, 1999. hlm. 72

9 Judy Diamond, *Practical Evaluation Guide: Tools for Museums and Other Informal Educational Settings*. Walnut Creek: Altamira Press, 1999. hlm. 87-88

10 John H. Falk dan Lynn D. Dierking, *Learning from Museums*, hlm. 13.

museum. Pertanyaan yang diajukan dalam wawancara *semi-structured* ini berperan sebagai pedoman untuk mengeksplor pengalaman pengunjung di Ruang Etnografi. Terdapat enam pertanyaan yang terdiri dari:

- a. Apakah ini kunjungan pertama anda ke museum?
- b. Apakah anda menyukai galeri ini? Mengapa? (jika ya atau tidak)
- c. Penyajian atau objek mana yang menurut anda menarik? Mengapa?
- d. Apakah anda sudah mengetahui tentang penyajian atau objek tersebut? Jika ya bagaimana anda bisa tahu?
- e. Setelah mengelilingi ruang ini, apakah pengetahuan anda bertambah tentang penyajian atau objek tersebut?
- f. Penyajian dan objek mana yang paling anda ingat? Mengapa?

Latar belakang pemilihan pertanyaan dalam wawancara ini terdiri dari berbagai pemikiran dan teori yang berkenaan dengan proses pembelajaran pengunjung di museum. Pertanyaan pertama dan enam didasarkan pada adanya konteks personal dalam pembelajaran pengunjung di museum yaitu motivasi, memori dan kenangan yang turut mempengaruhi proses pembelajaran dan interpretasi.¹¹ Pertanyaan dua dan tiga didasarkan pada preferensi pribadi pengunjung terhadap Galeri Etnografi secara umum dan tiap-tiap penyajiannya. Pertanyaan empat dan

lima didasarkan pada pemikiran tentang proses pembelajaran dan interpretasi di museum yang menyatakan bahwa pengunjung memiliki pengetahuan awal (*prior knowledge*) dalam mengkonstruksi makna di dalam museum melalui pameran. Sebagai tambahan, pertanyaan lima juga dibuat untuk mengetahui sejauh mana museum berperan dalam penambahan pengetahuan pengunjung tentang sesuatu yang sudah mereka ketahui sebelumnya.¹²

Ukuran sampel dan metode sampling merupakan bagian penting dalam memilih subyek untuk sebuah penelitian. Karena penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, cukup dibutuhkan ukuran sampel yang kecil. Sekitar 88 subjek telah dipilih untuk penelitian ini dan tiap-tiap teknik pengumpulan data menggunakan metode sampling yang berbeda. *Spatial tracking study* menggunakan *behaviour sampling* yang membolehkan pengamat untuk mengamati sekelompok subjek dan kemudian merekam setiap perilaku tertentu. Pengamat juga mencatat konteks dimana perilaku tersebut terjadi, siapa yang terlibat atau pada pameran yang mana perilaku tersebut terjadi.¹³ Untuk wawancara, digunakan *maximum variation sampling* yang bertujuan untuk menangkap tema sentral dan keluaran utama dengan cara menyeleksi karakteristik-karakteristik yang berbeda untuk menciptakan sampel.¹⁴

11 *Ibid.*,

12 George E. Hein, *Learning in the Museums*,

13 *Ibid*, hlm. 74-75.

14 *Ibid*, hlm. 48.

Hasil Kajian

Berdasarkan temuan yang didapat dari *tracking study*, terdapat beberapa penyajian yang cenderung dilihat lebih lama oleh pengunjung dibandingkan penyajian lainnya. Sebagian besar pengunjung mengamati penyajian tersebut selama lebih dari 5 menit. Terungkap juga kecenderungan perilaku pengunjung selama kunjungan mereka di dalam ruang etnografi. Terdapat 15 penyajian yang dilihat pengunjung lebih lama dibandingkan

penyajian lainnya. Penyajian-penyajian tersebut adalah Keris Bali (foto 1), Senjata Nias (foto 2), Peta Indonesia (foto 3) dan Peta Jawa (foto 4), Kebudayaan Nusa Tenggara Timur (foto 5), Kano Asmat (foto 6), Rumah Tongkonan Toraja (foto 7), Keris Jawa (foto 8), Patung Nogowarno (foto 9), Pertunjukan Seni Papua (foto 10), Patung Nenek Moyang (foto 11), Etnografi Sangir (foto 12), Kebudayaan Asmat (foto 13) dan Koteka (foto 14).



Foto 1. Keris Bali.



Foto 2. Senjata Nias.

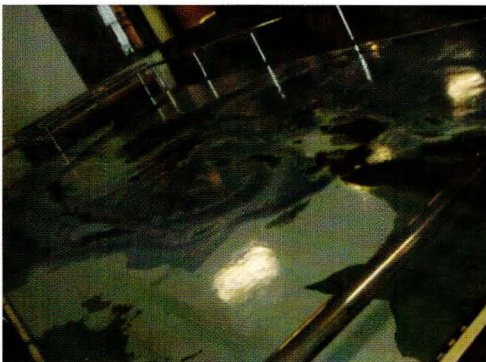


Foto 3. Peta Indonesia



Foto 4. Peta pulau Jawa

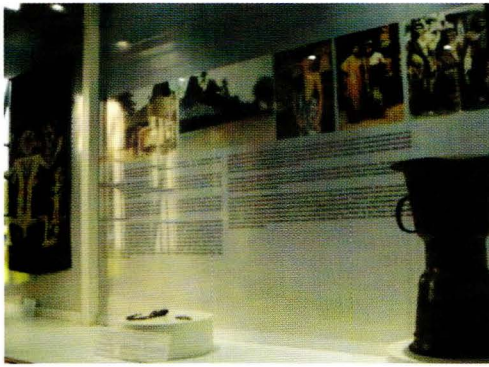


Foto 5. Keb. Nusa Tenggara Timur



Foto 6. Kano Asmat.



Foto 7. Rumah Tongkonan Toraja.

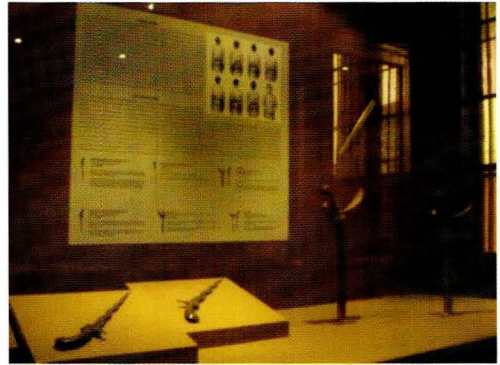


Foto 8. Keris Jawa



Foto 9. Patung Nogowarno



Foto 10. Pertunjukan Seni Papua



Foto 11. Patung Nenek Moyang

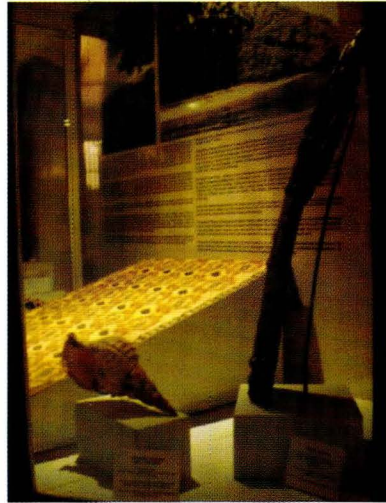


Foto 12. Kebudayaan Sangir



Foto 13. Kebudayaan Asmat

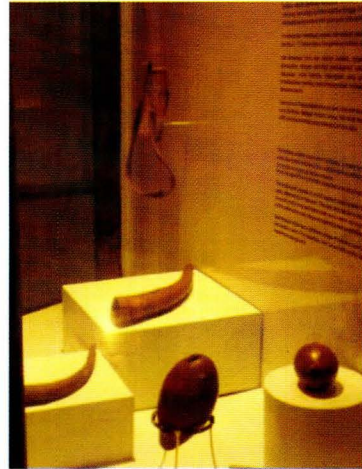


Foto 14. Koteka dari Papua.

Seluruh penyajian yang dilihat pengunjung lebih lama cenderung memiliki beberapa kesamaan dalam tampilannya. Beberapa dari mereka berukuran besar seperti Peta Indonesia dan Jawa dan Kano Asmat. Beberapa dari koleksi tersebut cukup unik dan memiliki kekuatan untuk menarik perhatian pengunjung seperti Senjata Nias, Kebudayaan Nusa Tenggara Timur, Rumah Tongkonan Toraja, Pertunjukan Seni Papua,

Kebudayaan Sangir dan Kebudayaan Asmat. Dengan fakta bahwa sebagian besar pengunjung Museum Nasional berdomisili di Jakarta dan daerah sekitarnya, penyajian unik ini menggambarkan kebudayaan yang sangat jauh dari kebudayaan di sekitar mereka. Maka mereka lebih tertarik pada penyajian ini dibandingkan dengan penyajian lainnya yang memamerkan objek yang telah mereka tahu atau lihat dalam

kehidupan sehari-hari. Beberapa penyajian menarik dikarenakan cerita dibalik objek, seperti Keris Bali, Keris Jawa dan Patung Nogowarno. Cerita dibalik tiga penyajian ini mengandung cerita rakyat dan unsur mitos, dan juga berkaitan dengan cerita kerajaan atau bangsawan di Indonesia. Penjelasan yang terakhir adalah karena beberapa penyajian mengandung konsep yang menurut pengunjung aneh dan tidak mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari. Contoh penyajian tersebut adalah Patung Nenek moyang dan Koteka dari Papua.

Seperti yang sudah disebutkan tadi, dicatat juga perilaku pengunjung selama kunjungan mereka di Ruang Etnografi. Di bawah ini adalah tindakan-tindakan yang dilakukan sebagian besar pengunjung:

1. Membaca label. Pengunjung cenderung membacanya pelan dan keras sehingga sesama pengunjung yang datang bersama dengan mereka bisa mendengarnya.
2. Berinteraksi dengan koleksi. Meskipun disana terdapat keterangan yang sangat jelas bahwa pengunjung tidak diperbolehkan menyentuh koleksi, sebagian besar dari mereka tetap menyentuh koleksi atau berusaha memainkannya, dalam kasus alat musik.
3. Berdiskusi dengan sesama pengunjung.
4. Menjelaskan kepada sesama pengunjung.
5. Mengomentari tentang penyajian

atau objek. Sebagian besar komentar adalah tentang estetika objek dan bagaimana objek tertentu menyimpan dan merepresentasikan konsep yang menurut pengunjung menarik dan aneh. Sebagai contoh adalah koteka dari Papua dan patung Indonesia timur yang menggambarkan alat genital manusia secara terang-terangan.

6. Mengambil foto. Meskipun di dalam museum dilarang mengambil foto, banyak pengunjung yang melakukannya.
7. Mendengarkan pemandu museum. Museum Nasional biasanya hanya menyediakan pemandu berdasarkan permintaan. Kunjungan yang biasanya ditemani pemandu adalah kunjungan sekolah dan turis asing. Beberapa pengunjung terkadang mencuri dengar penjelasan yang diberikan oleh pemandu tentang koleksi museum.
8. Membuat catatan. Pengunjung yang biasanya mencatat adalah anak-anak atau remaja usia sekolah.
9. Menonton video. Banyak pengunjung duduk di bangku yang disediakan di ruang ketiga atau ruang timur dan menonton video tentang pertunjukan seni topeng selama beberapa saat.

Sementara berdasarkan hasil wawancara, dapat diketahui hal-hal seperti tujuan kunjungan dan harapan pengunjung di museum. Juga pendapat pengunjung

tentang Ruang Etnografi, yang mencakup penyajian, tata letak pameran dan objek yang ditampilkan. Banyak pengunjung datang ke Museum Nasional dengan tujuan untuk mengetahui sejarah bangsa dan kebudayaan Indonesia. Beberapa dari mereka datang ke museum untuk rekreasi, untuk menghabiskan waktu luang mereka dan untuk melihat objek-objek aneh. Harapan pengunjung dengan datang ke museum adalah dapat menambah pengetahuan mereka. Banyak pengunjung merasa bahwa aura di dalam galeri seolah-olah mistis, sebagian besar karena mereka merasa objek-objek yang dipamerkan ditampilkan dalam cara tertentu yang membuatnya terlihat eksotis dan misterius.

Sebagian pengunjung mengatakan bahwa mereka menyukai Ruang Etnografi dan sebagian tidak. Alasan bagi yang menyukai adalah karena menurut mereka Ruang Etnografi menunjukkan keunikan Indonesia. Di dalam galeri, mereka dapat melihat objek dari daerah lain yang belum pernah mereka lihat sebelumnya. Beberapa pengunjung mengatakan bahwa Ruang Etnografi adalah galeri favorit mereka karena galeri tersebut adalah ruangan yang paling nyaman dan dingin di museum. Alasan bagi mereka yang tidak menyukai karena menurut mereka Ruang Etnografi tidak menarik, membosankan dan karena pencahayaan yang gelap memberi mereka kesan seram. Mereka juga menyebutkan bahwa tata letak penyajian tampak tidak beraturan dan karena itu membuat mereka bingung. Selain itu juga, menurut mereka

objek yang dipamerkan terlalu banyak dan kurang bervariasi. Banyak dari mereka yang lebih menyukai ruang ketiga atau ruang timur karena ruang tersebut memiliki lebih banyak ruang daripada dua ruang lainnya. Mereka merasa ruang pertama dan kedua terlalu padat dan terdapat terlalu banyak penyajian, maka hal itu membuat mereka bingung dan ragu untuk melihat seluruh penyajian. Mereka sebagian besar tidak menyukai pencahayaan di ruang pertama dan kedua. Kedua ruang tersebut sedikit gelap sehingga mereka tidak membaca label karena tidak begitu nyaman untuk membaca dalam cahaya yang redup. Namun pengunjung sangat menyukai adanya tambahan video, menurut mereka hal itu membuat ruangan tampak hidup.

Pengunjung menganggap bahwa tata letak dari penyajian tidak begitu menarik dan cenderung membosankan. Mereka akan lebih suka jika museum dapat menerapkan rancangan dan tata letak yang membuat objek seperti hidup, terutama karena tidak ada contoh objek yang bisa disentuh. Mereka juga ingin diberi tahu tentang informasi yang lebih jauh tentang fungsi objek dan bagaimana objek tersebut digunakan, keduanya dengan cara yang menarik, mungkin dengan menggunakan pendekatan teknologi.

Sebagian besar pengunjung lebih tertarik pada objek daripada pada label. Mereka merasa informasi yang terdapat pada label terlalu banyak dan tidak efektif. Pengunjung hanya melihat gambar yang

ditampilkan dan tidak mempedulikan apa yang tertulis di dalam label. Mereka juga merasa kata-kata yang tertulis pada label terlalu banyak dan ukuran hurufnya terlalu kecil dengan jarak yang dekat. Sebagai tambahan, mereka mengatakan bahwa label yang ditampilkan membosankan dan hambar. Bagi pengunjung yang membaca label, mereka merasa terkadang di dalam label tidak menjelaskan lebih jauh tentang objek yang bersangkutan, sementara mereka ingin mengetahui informasi atau cerita yang lebih banyak. Beberapa label mengandung informasi yang banyak tentang latar belakang kebudayaan dari objek yang bersangkutan, namun tidak terlalu banyak detail tentang objeknya sendiri.

Penyajian favorit pengunjung adalah etnografi Indonesia timur, seperti Nusa Tenggara, Papua (foto 15) dan Bali (foto 16). Objek favorit mereka adalah kano Asmat, Barong dan Rangda (lihat juga foto 16) dan Mandau; senjata khas Kalimantan (foto 17). Mereka menyukai objek-objek tersebut karena ukurannya, terutama kano dan Barong dan Rangda, dan juga karena objek-objek tersebut menarik, unik, dan aneh. Dari paparan diatas, maka dapat terlihat bahwa ukuran dan keanehan menjadi dasar yang penting dalam menangkap perhatian pengunjung. Sebagian besar pengunjung dapat menyebutkan kembali penyajian atau objek yang paling mereka ingat. Terdapat dua alasan mengapa mereka dapat mengingat penyajian atau objek tersebut. Pertama

karena mereka menganggap objek tersebut menarik dan unik dan kedua karena mereka memiliki objek tersebut dan karena objek atau penyajian tersebut mengingatkan mereka terhadap pengalaman dan memori masa lalu.



Foto 15. Contoh Kebudayaan Papua.

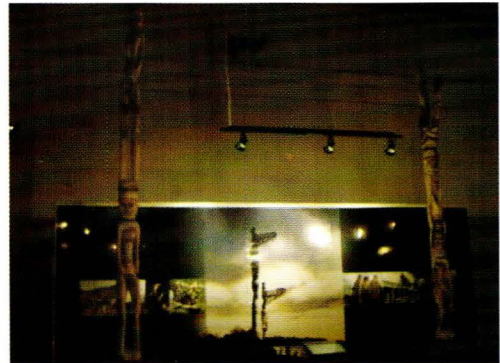


Foto 16. Barong dan Rangda.

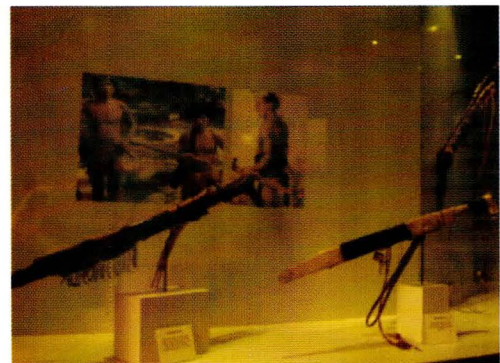


Foto 17. Mandau (senjata tradisional Kalimantan).

Kesimpulan

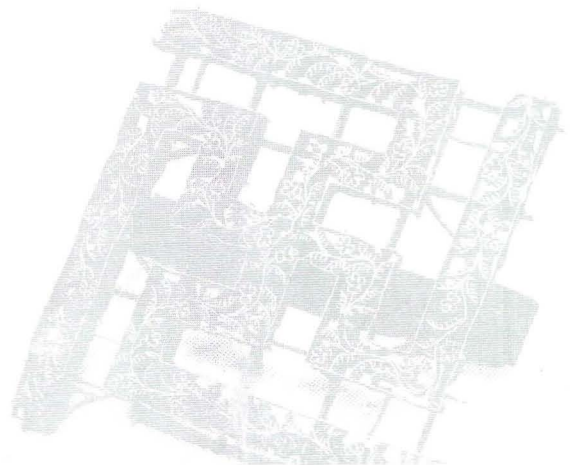
Pentingnya kajian pengunjung adalah agar museum dapat mengenali jenis dan kebutuhan pengunjungnya. Dengan begitu museum dapat menambah dan meningkatkan pelayanannya kepada pengunjung. Seperti contoh, Museum Nasional dapat mempertimbangkan pendapat pengunjung di atas sebagai hasil evaluasi terhadap tata pameran dan pameran di Ruang Etnografi. Setiap hasil dari penelitian pengunjung tentunya tidak akan semata-mata langsung diterapkan oleh pihak museum. Tetapi harus juga melihat aspek-aspek manajemen dan operasional museumnya terlebih

dahulu. Hasil dari penelitian pengunjung harus didampingi oleh pemahaman tentang kemampuan dan kebutuhan museum sendiri. Setelah itu penyesuaian kemudian bisa dilakukan untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan pengunjung. Jika museum dapat secara ideal memenuhi keinginan dan kebutuhan pengunjung baik dalam aspek edukasi, rekreasi, pengembangan diri dan aspek-aspek lainnya, maka museum sudah menjalankan fungsi pelayanan masyarakatnya. Dengan begitu masyarakat akan merasa membutuhkan museum dan menganggap museum sebagai bagian dari kehidupan mereka.



Daftar Pustaka

- Clarke, Alan and Ruth Dawson, *Evaluation Research: An Introduction to Principles, Methods and Practice*. London: Sage Publications, 1999.
- Diamond, Judy. *Practical Evaluation Guide: Tools for Museums and Other Informal Educational Settings*. Walnut Creek: Altamira Press, 1999.
- Falk, John H. and Lynn D Dierking, *Learning From Museums*. Walnut Creek: Altamira Press, 2000.
- Gold, Raymond L. 'Roles In Sociological Field Observations', eds. George McCall, and J.L Simmons, *Issues In Participant Observation: A Text and A Reader*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley, 1969.
- Hein, George E. *Learning in the Museums*. New York: Routledge, 1998.
- Sudbury, Patrick and Terry Russell. *Evaluation of Museum and Gallery Displays*. Liverpool: Liverpool University Press, 1995.
- Populasi Penduduk Indonesia. 17 Juni 2009.
- http://www.bps.go.id/sector/population/Pop_indo.htm.
- http://www.budpar.go.id/filedata/1947_1213-PengunjungMuseum.pdf. 8 Juli 2009.



Representasi Memori Pengunjung di Museum La Galigo

Andini Perdana

Direktorat Permuseuman

I. Pendahuluan

Mendengar kata memori, kita langsung teringat dengan istilah memori kolektif dan memori individu. Keduanya memang tidak dapat dipisahkan. Memori kolektif yang melekat diingatan masyarakat merupakan ingatan individu yang dirasakan secara kolektif. Sehingga ingatan tersebut muncul pada ingatan-ingatan individu dimulai dari lingkungan keluarga, komunitas, dan masyarakat lebih luas. Namun, harus diakui bahwa masyarakat saat ini adalah masyarakat yang penuh dengan memori. Sehingga memori kolektif bukanlah memori yang hidup dalam ingatan saja namun diorganisir dengan kegiatan budaya yang membuat memori tersebut dapat dipahami secara luas. Memori akan selalu berhubungan dengan praktek budaya dan dikomunikasikan secara visual, yang salah satunya melalui museum (Hevieu-Leger, 2000: 123 dalam Misztal, 2007:38).

Memori dan museum memang dua hal yang saling terkait. *Museums and*

Memory merupakan tema *International Museum Day* yang diperingati pada tanggal 18 Mei 2011 lalu. Pemilihan tema didasari oleh berbagai koleksi yang disimpan dan dirawat di museum menyimpan berbagai memori masyarakat yang salah satu didalamnya adalah memori kita¹. Dan memang terdapat jenis museum khusus yang disebut dengan istilah *Lieux de Mémoire Museum*, museum yang khusus didirikan sebagai tempat membangun memori².

Wacana tentang museum dan memori pun kian berkembang. Terlihat dengan banyaknya tulisan terkait hal tersebut seperti *memory experience, communities remembering and forgetting,*

1 Informasi ini diperoleh dari Website International Museum Day pada situs <http://network.icom.museum/imd2011.html>

2 Misalnya Museum Memorial Holocaust di Amerika Serikat yang mendokumentasikan, mengkaji, dan menafsirkan sejarah Holocaust sekaligus sebagai memorial bagi mereka yang dibunuh dalam Holocaust. Di museum ini juga diperlihatkan kekejaman Nazi membantai jutaan anak-anak Yahudi (http://en.wikipedia.org/wiki/United_States_Holocaust_Memorial_Museum)

exhibiting memories, mapping the memories, museum as memory bank, dll.

Tulisan tersebut tentunya mengulas tentang “bagaimana museum dapat menggugah rasa emosional pengunjung melalui ekshibisi memori”. Chia Li Chen, berdasarkan hasil penelitiannya menyatakan bahwa memori dapat dimunculkan di museum dengan beberapa cara diantaranya bangunan bersejarah³; ingatan tentang kisah hidup; memori dari kehidupan rumah tangga di masa lalu; kenangan masa kanak-kanak; rekonstruksi tentang peristiwa bersejarah; memori melalui objek ekshibisi; pengalaman menggunakan objek; hubungan keluarga; dan trauma kolektif terhadap tragedi bersejarah (Chen, 2007: 178-186).

Museum dianggap berhasil jika dapat menggugah rasa emosional pengunjungnya. Dengan kata lain, museum seharusnya dapat memanggil kembali memori masyarakat yang dilayaninya. Apapun jenis museum itu, termasuk museum negeri provinsi. Museum negeri provinsi merupakan pelestari memori utama masyarakat yang dilayaninya. Di museum pulalah, peristiwa yang pernah terjadi dapat tetap hidup, bahkan museum harus dapat menceritakan peristiwa masyarakat yang terlupakan dan tentu saja menjaga peristiwa tersebut sebagai

³ Bangunan museum merupakan bangunan bersejarah yang berkaitan dengan sejarah memori yang ingin disampaikan museum.

memori agar terus bertahan.

Museum La Galigo sebagai museum negeri Provinsi Sulawesi Selatan sebaiknya merepresentasikan memori masyarakat Sulawesi Selatan agar memori tersebut dapat tetap terjaga seiring perkembangan jaman. Hal ini kemudian menimbulkan berbagai pertanyaan, diantaranya apakah Museum La Galigo telah merepresentasikan memori masyarakat yang dilayaninya? apakah museum menyajikan memori sesuai ekspektasi pengunjung? bagaimana cara merepresentasikan keinginan pengunjung? bagaimana memori pengunjung dapat “dipanggil kembali”? dan tentunya masih banyak pertanyaan lagi.

Oleh karenanya, penelitian pengunjung sederhana ini dilakukan, dan pembahasannya dibagi dalam enam bagian, yaitu pendahuluan, metode, teori, ekshibisi Museum La Galigo, representasi memori pengunjung di Museum La Galigo, dan penutup.

II. Metode

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka dan studi lapangan. Pada studi pustaka dikumpulkan literatur, yang terkait dengan tiga hal. Pertama; teori yang berhubungan dengan museum, memori, komunikasi, ekshibisi, dan penelitian pengunjung. Kedua;

Museum La Galigo, yaitu data tentang sejarah, penyelenggaraan, dan pengelolaan museum. Ketiga; sejarah Sulawesi Selatan, pembagian suku bangsa, I La Galigo, dan Benteng Rotterdam. Sementara pada studi lapangan dilakukan observasi dan pengumpulan kuesioner. Observasi dilakukan untuk merumuskan permasalahan, membandingkan antara teori ekshibisi dan memori dengan kenyataan di lapangan, serta menemukan detail pertanyaan yang akan dituangkan dalam kuesioner. Kuesioner diberikan pada pengunjung Museum La Galigo (selanjutnya disebut responden) selama tiga bulan, yaitu Juli-September 2011. Kuesioner yang memenuhi kriteria berjumlah 80 buah⁴, adapun kriteria tersebut adalah:

1. Pengunjung harus berasal dari Sulawesi Selatan⁵, karena fokus penelitian ini adalah memori masyarakat Sulawesi Selatan.
2. Pengunjung pernah mengunjungi Museum La Galigo sebelum dilakukan pekerjaan fisik Revitalisasi Museum, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala

4 Kuesioner yang terkumpul lebih dari 80 buah, namun karena sebagian pengunjung yang mengisinya dianggap tidak sesuai dengan kriteria, maka kuesioner tersebut dianggap kurang valid.

5 Pengunjung dari Sulawesi Barat atau bersuku Mandar, termasuk dalam penelitian ini. Sulawesi Barat pada awalnya merupakan wilayah Sulawesi Selatan, sehingga masyarakatnya masih direpresentasikan di museum ini. Selain itu, Sulawesi Barat sendiri belum memiliki Museum Negeri Provinsi.

Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata sekitar bulan September-Desember 2011. Dengan alasan, Ruang pameran tetap Museum La Galigo direnovasi dalam rangka pelaksanaan Revitalisasi Museum.

3. Ekshibisi yang dimaksud pada kuesioner adalah pameran tetap bukan pameran temporer. Beberapa pengunjung yang akan dan telah mengisi kuesioner menganggap ekshibisi yang dimaksud adalah pameran temporer yang diselenggarakan dalam rangka mendukung pementasan "I La Galigo berlabuh di Makassar" pada bulan April 2011.
4. Pengunjung berumur lebih dari 17 tahun, dengan harapan pengunjung yang berumur lebih dari 17 tahun mengetahui lebih banyak tentang budaya Sulawesi Selatan.

Dengan kata lain, pengunjung yang mengisi kuesioner dan tidak sesuai dengan kriteria diatas, maka kuesioner tersebut dianggap kurang valid.

Instrumen kuesioner berisi tentang pertanyaan umum dan khusus. Pertanyaan umum, mencakup:

1. Nama; untuk mengetahui identitas pengunjung
2. Umur: untuk mengetahui apakah pengunjung termasuk dalam golongan dewasa (diatas 17 tahun) dan anak-anak (17tahun kebawah);
3. Pekerjaan/Pendidikan: untuk

- mengetahui tingkat pengetahuan pengunjung terhadap budaya; dan
4. Suku bangsa: untuk mengetahui suku bangsa dan demografi asal pengunjung.

Pertanyaan khusus dalam kuesioner terbagi menjadi dua, yaitu enam pertanyaan tertutup dan satu pertanyaan terbuka. Pada pertanyaan tertutup, pengunjung dapat memilih ya/tidak, dengan instrumen pertanyaan sebagai berikut:

1. Sebagai Museum Negeri Provinsi Sulawesi Selatan, informasi dan koleksi apa sajakah yang anda harapkan dikomunikasikan oleh Museum La Galigo? (jawaban dapat dipilih lebih dari satu)
 - Masa kolonial Belanda
 - Cerita Benteng Rotterdam
 - Cerita suku Anda
 - Cerita suku lainnya di Sulawesi Selatan
 - Cerita suku lainnya di luar Pulau Sulawesi Selatan
 - Cerita I La Galigo
2. Apakah Ruang Pameran Museum La Galigo cukup merepresentasikan suku Anda?
3. Jika dilakukan perubahan koleksi dan informasi tentang suku anda di Museum La Galigo, maka apa saja yang harus ada (dipamerkan atau diceritakan) di museum tersebut? (jawaban dapat dipilih lebih dari satu)
 - Sejarah suku
 - Benda-benda kerajaan/barang pusaka kerajaan terkait suku
4. Apakah perlu menampilkan koleksi dan informasi tentang suku lain selain suku Anda?
 - Nama, foto dan keterangan mengenai masa jabatan Raja-Raja
 - Silsilah kerajaan/keturunan sampai saat ini
 - Cerita dan benda-benda terkait keunikan suku
 - Cerita tentang keluarga yang merepresentasikan anda didalamnya
 - Foto-foto, benda-benda, dan cerita kehidupan suku saat ini
5. Bangunan Benteng Rotterdam mengingatkan anda tentang: (jawaban dapat dipilih lebih dari satu)
 - Masa Kolonial Belanda
 - Masa Kerajaan Gowa di Sulawesi Selatan
 - Cerita I La Galigo
 - Cerita tentang suku anda
 - Cerita tentang suku selain suku anda
6. Setelah mengunjungi Museum La Galigo, hal yang paling anda ingat? (jawaban dapat dipilih lebih dari satu)
 - Bangunan Museum La Galigo
 - Bangunan dan suasana Benteng Rotterdam
 - Koleksi dan Informasi tentang suku anda

Sementara pertanyaan terbuka adalah “Demi kemajuan Museum La Galigo kedepan, Informasi apa yang perlu ditambahkan di Museum La Galigo?”

Pertanyaan ini didasari atas berbagai

hasil studi pengunjung yang dikolaborasikan dengan memori masyarakat Sulawesi Selatan sesuai kebutuhan penyusunan tulisan ini. Pertanyaan no.1 dan 4 didasarkan atas ekspektasi pengunjung sebelum mengunjungi Museum La Galigo sedangkan pertanyaan no.2 dan 3 didasarkan pada kepuasan pengunjung setelah mengunjungi Museum La Galigo. Pertanyaan no.5 dan 6 didasarkan atas memori pengunjung setelah mengunjungi Museum La Galigo yang terkait dengan bangunan bersejarah dan lingkungannya, nama museum, dan ekshibisi di ruang pameran tetap, sementara pertanyaan no.7 terkait dengan harapan demi perbaikan Museum La Galigo kedepan.

III. Teori

1. Memori Kolektif di Museum

Barbara Misztal dalam artikel yang berjudul *memory experience* menyatakan bahwa salah satu jenis memori adalah *habit memory* yang berbeda dari jenis memori lainnya. *Habit memory* menyajikan masa lalu pada masa kini sebagai masa kini (*inscribing the past in the present, as present*). Masa lalu diperlihatkan pada masa kini dengan mengingat dan mempraktekannya. Proses mengingat sebagai suatu kebiasaan merupakan suatu kesadaran dan kesengajaan untuk memaknai masa lalu yang disesuaikan dengan kebutuhan saat ini. Dalam hal ini memori tersebut berproses atau

bersifat dinamis tergantung pada kondisi sosial. Oleh karena memori dipengaruhi oleh konteks sosial, sehingga muncullah jenis lain dari memori, yaitu memori kolektif atau memori sosial (Misztal, 2007:380).

Memori kolektif adalah “the representation of the past, both that shared by a group and that which is collectively commemorated, that enacts and gives substance to the groups identity, it present conditions and its vision of the future (Watson, 2007 : 376)”. Definisi tersebut menunjukkan bahwa memori juga merupakan sesuatu yang berproses dari pengalaman masa lalu dan membentuk identitas kolektif kelompok saat ini.

Memori kolektif dianggap penting karena tiga hal; pertama; memori dianggap penting karena identitas yang dibentuknya. Isi dari memori tersebut merupakan subjek yang berubah dengan setiap identitas baru, peristiwa baru, jadi memori tidak dapat berdiri sendiri (Misztal, 2007: 283). Karena pada dasarnya memori kolektif merupakan rekonstruksi masa lalu yang terjadi di masa kini. Kedua; memori merupakan sumber dari kebenaran. Hal ini terjadi pada memori tentang sejarah suatu bangsa yang biasanya dipengaruhi faktor politik dan kekuasaan yang berusaha menciptakan identitas baru untuk mendapatkan kekuasaan. Ketiga;

Pada waktu tertentu memori dapat meminimalisir konflik, mengurangi batasan diantara kelompok. Beberapa memori mencerminkan identitas kelompok yang sama bahkan dijadikan sebagai identitas bangsa.

Memori kolektif bukan hanya terbatas pada masa lalu yang dirasakan bersama tetapi merupakan representasi dari masa lalu yang mengekspresikan kegiatan budaya khususnya dalam *commemorative symbol* (Misztal, 2007: 382). Misalnya Peristiwa kemerdekaan Indonesia yang sebenarnya merupakan peristiwa yang tidak dialami oleh generasi yang lahir setelah tahun 1945, namun sebagai bangsa Indonesia yang memiliki rasa nasionalisme, kita ikut menyatakan bahwa peristiwa kemerdekaan adalah memori bangsa Indonesia yang kita rasakan bersama. Hal ini diperkuat dengan berbagai kegiatan budaya untuk merayakan kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus. Dengan kata lain memori kolektif adalah memori yang diketahui dan dirasakan secara bersama, bahkan terkadang secara kolektif diingat bersama (*commemorative*) melalui aktivitas bersama. Selain diingat secara bersama, cerita kita tentang masa lalu dapat diingat kembali, diceritakan kembali, dijelaskan, dan diinterpretasi dan dianalisis kembali ke generasi selanjutnya.

Memori kolektif dapat terbentuk

dengan dua cara. Pertama; sekelompok orang mengalami peristiwa sejarah yang sama. Mereka menjadi pelaku dari suatu peristiwa walau pun pengalaman itu sendiri tidak seluruhnya sama. Perbedaan pengalaman terjadi karena posisi mereka dalam suatu peristiwa sejarah, keterlibatan, dan waktu tentang dalam peristiwa sejarah tersebut berbeda. Sehingga ketika sekelompok orang tersebut menceritakan peristiwa tersebut, maka mereka memang mengemukakan peristiwa yang dialaminya. Kedua; mempelajari peristiwa-peristiwa tersebut melalui cerita sejarah. Cerita sejarah tersebut tentunya telah direkonstruksi berdasarkan sudut pandang sejarawan atau peneliti berdasarkan fakta dikumpulkannya melalui sumber sejarah. Sehingga terkadang dalam sebuah cerita subjektivitas sejarawan atau peneliti muncul dan tentunya ini memunculkan berbagai perspektif sejarah.

Memori kolektif yang terbentuk baik melalui pengalaman yang dirasakan bersama maupun yang dipelajari melalui peristiwa sejarah dapat dikumpulkan, dilestarikan, diteliti, dan dikomunikasikan di museum. Watson (2007: 377) berpendapat bahwa:

“Museums, like historians, place objects and displays into context. They select the stories that the nation or the community wishes to remember when it

appears that these might be lost if there is no form of formal commemoration. Museums are in the business of both forgetting and remembering and are thus powerful agents of community identity"

Pendapat tersebut jelas menyatakan bahwa memori yang disajikan oleh museum adalah sesuatu yang diingat sedangkan memori yang tidak disajikan oleh museum adalah sesuatu yang dilupakan. Sehingga museum harus dengan pasti mengetahui memori apa yang sebenarnya ingin diingat oleh komunitas atau masyarakat tertentu dan ingin dilupakan oleh komunitas tersebut.

Memori kolektif merupakan salah satu cara untuk membantu pengunjung atau masyarakat dalam memahami identitasnya (Hauenschild, 1988: 8). Museum sebagai pelestari memori kolektif berperan dalam memberikan pemahaman identitas dan memunculkan perasaan saling memiliki pada setiap komunitas (Ambrose dan Paine, 2006: 5). Selain berperan sebagai pelestari, museum juga berperan sebagai pembentuk memori karena memori adalah sesuatu yang mudah untuk dilupakan.

2. Memori dan Pengunjung

Salah satu cara untuk memberikan pemahaman kepada pengunjung pada ekshibisi di museum adalah dengan

menggugah perasaan emosional mereka melalui memori kolektif. Oleh karena itu museum juga dikatakan sebagai tempat pelestari memori kolektif karena berperan dalam memberikan pemahaman kepada masyarakat akan masa lalu untuk masa kini dan masa depan. Hal serupa dinyatakan oleh Amrose dan Paine, bahwa:

As keepers of the collective memory, museums can play a valuable role in providing an understanding of identity and in fostering a sense of belonging to a place or community for their users. In the face of immense and often painful political and cultural change in many countries, their museums can provide a valuable sense of connection between the past and the present and serve as a springboard for the future (Ambrose dan Paine, 2006: 5).

Pengunjung adalah bukanlah sekumpulan orang yang sama dan pasif melainkan mereka aktif dalam proses *meaning making*⁶. Hal ini menunjukkan bahwa pengunjung museum lebih beragam, selektif, dan aktif dalam kunjungannya sehingga memberikan *feedback* terhadap informasi yang diberikan (Mason, 2005: 201). Pendapat

⁶ Hooper-Greenhill menyatakan bahwa proses *meaning making* adalah proses pemberian pengalaman dan penjelasan tentang dunia kepada diri sendiri dan orang lain. *Meaning making* di museum dikonstruksi melalui objek dan tempatnya yang meliputi masa lalu dan saat ini serta interpretasi terhadap objek dan informasi (Hooper-Greenhill, 2004: 15-6).

Mason juga sama dengan pendapat Chia-Li Chen bahwa:

If we accept that visitors are not passive but active participants in the museum experience and engage with the museum through memory and reminiscence then, by examining this process, we can begin to understand how such changes in identity are produced (Chen, 2007: 174).

Pendapat Chia-Li Chen tersebut jelas menyatakan bahwa pengunjung berpartisipasi aktif dalam setiap pengalaman di museum melalui memori dan ingatan akan masa lalu, sehingga dengan memahami proses tersebut museum dapat membentuk identitas. Selain adanya *feedback* antara pengunjung dan museum, proses komunikasi juga mengacu pada saling berbagi peta konseptual antar individu (*individual sharing conceptual maps*) tentang dunia yang terkadang sama dengan pengalaman anggota kelompok atau komunitas (Mason, 2005: 206).

Museum penting dalam mengkomunikasikan memori kolektif, karena memori tersebut dapat bertahan dengan mengingatnya. Ingatan setiap individu memiliki dimensi kolektif dan dimensi personal. Dimensi kolektif tersebut berupa memori kolektif yang ada pada setiap individu dan diingat bersama dalam sebuah kelompok atau masyarakat. Sementara ingatan dalam bentuk individu dikonstruksi dari

bentuk budaya dan dipengaruhi oleh konteks sosial yang merupakan perilaku individu (Misztal, 2007: 380).

Chia Li Chen dalam penelitiannya tentang perkembangan museum dalam hubungannya dengan identitas budaya di Taiwan menyimpulkan bahwa memori kolektif dapat dimunculkan di museum dengan dua belas cara, yaitu:

- a. Bangunan bersejarah: Penelitian yang dilakukan oleh Falk (1988) dan Lowenthal (1985) menyatakan bahwa bangunan dan lingkungannya dapat mengingatkan seseorang akan memori tertentu.
- b. Ingatan tentang kisah hidup: khususnya untuk rumah bersejarah yang dijadikan sebagai museum.
- c. Memori dari kehidupan rumah tangga di masa lalu: terkait dengan materi bangunan yang mengingatkan mereka akan kehidupan mereka di masa lalu, meskipun itu terjadi di tempat lain.
- d. Kenangan masa kanak-kanak; khusus untuk rumah bersejarah yang dulu ditempati sebagai rumah tinggal, pengunjung tertentu akan memiliki memori khusus.
- e. Rekonstruksi tentang peristiwa bersejarah: Jika pengunjung tidak memiliki kenangan di tempat tersebut maka itu dapat direkonstruksi di museum, baik melalui pameran maupun kegiatan pulik di museum.
- f. Refleksi, asosiasi dan pembentukan

- memori: untuk generasi muda yang tidak merasakan atau mengalami peristiwa kolonialisme, maka dengan mengunjungi museum, mereka dapat memperoleh informasi dan mempelajari sejarah.
- g. Memori melalui objek ekshibisi: Ekshibisi memiliki peran penting dalam mengingatkan seseorang akan peristiwa tertentu.
 - h. Pengalaman menggunakan objek: Pengunjung merasa lebih tertarik terhadap objek yang mereka gunakan dalam keseharian.
 - i. Kondisi ekonomi di masa lalu: memori pengunjung sendiri terkadang bersifat kontradiktif dalam melihat masa lalu, salah satunya dengan kesulitan ekonomi dimasa lalu.
 - j. Hubungan keluarga: Pengunjung lebih menyukai jika yang direpresentasikan di museum berhubungan dengan keluarganya.
 - k. Trauma kolektif terhadap tragedi bersejarah: Peristiwa bersejarah yang menyakitkan dan dialami secara kolektif.
 - l. Perasaan kehilangan di masa lampau: khusus bagi pengunjung yang memiliki perasaan kehilangan termasuk keluarganya di masa lalu (Chen, 2007: 178-186).

Dalam konteks Museum La Galigo, untuk mengetahui apakah memori pengunjung sesuai dengan ekspektasinya telah dikomunikasikan

di museum La Galigo, oleh karenanya penting untuk mengetahui apakah ekspektasi dan kepuasan pengunjung. Wehmeier (2000:405) seperti yang dikutip oleh Yue-Hou menyatakan bahwa ekspektasi adalah *"a belief that something will happen because it is likely to happen"* (Yue-Hou. 2009: 5). Oleh karenanya tiap pengunjung pastinya memiliki ekspektasi yang sekaligus dijadikan motivasi dalam kunjungannya. Sementara kepuasan adalah gap antara pelayanan yang diharapkan dengan yang diberikan (Yue-Hou. 2009: 16). Pengunjung akan merasa tidak puas jika ekspektasi mereka tidak sesuai dengan yang mereka harapkan.

IV. Ekshibisi Museum La Galigo

Museum La Galigo merupakan Museum Negeri Provinsi Sulawesi Selatan yang didirikan pada tanggal 1 Mei 1970. Museum La Galigo terletak di Kompleks Benteng Rotterdam, jalan Ujung Pandang no.1. Benteng Rotterdam terdiri dari 15 bangunan/gedung berarsitektur kolonial. Saat ini bangunan tersebut dijadikan sebagai bangunan perkantoran Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala dan Museum La Galigo.

Museum La Galigo menyelenggarakan tiga jenis eskhibisi, yaitu pameran



Foto 3.1 Museum La Galigo dalam Kompleks Benteng Rotterdam
Sumber: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Makassar, 2009

tetap, temporer, dan keliling⁷. Tulisan ini akan difokuskan pada pameran tetap Museum La Galigo.

Pameran tetap museum La Galigo terdapat di dua gedung⁸ yaitu gedung

7 Jenis ekshibisi di museum dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu pameran tetap, pameran temporer, dan pameran keliling. Pameran tetap adalah pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu 2 sampai 4 tahun. Tema pameran sesuai dengan jenis, visi, dan misi museum. Pameran temporer adalah pameran koleksi museum diselenggarakan dalam waktu yang relatif singkat. Sementara itu, pameran keliling adalah pameran koleksi museum yang diselenggarakan di luar lingkungan museum dalam jangka waktu tertentu, dengan tema berskala luas (Direktorat Museum, 2008: 46-8).

8 Pada perkembangannya Museum La Galigo mengalami beberapa kali perpindahan gedung ruang pameran tetap. Mulanya *Celebes Museum* menggunakan tiga gedung di Kompleks Benteng Rotterdam. Pada tahun 1974, Direktur

nomor 2, terletak di sebelah utara dan gedung no.10, terletak di sebelah selatan Kompleks Benteng Rotterdam.

Ruang pameran gedung no.2

Gedung No.2 merupakan kediaman Admiral C Speelman pada zaman Hindia Belanda dan terdiri dari dua lantai. Lantai pertama terdiri dari delapan ruangan dan lantai kedua terdiri dari empat ruangan. Di lantai 1, pengunjung pertama kali akan memasuki ruang manusia sepanjang sejarah yang menampilkan informasi tentang Benteng Rotterdam dan

Jenderal Kebudayaan dan Pariwisata RI meresmikan gedung no.5 (saat ini gedung no.10) sebagai ruang pameran tetap. Saat ini, Museum La Galigo menempati Gedung no. 2 dan 10 sebagai ruang pameran tetap dan beberapa gedung lainnya sebagai ruang perkantoran.



Foto Ruang Pameran Tetap Gedung 2 Museum Lagaligo Tampak Depan



Foto Ruang Pameran Tetap Gedung No.10 Museum La Galigo Tampak Depan

foto bangunan didalamnya, bahan bangunan benteng (seperti jenis-jenis genteng dan bata), dan peta lokasi benteng Kerajaan Gowa. Kemudian dilanjutkan dengan ruang arkeologi baik masa prasejarah dan Hindu Budha. Ruang arkeologi ini disajikan secara kronologis dengan menyajikan koleksi dan informasi tentang kehidupan manusia prasejarah mulai dari masa berburu dan mengumpulkan makanan, tradisi pemujaan terhadap nenek moyang, dan masa perundagian (logam), sampai masa Hindu Budha. yang menarik adalah tinggalan masa Hindu Budha terbilang relatif sedikit di Sulawesi Selatan sehingga koleksi yang disajikan berasal dari luar pulau Sulawesi, seperti arca Garuda dari Bali; arca perwujudan dewa-dewi Hindu dan Budha Jawa Timur; miniatur Candi Prambanan dan Candi Borobudur.

Setelah memasuki ruang Arkeologi, pengunjung dapat melihat koleksi numismatik (mata uang) mulai dari masa kerajaan Hindu-Budha, Belanda, Jepang, hingga setelah Indonesia

merdeka. Kemudian dilanjutkan dengan ruang keramik asing yang menampilkan koleksi keramik annamase, keramik Dinasti Ching, keramik Jepang, keramik Dinasti Sung, keramik Dinasti Swaton, keramik Dinasti Yuan, keramik Eropa, keramik Swatow, dan peta lokasi penemuan keramik asing di Sulawesi Selatan.

Menaiki tangga menuju lantai dua, pengunjung memasuki ruang Kerajaan Sulawesi Selatan dan pahlawan, yang didalamnya disajikan koleksi foto-foto pahlawan dari Sulawesi Selatan; meriam peninggalan Belanda, peralatan perang dari Suku Mandar, susunan pemerintahan Kerajaan Sawitto; struktur pemerintahan adat dan silsilah keturunan Tana Toraja, dan samurai tentara Jepang; *bendera baloe* dari Kerajaan Sawitto. Ruang selanjutnya adalah ruang Kerajaan Luwu yang didalamnya terdapat berbagai jenis koleksi kerajaan Luwu dan Lontarak (termasuk lontara La Galigo). Kemudian dilanjutkan dengan ruang Kerajaan Bone yang didalamnya

disajikan berbagai macam benda yang berasal dari Kerajaan Bone. Ruang terakhir adalah Ruang Kerajaan Gowa yang didalamnya disajikan berbagai macam benda peninggalan Kerajaan Gowa.

Ruang pameran Gedung no.10

Gedung ini terdiri dari tiga lantai, lantai pertama dan kedua dipergunakan sebagai ruang pameran tetap, sementara lantai 3 merupakan ruang penyimpanan. Pada lantai pertama terdapat empat ruangan dan lantai kedua sebanyak tiga ruangan.

Pada lantai pertama pengunjung akan memasuki ruang manusia dan kebudayaannya yang menyajikan koleksi tentang berbagai jenis perahu di beberapa daerah di Sulawesi Selatan, peta lokasi pembuatan perahu, miniatur rumah adat bangsawan Bugis Makassar, dan berbagai jenis kayu pembuat perahu. Dilanjutkan dengan ruang bahari yang juga menyajikan berbagai koleksi perahu tradisional Sulawesi Selatan. Kemudian ruang wawasan nusantara menyajikan berbagai macam pakaian pengantin dari seluruh daerah di Sulawesi Selatan dan alat musik tradisional Sulawesi Selatan. dan ruang terakhir adalah ruang Islam yang pada waktu melakukan penelitian, ruang ini sedang dalam perbaikan.

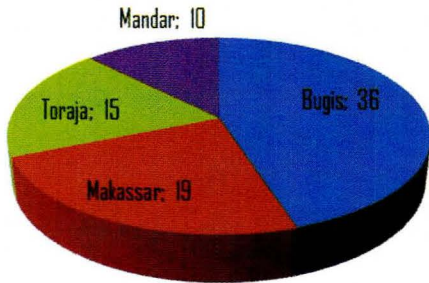
Pada lantai dua pengunjung akan

memasuki ruang teknologi tradisional yang menyajikan berbagai alat pertanian, jenis-jenis padi di Sulawesi Selatan, hari-hari baik dan buruk untuk turun ke sawah, alat penempatan emas, teknologi pembuatan perhiasan emas, peralatan pembuatan gula merah, peralatan pembuatan gerabah, dan jenis-jenis tombak Sulawesi Selatan. Dilanjutkan dengan ruang penempatan besi dan teknologi tenun yang menyajikan berbagai macam alat penempatan besi dan hasilnya, jenis-jenis senjata tajam pelengkap pakaian adat tradisional Sulawesi Selatan, alat tenun tradisional dan beberapa hasilnya. Ruang terakhir adalah ruang pakaian pengantin adat Sulawesi Selatan disajikan koleksi pakaian pengantin suku Bugis-Makassar, Toraja, dan Mandar, serta diorama peralatan perkawinan suku Bugis.

V. Representasi Memori Pengunjung di Museum La Galigo.

Sebuah ekshibisi memang tidak pernah lepas dari kontroversi, terkait tentang memori siapakah yang akan dikomunikasikan, memori mana yang akan dilupakan, dan bagaimana cara menyajikannya. Sehingga relatif sulit bagi sebuah museum provinsi untuk menyajikan berbagai macam memori masyarakat yang dilayaninya. Sehingga penelitian ini dilakukan untuk mengetahui memori apa yang diinginkan pengunjung Museum La Galigo.

Berdasarkan suku bangsa di Sulawesi Selatan, responden berasal dari empat suku bangsa, yaitu Bugis, Makassar, Toraja, dan Mandar. Dengan presentasi sesuai dengan grafik 1



Grafik 1 Pengunjung Berdasarkan Suku Bangsa di Sulawesi Selatan

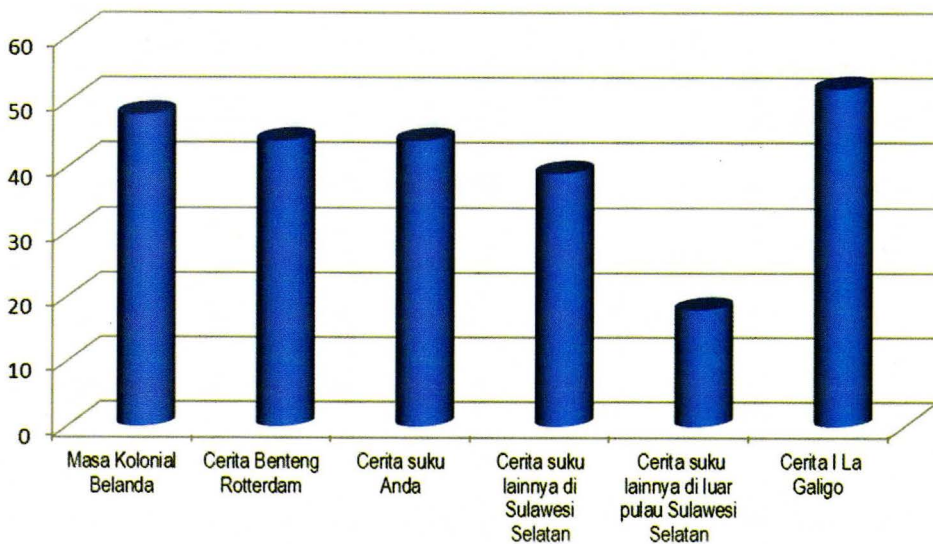
1. Ekspektasi Pengunjung

Berdasarkan kuesioner 80 responden, Setiap responden memiliki ekspektasi tertentu sebelum mengunjungi Museum La Galigo. Responden berharap dapat memperoleh informasi tentang La Galigo, cerita Benteng Rotterdam, cerita sukunya, dan cerita

suku lainnya di Sulawesi Selatan (lihat grafik 2).

Grafik 2 menunjukkan lebih dari 50% responden berharap bisa memperoleh informasi tentang La Galigo. Hal ini dimungkinkan terkait dengan penamaan museum ini, yaitu Museum Negeri Provinsi Sulawesi Selatan "La Galigo".

Salah seorang responden menyatakan "*Saya berharap bisa memperoleh informasi tentang dampak dari cerita-cerita La Galigo di masa kini. Menurut saya itu penting disajikan di museum agar karya sastra tersebut menjadi diketahui dan berguna bagi masyarakat. Selain itu melalui cerita La Galigo, masyarakat lebih mengenal dan mengetahui sejarah kehidupan masyarakat Sulawesi Selatan*"



Grafik 2 Ekspektasi Pengunjung sebelum mengunjungi Museum La Galigo

I La Galigo sendiri merupakan tradisi lisan masyarakat Sulawesi Selatan yang diturunkan dari generasi ke generasi sebelum dikenalnya aksara. Cerita I La Galigo kemudian dituliskan oleh suku Bugis (Ideanto, 2005: 93) dengan maksud untuk mengabadikan cerita tersebut dari kepunahan (Rahman, 1998: 397). Cerita tersebut disalin dengan menggunakan aksara Bugis kuno yang ditulis di atas daun lontar dan saat ini dikenal dengan huruf lontarak (Ideanto, 2005: 93). Meskipun I La Galigo dituliskan namun fungsinya tetap untuk diekspresikan secara lisan sampai saat ini, sehingga penyebaran I La Galigo melalui tradisi lisan ini dikenal oleh berbagai suku bangsa di Sulawesi Selatan (Rahman, 2003: xxi-i).

Pemberian nama La Galigo pada museum ini didasari pada suatu pemikiran dan pertimbangan atas makna yang terkandung di dalamnya. Cerita yang terkandung dalam naskah La Galigo tidak hanya dikenal di daerah Bugis, tetapi juga di Makassar, Toraja, Selayar, Massenrempulu, Sulawesi Tenggara, dan Sulawesi Tengah. I La Galigo merupakan rujukan bagi suku-suku di Sulawesi Selatan untuk merasakan kesatuan diantara mereka (Mattulada, 2003: 447).

Bahkan dalam *La Galigo memory of the world register*, Mukhlis PaEni dan Roger Tol menyatakan bahwa I La

Galigo merupakan identitas budaya Sulawesi Selatan sekaligus warisan dan kebanggaan masyarakat Sulawesi Selatan yang mampu bertahan sampai saat ini sehingga dijadikan nama sebuah museum. Selain itu, museum La Galigo juga menyimpan salah satu naskah I La Galigo yang tersebar di dunia.

Sehingga wajar jika ekspektasi responden adalah informasi La Galigo. Hal ini juga mungkin karena responden sering mendengar sebutan La Galigo namun tidak mengetahui secara detail, apa La Galigo itu sebenarnya. Ekspektasi ini kemudian tertuang dalam harapan mereka terhadap museum.

Menurut responden *“sebagai museum negeri provinsi, seharusnya museum ini menggambarkan budaya, sejarah, dan keunikan Provinsi Sulawesi Selatan dan karena museum ini menggunakan nama La Galigo yang merupakan cerita kepahlawanan yang mendunia, sebaiknya terdapat pula informasi dan koleksi mengenai La Galigo”*

Pendapat pengunjung lainnya *“informasi detail tentang suku yang berada di Sulawesi Selatan harus ditambahkan. Yang paling penting, Museum La Galigo sama sekali tidak ada kaitannya dengan I La Galigo, jadi lebih baik jika ada sedikit ruang untuk merepresentasikan cerita rakyat Sulawesi Selatan itu, agar kesan*

Museum Nasional Sulawesi Selatan itu lebih pantas”.



Display Naskah I La Galigo di Ruang Kerajaan Luwu

Display koleksi naskah I La Galigo sebenarnya telah ada di museum ini, yaitu pada ruang Kerajaan Luwu pada ruang pameran gedung 2, lantai II. Namun sangat disayangkan koleksi tersebut didisplay tanpa informasi dan kurang menarik. Kemungkinan karena hal tersebut pengunjung kurang mengamati atau bahkan tidak melihat *display* ini.

Berbeda dengan ekspektasi responden untuk mengetahui informasi La Galigo, ternyata hanya 22.5% responden yang berharap bisa mengetahui cerita dari wilayah atau suku lainnya di luar Sulawesi Selatan. Kemungkinan ini masih terkait dengan penamaan museum yang berimplikasi sebagai museum provinsi, museum La Galigo seharusnya merepresentasikan masyarakat Sulawesi Selatan.

Responden berasumsi “*Museum*

sebaiknya mempublikasikan tinggalan budaya Sulawesi Selatan, perbaikan manajemen dan revitalisasi supaya museum lebih menarik, memperbaiki penataan koleksi dan saat menjadi pusat informasi lengkapi koleksi tinggalan budaya Sulawesi Selatan sebelum memamerkan tinggalan budaya dari luar Sulawesi Selatan” Seorang responden berasumsi beda “*Saya mengharapkan bisa melihat tinggalan budaya di luar Pulau Sulawesi Selatan, karena saya bisa mengetahui daerah tersebut tanpa mengunjunginya”*

Bagaimanapun juga museum harus mendengarkan suara “mayoritas” dan “minoritas”, sehingga untuk menampung keinginan pengunjung akan informasi di luar pulau Sulawesi Selatan, museum dapat menyiapkan satu ruang yang khusus menyajikan informasi dan koleksi dari luar Sulawesi Selatan. Saat ini, museum telah memiliki Ruang Wawasan Nusantara, yang seharusnya berisi tentang kumpulan benda yang mewakili dan berkaitan dengan pembuktian sejarah alam, sejarah ilmu pengetahuan, dan sejarah kebudayaan



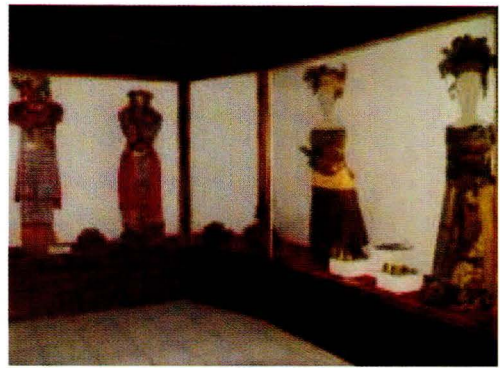


Foto Pakaian Adat dari Berbagai Provinsi di Indonesia di Ruang Wawasan Nusantara

di wilayah nusantara (Direktorat Permuseuman, 1980: 25-30). Namun pada aplikasinya, ruang tersebut hanya berisi pakaian adat dari seluruh Indonesia. Ruang ini sebenarnya dapat diperbaharui dengan tidak menampilkan baju adat saja, namun benda yang menjadi *icon* setiap daerah.

2. Kepuasan Pengunjung

Lebih dari 80 persen responden belum direpresentasikan di museum, sementara kurang dari 20 persen merasa telah direpresentasikan. Responden yang belum direpresentasikan berasal dari empat suku besar di Sulawesi Selatan, dengan rincian 77 persen responden bersuku Bugis, 84 persen responden Makassar, 100 persen responden bersuku Toraja, dan 60 persen responden bersuku Mandar. Hal ini dikarenakan minimnya informasi terkait sukunya di ruang pameran tetap Museum La Galigo.

Informasi tentang suku Bugis terlihat di Ruang Kerajaan Luwu dan Ruang

Kerajaan Bone karena dua kerajaan ini merupakan kerajaan Bugis; Ruang Manusia dan Kebudayaannya khususnya informasi dan koleksi tentang perahu, kitab *amana gappa*, dan rumah adat; Ruang Bahari khususnya koleksi perahu tradisional; Ruang Penempaan Besi dan Teknologi Tenun khususnya hasil tenun; serta Ruang Pakaian Pengantin Adat Sulawesi Selatan khususnya pakaian pengantin dan pelaminan suku Bugis.

Informasi tentang suku Makassar terlihat di Ruang Manusia Sepanjang Sejarah, khususnya peta tentang peta lokasi benteng Kerajaan Gowa; Ruang Kerajaan Gowa (kerajaan ini adalah kerajaan suku Makassar); Ruang Manusia dan Kebudayaannya khususnya informasi dan koleksi tentang perahu dan bahan pembuatannya, serta rumah adat; Ruang Bahari khususnya koleksi perahu tradisional; Ruang Penempaan Besi dan Teknologi Tenun khususnya hasil tenun; serta Ruang Pakaian

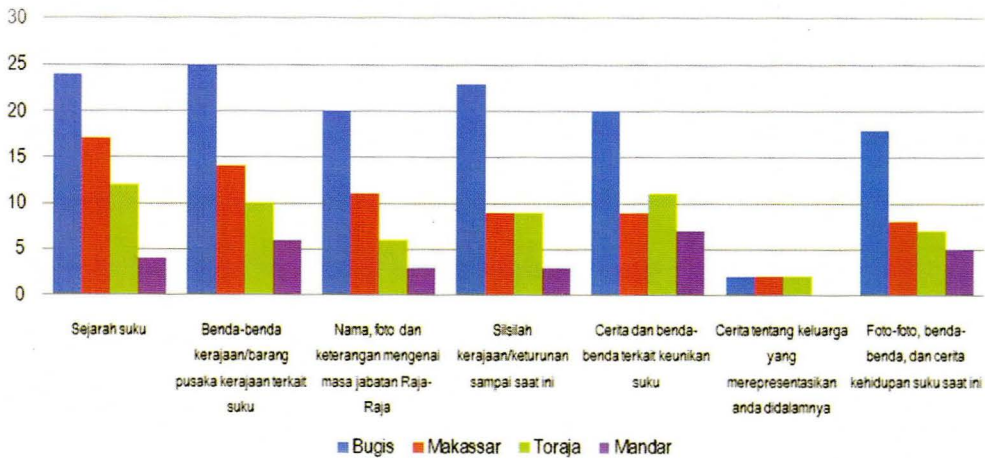
Pengantin Adat Sulawesi Selatan khususnya pakaian pengantin.

Informasi tentang suku Toraja terlihat pada Ruang Arkeologi khususnya miniatur bentuk-bentuk erong; Ruang Kerajaan Sulawesi Selatan dan pahlawan khususnya silsilah keturunan Tana Toraja; serta Ruang Pakaian Pengantin Adat Sulawesi Selatan khususnya pakaian pengantin.

Sementara informasi tentang suku Mandar terlihat pada Ruang Arkeologi khususnya *tutu' alang* dan miniatur rumah adat Mamasa; Ruang bahari khususnya perahu tradisional; Ruang Kerajaan Sulawesi Selatan dan pahlawan khususnya Peralatan Perang dari kabupaten Polmas; Ruang Penempaan Besi dan Teknologi Tenun khusus untuk hasil tenun; serta Ruang Pakaian Pengantin Adat Sulawesi

Selatan khususnya untuk pakaian pengantin.

Berdasarkan observasi di ruang pameran Museum La Galigo, informasi tentang suku Bugis memang mendominasi di museum ini, yang dilanjutkan dengan informasi tentang suku Makassar. Sementara informasi tentang suku Mandar dan Toraja memang relatif minim. Oleh karena responden merasa belum direpresentasikan, sehingga mereka berharap jika terjadi perubahan informasi dan koleksi di ruang Pameran Museum La Galigo, informasi yang harus ditampilkan adalah sejarah suku, benda-benda kerajaan/barang pusaka kerajaan terkait suku, nama, foto dan keterangan mengenai masa jabatan raja-raja, silsilah kerajaan/keturunan sampai saat ini, cerita dan benda-benda terkait keunikan suku, cerita tentang keluarga yang merepresentasikan anda



Grafik 3 Informasi yang diinginkan oleh Pengunjung terkait suku bangsanya di Sulawesi Selatan

didalamnya serta foto-foto, benda-benda, dan cerita kehidupan suku saat ini (lihat grafik 3)

Berdasarkan grafik di atas, baik dari suku Bugis, Makassar, Toraja, maupun Mandar menginginkan informasi tentang sejarah suku, benda-benda kerajaan/batang pusaka, cerita dan benda-benda terkait keunikan suku, serta silsilah kerajaan/keturunan sampai saat ini. Meskipun dari suku yang berbeda di Sulawesi Selatan, sebagian responden berharap agar informasi tentang suku atau daerah lain di Sulawesi Selatan direpresentasikan di Museum La Galigo.

Menurut persepsi responden *“perlu peta lokasi geografis dimana suku-suku yang mendiami Sulawesi Selatan. Misalnya suku Bugis yang mendiami daerah Bone, Wajo Soppeng, dan sekitarnya. Itu penting untuk pengunjung yang belum mengenal Sulawesi Selatan dengan baik. Sekedar gambaran, ketika Saya berada di Kota di Pulau Jawa dan saya mengatakan berasal dari Sulawesi Selatan, hampir seluruhnya mengatakan saya bersuku Makassar. Hampir semua orang di luar Sulawesi Selatan sulit membedakan Makassar sebagai kota dan Makassar sebagai suku”*

Persepsi responden lainnya *“semakin memperbaharui koleksi yang ada saat ini dan lebih mencerminkan semangat local genius masyarakat Sulawesi Selatan yang beraneka ragam. Seandainya tiap tiga*

atau enam bulan sekali diadakan event-event yang mampu menarik perhatian pengunjung terutama siswa kalangan sekolah untuk mengunjungi museum, karena dominan museum saat ini hanya dikunjungi apabila ada kegiatan ekstrakurikuler”

Selain harapan secara umum tentang informasi budaya Sulawesi Selatan, responden lain juga mengharapkan agar informasi tentang sukunya disajikan, misalnya pengunjung dari suku Bugis menyatakan *“Saya mewakili suku Bugis, saya meminta sekiranya susunan silsilah dilengkapi dari asal usulnya suku Bugis sampai sekarang, Penataan dan informasi agar lebih baik dan komunikatif tentang koleksi suku Bugis”*

Pendapat berbeda dari seorang responden, yaitu *“Demi kemajuan Museum La Galigo kedepan yang perlu ditambahkan adalah informasi tentang perjuangan Kerajaan Gowa dalam perlawanannya dengan VOC misalnya dengan membuat diorama perang Makassar”*. Kita ketahui bahwa akhir dalam perang tersebut Kerajaan Gowa dikalahkan oleh Belanda. Dengan kata lain bahwa memori memang selalu terkait dengan dua hal yang berbeda, pertama cerita tentang kejayaan, kesenangan, dan kebenaran; kedua cerita tentang sesuatu yang menyakitkan, keterpurukan, dan kesalahan. Hal yang terpenting adalah bagaimana masyarakat dapat menarik

hikmah dari setiap peristiwa, baik dan buruk.

3. Memori dan Bangunan Bersejarah

Memori kolektif akan selalu berhubungan dengan tempat, tinggalan, monumen, arsitektur kota, dan lanskap yang mejadi simbol yang berhubungan dengan masa lalu. Simbol tersebut memiliki peranan penting dalam melestarikan masa lalu (Chen, 2007: 178-9). Museum dan bangunan cagar budaya memang elemen yang penting dalam lanskap budaya. Bangunan tersebut merupakan bukti sekaligus dokumentasi yang menceritakan tentang siapa kita dimasa lalu dan sekarang. Sementara museum merupakan tempat yang mendokumentasikan, melestarikan sekaligus mengkomunikasikan berbagai tinggalan masa lalu yang menceritakan perubahan kita sepanjang waktu. Oleh karenanya museum dan tempat diselenggarakannya, baik bangunan dan lanskap sekitarnya tidak dapat dipisahkan (NSW, 2004:5).

Museum La Galigo terletak dalam kompleks Benteng Rotterdam. Benteng ini merupakan benteng Kerajaan Gowa yang dibangun pada tahun 1545 oleh Raja Gowa ke X, Karaeng Tunipallangga Ulaweng. Kekalahan Kerajaan Gowa terhadap Belanda menyebabkan ditandatanganinya perjanjian Bungayya, pada tanggal 18 November 1667, salah satu pasal didalamnya adalah penyerahan Benteng-Benteng Kerajaan Gowa. Setelah Benteng Rotterdam diserahkan, kemudian Belanda

mengadakan perubahan-perubahan dalam benteng, terutama bangunan didalamnya. Benteng ini semula berisi rumah-rumah Makassar di atas tiang-tiang tinggi, kemudian diganti dengan bangunan-bangunan kolonial sesuai dengan kebutuhannya. Bangunan tersebut yang saat ini masih tetap berdiri di dalam benteng (Sagimun, 1992: 135-136).

Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa responden paling mengingat bangunan dan suasana Benteng Rotterdam dibandingkan mengingat bangunan museum dan koleksi atau informasi yang ditampilkan museum. Memang menggunakan bangunan cagar budaya sebagai museum, memiliki beberapa keuntungan. Diantaranya:

- Bangunan cagar budaya merupakan dokumentasi atas sebuah peristiwa tertentu;
- Bangunan cagar budaya memiliki nilai budaya yang diakui berperan terhadap komunitas;
- Bangunan cagar budaya memiliki berbagai nilai yang digunakan untuk mempromosikan museum/komunitasnya;
- Bangunan cagar budaya terletak di tengah kota. Sehingga mudah diakses dan menarik pengunjung;
- Bangunan warisan budaya dapat menambah interpretasi koleksi sejarah (NSW, 2004: 7).

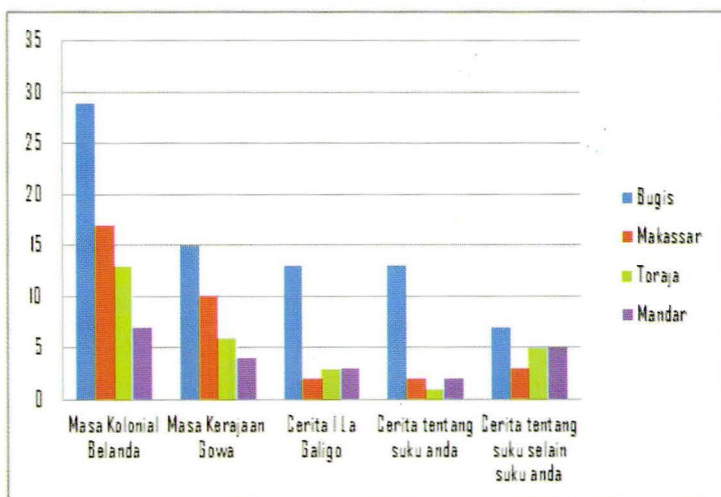
Bangunan Benteng Rotterdam dan suasanaanya mengingatkan responden terhadap masa kolonial Belanda.

Kemungkinan karena suasana kolonial begitu terasa ketika memasuki kawasan perbentengan ini. Meskipun bangunan ini merupakan benteng pertahanan kerajaan Gowa (Suku Makassar), namun responden bersuku Makassar pun merasa bahwa

tentang kerasnya kehidupan masa kolonial di Makassar.

VI. Penutup

Memori memang terkadang bersifat spesifik sedangkan eskhibisi bersifat



Grafik 4 Memori Pengunjung setelah Mengunjungi Museum La Galigo

benteng ini mengingatkan mereka terhadap masa kolonial Belanda (Lihat grafik 4).

Dikarenakan Benteng Rotterdam mengingatkan responden akan masa kolonial, sehingga responden berharap *"akan lebih menarik, jika museum memberikan informasi tentang kehidupan sosial masyarakat Sulawesi Selatan pada saat didirikan dan digunakannya Benteng Rotterdam pada masanya"* Responden lainnya beropini *"mohon di ruang yang menceritakan tentang Benteng Rotterdam, ditambahkan informasi dan foto-foto bangunan kolonial yang ada di Makassar agar masyarakat tahu tentang bangunan-bangunan tersebut"*. Sementara responden lain berharap agar informasi

umum; memori merupakan sesuatu yang tidak bersifat fisik (*intangible*) sedangkan ekshibisi adalah memvisualkan sesuatu/benda, sehingga keduanya kemudian berkaitan erat. Maka tugas museumlah untuk *"memvisualkan memori"* melalui ekshibisinya.

Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui ekspektasi pengunjung sebelum mengunjungi Museum La Galigo. Kemudian disesuaikan dengan kepuasan mereka setelah mengunjungi ekshibisi Museum La Galigo. Ekspektasi dan kepuasan tersebut dihubungkan dengan memori dan pengetahuan mereka tentang budaya

Sulawesi Selatan. Menyajikan memori masyarakat melalui ekshibisi pada dasarnya adalah “berbagi interpretasi”, interpretasi oleh museum dan interpretasi oleh pengunjung. Kedua interpretasi tersebut dicerminkan melalui koleksi yang menggambarkan memori keduanya.

Museum La Galigo pada dasarnya telah menyajikan memori masyarakat Sulawesi Selatan, terlihat pada ekshibisinya yang menampilkan koleksi terkait dengan empat suku besar di Sulawesi Selatan. Meskipun terkadang koleksi dan informasi untuk suku yang satu lebih dominan dibandingkan suku yang lainnya. Hal ini tentunya masukan bagi Museum La Galigo agar dapat merepresentasikan masyarakat Sulawesi Selatan, tanpa terkecuali.

Setiap pengunjung memiliki ekspektasi yang sekaligus menjadi motivasi untuk mengunjungi museum. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa ekspektasi pengunjung lebih terkait dengan penamaan Museum Negeri Provinsi Sulawesi Selatan “La Galigo”. Penamaan ini menimbulkan dua ekspektasi yang berbeda. Pertama; pengunjung ingin mengetahui tentang La Galigo- cerita La Galigo begitu melegenda di Sulawesi Selatan, sehingga mereka ingin mengetahui apa La Galigo itu sebenarnya. Kedua; pengunjung ingin mengetahui budaya

Sulawesi Selatan-sebagai museum negeri provinsi maka sudah sewajarnya museum menampilkan *totality of images* (gambaran keseluruhan) masyarakat Sulawesi Selatan.

Pengunjung merupakan individu yang aktif dalam tiap kunjungannya ke museum, sehingga ketika ekspektasinya tidak terpenuhi pada saat kunjungan maka mereka merasa tidak puas. Jika ekspektasi sesuai dengan kunjungannya maka mereka akan mengunjungi museum kembali atau merekomendasikan museum kepada orang lain. Berdasarkan hasil penelitian ini, sekitar 80% sebagian besar pengunjung merasa belum direpresentasikan di Museum La Galigo.

Sebagai akhir dari penutup, saya ingin menyampaikan bahwa tulisan ini tidak bermaksud untuk “menyalahkan” atau bahkan “menghakimi” penyelenggaraan ekshibisi MLG. Namun justru ingin menjelaskan hasil penelitian sederhana ini, guna perubahan dan perbaikan MLG ke depan sebagai media pelestari memori masyarakat Sulawesi Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, Timothy dan Chrispin Paine. *Museum Basics*. New York : Routledge, 1993.
- Chen, Chia Li. "Museums and The Shaping of Cultural Identities". *Museum Revolution*. Ed. Simon J. Knell, Suzanne MacLeod dan Sheila Watson. New York : Routledge, 2007. 173-188.
- Direktorat Permuseuman. *Pedoman Pelaksanaan Teknis Proyek-Proyek Pengembangan Permuseuman di Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1979/1980.
- Direktorat Museum. *Pedoman Museum Indonesia*. Jakarta : Direktorat Museum, 2008a.
- Gurian, Elaine Heumann. 2006. *Civilizing the museum*. London and New York: Routledge
- Hauenschild, Andrea. "Claims and Reality of New Museology: Case Studies in Canada, the United States and Mexico", *Disertasi Doktor Hamburg University*, January 11, 1988
- Hooper-Greenhill, Eilean. 2004. "Communication in Theory and Practice". *The Educational Role of the Museum*. New York: Routledge.
- Ideanto. "Perlindungan Folklor Indonesia: Perbandingan Sistem Hukum dalam Studi Kasus I La Galigo", *Tesis Universitas Indonesia*, 2005.
- Misztal, Barbara. "Memory Experience: the Forms and Function of Memory". *Museum and Their Communities*. Ed. Sheila Watson. New York : Routledge, 2007. 379-396.
- MSN, Museums and Galleries Foundation of NSW. 2004. Just because it's old: Museums and galleries in heritage buildings. NSW Heritage Office.

Mason, Rhiannon. "Museums, Galleries and Heritage Sites of Meaning Making and Communication". *Heritage, Museums, and Galleries*. Ed. Gerard Corsane. New York: Routledge, 2005.200-214.

Mattulada. "Sawerigading dalam Identifikasi dan Analisis". *La Galigo Menelusuri Jejak Warisan Sastra Dunia*. Makassar: Pusat Studi La Galigo Unhas, 2003. 443-448.

Museum La Galigo. *Buku Petunjuk UPTD Museum La Galigo*. Jakarta: Museum La Galigo. 2008.

Rahman, Nurhayati. "Sampeqna Sawerigading Lao Ri Tana Cina, Analisis Filologi dan Semiotik I La Galigo", *Disertasi Universitas Indonesia*, 1998.

Rahman, Nurhayati. "Pendahuluan". *La Galigo Menelusuri Jejak Warisan Sastra Dunia*. Makassar: Pusat Studi La Galigo Unhas, 2003. x-xxvii.

Sagimun MD. 1992. *Benteng Ujung Pandang*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Yue-Hou. 2009. *An Investigation Into Visitors' Satisfaction Port Elizabeth's Heritage Museums*. Thesis. Magister Technologiae (Marketing), Faculty of Business and Economic Science, Nelson Mandela Metropolitan University.

Watson, Sheila, ed. *Museum and Their Communities*. New York : Routledge, 2007.

Website

http://en.wikipedia.org/wiki/United_States_Holocaust_Memorial_Museum, diunduh pada tanggal 05 Juni 2011

<http://network.icom.museum/imd2011.html>, diunduh pada tanggal 14 April 2011



Mengelola Hubungan dengan Pengunjung Museum

Kresno Yulianto

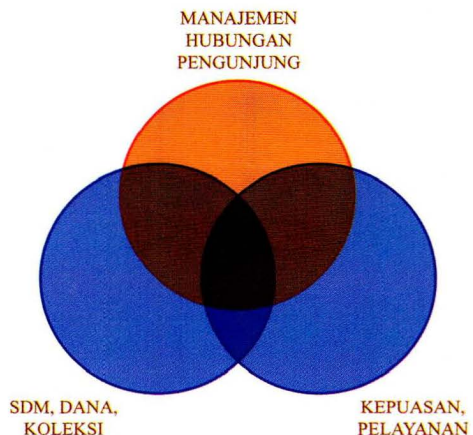
Departemen Arkeologi FIB UI

1. Permasalahan Museum

Dalam sebuah perjalanan se kembalinya dari penelitian, terjadi diskusi kecil dengan seorang rekan kerja. Diskusi menyangkut pokok persoalan yang kerap muncul dalam pengelolaan museum. Ada beberapa masalah yang dapat diinventarisir, namun bukan pada tempatnya jika dalam tulisan ini sejumlah masalah itu dibahas. *Pertama*, hampir semua pengelola, pengamat, pecinta, dan pengunjung sepertinya sudah memaklumi peta masalah itu. *Kedua*, penentuan solusi mana yang harus diprioritaskan hingga kini juga masih bersilang-pendapat. Sebagian menyatakan bahwa yang terlebih dulu dibenahi adalah manajemennya, sebagian lagi justru perhatian terhadap pengunjungnya atau dengan kata lain masyarakatlah yang lebih dulu digugah kemauannya untuk berkunjung ke museum.

Tulisan ini – dalam hemat saya – tentu tidak dimaksudkan untuk membahas secara makro problem besar itu. Dalam

beberapa kesempatan pernah saya sampaikan bahwa problem pengelolaan museum sesungguhnya dapat dibagi dalam tiga cakupan. *Pertama*, masalah manajemen internal museum di antaranya menyangkut sumber daya manusia, pendanaan, koleksi, program publik, riset, dan pemasaran. *Kedua*, masalah publik eksternal museum – dalam hal ini pengunjung – di antaranya menyangkut kepuasan pengunjung, perilaku pengunjung selama di museum, dan pelayanan terhadap pengunjung. *Ketiga*, masalah bagaimana membangun jaringan kerja antara museum dengan masyarakat.



Dalam kesempatan ini saya hanya membahas wilayah cakupan ke tiga saja, yakni bagaimana membangun hubungan dengan masyarakat yang secara lebih khusus lagi yakni membangun hubungan dengan pengunjung. Pertimbangan saya mengajukan program ini tidak lepas dari salah satu fungsi museum itu sendiri yakni sebagai lembaga yang melayani sekaligus memberi pembelajaran kepada publik. Bagaimana pun museum harus membangun jaringan di dalam dan di luar museum untuk kepentingan proses pembelajaran sebagaimana dinyatakan Brüninghaus dan Knubel (2004:121).*Networks inside and outside the museum are essential for the educator's work....*

Dalam sebuah diskusi menyambut Munas AMI *Pradnya Paramita* Jakarta, seorang rekan menyatakan bahwa sebagai lembaga publik maka museum juga seandainya dihidupi, dikembangkan, dan dirawat pula oleh publiknya. Hal itu tentu tidak salah karena secara teoretis memang terdapat jenis museum demikian yang dikenal dengan istilah Museum Komunitas (Watson 2007). Pertimbangan lain yang mengawali tulisan ini berkaitan dengan Gerakan Nasional Cinta Museum yang dicanangkan pemerintah Indonesia, dalam hal ini oleh Kementerian Budaya dan Pariwisata.

Tujuan gerakan ini sebagaimana tertulis dalam Buku Tahun Kunjung Museum 2010 (hlm 9) adalah:

1. Terjadinya peningkatan dan apresiasi *masyarakat* terhadap nilai penting budaya bangsa;
2. Semakin kuatnya kepedulian dan peran serta pemangku kepentingan dalam pengembangan museum;
3. Terwujudnya museum sebagai media belajar dan kesenangan yang dinamis dan atraktif bagi *pengunjung*;
4. Terwujudnya museum sebagai kebanggaan *publik*;
5. Terwujudnya kualitas pelayanan museum
6. Peningkatan jumlah kunjungan ke museum.

Butir-butir tujuan di atas secara eksplisit menyatakan bahwa peran masyarakat atau keterlibatan masyarakat dalam pengelolaan museum menjadi penting (terutama butir 1, 3, dan 4). Orientasi kepada masyarakat atau pengunjung semestinya dapat diwujudkan dalam berbagai hal seperti program publiknya, kepuasan pengunjungnya, dan pelayanannya. Semua itu dapat terlaksana apabila museum dapat menjalin hubungan dengan pengunjung atau dalam konteks *marketing* adalah pelanggan. Untuk itu tidak ada salahnya jika museum juga menerapkan manajemen hubungan pelanggan (baca: pengunjung), yang lazim dikenal dengan *Customer*

Relationship Management (CRM). Adalah tugas museum yang semestinya menjadikan masyarakat dari sekedar pengunjung yang sekali datang menjadi pengunjung yang berkali kali datang, hingga menjadi pengunjung yang setia. Dalam konteks *marketing* hal itu lazim diterapkan – baik untuk produk barang maupun jasa – perlunya menciptakan pelanggan dari sejak sekedar pembeli sesaat menjadi *loyalty customer*, bahkan kalau perlu *advocate customer* (Sulaksana, 2003).

2. Sepintas tentang Customer

Relationship Management (CRM).

CRM adalah proses dari beberapa tahapan yang terdiri dari identifikasi, akuisisi, retensi dan pengembangan *customer* yang memberikan kontribusi besar kepada perusahaan dengan memfokuskan strateginya dengan cara menjaga hubungan dengan *customer* secara efektif dan efisien sehingga menjadi hubungan seumur hidup (*lifetime*) yang menguntungkan, merupakan bagian terpenting dalam suatu perusahaan untuk meningkatkan kinerja dan efisiensi pelayanan terhadap pelanggan. Beberapa definisi tentang CRM antara lain dikemukakan oleh Newell (2000:2).

“Customer Relationship Management is a process of modifying customer behaviour over time and learning from every interaction, customizing customer treatment, and strengthening the bond between the customer and the company.

This is the principle of important 1 to 1 marketing”.

Manajemen yang berhubungan dengan pelanggan merupakan sebuah proses yang mengubah perilaku pelanggan dalam jangka waktu tertentu dan belajar dari setiap interaksi, menstandarkan perlakuan terhadap pelanggan serta memperkuat hubungan antara perusahaan dengan pelanggan. Ini adalah falsafah penting *1 to 1 marketing”*.

Definisi lain dikemukakan oleh Temporal & Trott (2002 : 7) yang menyatakan bahwa *Customer Relationship Management* pada intinya merupakan kolaborasi dengan setiap konsumen yang mampu menciptakan keadaan yang tidak merugikan salah satu pihak (*win-win situation*). Program ini mendorong para konsumen yang kurang menguntungkan untuk bergerak naik menjadi segmen yang lebih menguntungkan. Sementara itu menurut Dyche, Jill (2002:4):

“CRM (Customer Relationship Management) is the infrastructure that enables the delineation of and increase in customer value, and the correct means by which to motivate valuable customers to remain loyal---indeed, to buy again”.

Peter Drucker (2001), guru manajemen yang handal menyatakan bahwa prioritas pertama bagi kebanyakan perusahaan adalah hasil yang ingin

dicapai: penjualan. Dia mengatakan bahwa hasil itu dapat tercapai melalui *customer relationship – a series of interactions between customers and a company over time – wil produce more sales and profits than will focusing on sales transactions alone*. Berdasar pernyataan tersebut sekarang ini perusahaan sangat memerhatikan CRM untuk mempertahankan dan mengembangkan relasi dengan pelanggan.

Customer database juga digunakan dalam pengelolaan *complaints* – menghadapi dan memberi solusi atas keluhan konsumen – yang menjawab pertanyaan konsumen. Hal yang tidak kalah pentingnya ialah memberikan *customers reward* – pemberian penghargaan dan ucapan terima kasih perusahaan kepada pelanggan dan konsumen (Drucker 2001). Masalah *database* inilah yang menjadi perhatian saya terhadap pengelolaan museum. Hampir sebagian besar museum yang ada di Indonesia belum merasakan pentingnya *database* baik untuk keperluan manajemen koleksi maupun untuk mengenali kebutuhan, kebiasaan, ataupun kesenangan pengunjung. Akibatnya, sulit bagi pengelola museum untuk menjalin hubungan dengan pengunjung yang pernah datang ke museum yang dikelolanya.

CRM adalah strategi inti dalam bisnis yang memadukan proses

dan fungsi internal dengan semua jaringan eksternal untuk menciptakan dan menyampaikan nilai kepada pelanggan untuk mendapatkan keuntungan. CRM didasarkan pada data konsumen yang berkualitas dan dimungkinkan dengan adanya teknologi informasi (Buttle 2007:55). Tujuan CRM secara umum adalah untuk mengembangkan hubungan yang menguntungkan dengan pelanggan. Beberapa perusahaan melakukannya dengan menghilangkan biaya hubungan tersebut, misalnya dengan mengalihkan pelanggan ke layanan mandiri berbasis *web* (Buttle 2007:56). Namun beberapa museum kerap berganti-ganti alamat *websitenya*, bahkan beberapa museum tidak memiliki *website* sama sekali. Padahal koleksi yang dimiliki museum tersebut belum tentu tidak menarik. Hal ini tentu menyulitkan bagi pengunjung yang memerlukan data koleksinya sementara tempat tinggalnya mungkin jauh dari museum tersebut.

Dari semua definisi tersebut, dapat diketahui bahwa *Customer Relationship Management* (CRM) berkonsentrasi pada apa yang dinilai pelanggan (*what customer values*), bukan pada apa yang perusahaan ingin jual. Secara khusus membangun suatu hubungan pelanggan yang erat sama halnya dengan menyelesaikan sesuatu pekerjaan dalam suatu periode tertentu. Pelanggan tidak

menginginkan diperlakukan secara sama, mereka ingin diperlakukan secara individual. Oleh karena itu penerapan CRM terhadap museum sesungguhnya dapat ditujukan untuk mengelola perilaku pengunjung.

3. Manfaat *Customer Relationship Management*

Bagi sebuah perusahaan manfaat CRM menurut Kalakota dan Robinson (2001), yaitu:

a. Mendapatkan pelanggan baru (*acquire*).

Pelanggan baru didapatkan dengan memberi kemudahan pengaksesan informasi, inovasi baru, dan pelayanan yang menarik. Pengunjung museum yang baru pertama kali datang selayaknya diberikan kemudahan jika ingin memperoleh informasi, misalnya informasi yang berkaitan dengan koleksi museum yang menarik. Melalui program CRM sekaligus juga dapat memberi informasi tentang fasilitas yang baru atau koleksi yang baru kepada masyarakat yang belum pernah berkunjung ke museum yang dikelolanya.

b. Meningkatkan hubungan dengan pelanggan yang telah ada (*enhance*)
Perusahaan berusaha menjalin hubungan dengan pelanggan melalui pemberian pelayanan yang baik terhadap mereka (*customer service*). Bagi pengunjung yang kedatangannya beberapa kali (kategori *relationship visitor*), tidak ada salahnya diberi

semacam penghargaan apakah dalam bentuk *merchandise*, sertifikat pengunjung loyal, atau mendapat tiket gratis paket berkunjung ke museum lainnya.

c. Mempertahankan pelanggan (*retain*).

Tahap ini merupakan usaha mendapatkan loyalitas pelanggan dengan mendengarkan pelanggan dan berusaha memenuhi keinginan pelanggan. Salah satu program yang kemungkinan dapat dirancang oleh museum adalah dengan membentuk **Klub Pengunjung**. Klub pengunjung museum ini merupakan organisasi yang komunikatif yang diprakarsai dan dioperasikan oleh museum agar museum dapat menghubungi anggota klub secara teratur dan menawarinya paket manfaat (*benefit*) museum yang bernilai tinggi, dengan tujuan mengaktifkan dan meningkatkan loyalitas mereka dengan menciptakan hubungan yang emosional. Klub pengunjung museum ini diharapkan juga dapat memberi masukan data kepada museum dalam rangka perbaikan kinerjanya. Anggota Klub Pengunjung ini nantinya saling berkomunikasi terutama dengan tiga pihak: dengan sesama anggota, dengan pengurus museum, dan dengan lingkungan eksternal seperti media. Ada banyak sarana komunikasi yang bisa digunakan, seperti majalah, *newsletter*, halaman *web*, pertemuan, serta berbagai *event* lainnya.

Berdasarkan analisis isi yang dilakukan pada Program Acara Televisi pada sepuluh *website* stasiun televisi Indonesia dalam kurun waktu satu minggu pada bulan Oktober 2009, diketahui bahwa terdapat 743 tayangan berita dalam satu minggu. Kategori tayangan berita 'adalah program yang paling banyak muncul dalam jenis program yang lain; kategori tersebut meliputi berita *hard news*, *soft news*, *features*, maupun dokumenter (Wiratmojo2010:51). Informasi tentang museum seharusnya dapat diperkenalkan oleh klub pengunjung melalui selot berita ini.

Program-program klub pengunjung seperti ini lazim disebut dengan istilah *Club Marketing Programme*. *Club Marketing Programme* merupakan program yang biasa digunakan sebuah perusahaan guna mengikat para pelanggannya. Dalam hal ini perusahaan yang bersangkutan memberi keuntungan-keuntungan yang menarik (Assael, 1995). Program semacam ini juga lazim diterapkan pada berbagai produk yang sifatnya bukan jasa (sebagaimana museum) agar tercipta loyalitas pelanggan (Butscher, 2006: 6 – 11). Melalui program klub pengunjung inilah nantinya diharapkan akan terbentuk sikap loyal terhadap museum.

4. Tahapan dari rantai CRM

Model ini mengidentifikasi lima tahap

penting dalam pengembangan dan penerapan strategi CRM. Secara singkat, kelima tahap tersebut adalah sebagai berikut.

1. Analisis portofolio pelanggan. Tahap ini melibatkan analisis terhadap basis pelanggan secara aktual dan potensial untuk mengidentifikasi pelanggan mana yang ingin dilayani di masa mendatang. Secara strategis, daftar teratas akan menjadi pelanggan yang signifikan termasuk mereka yang akan menghasilkan keuntungan (nilai) dimasa mendatang. Sekali lagi, dalam hal ini *data base* pengunjung museum menjadi penting dalam rangka menganalisis pengunjung yang potensial.

2. Keintiman Pelanggan. Pada tahap ini dapat dikenali identitas, riwayat, tuntutan, harapan, dan pilihan pelanggan. Melalui tahap ini pengelola dapat mengenali atau setidaknya menelusuri apa saja harapan pengunjung jika mendatangi museumnya.

3. Pengembangan Jaringan. Jaringan dapat mencakup anggota dari luar museum seperti komunitas-komunitas pecinta museum, siswa sekolah, biro perjalanan, dan juga pihak internal yang penting, yaitu pegawai museum itu sendiri.

4. Pengembangan proposisi nilai. Tahap ini melibatkan berbagai sumber-sumber nilai bagi pengunjung melalui pengalaman yang diperoleh selama di museum agar memenuhi kebutuhan

dan harapan dari kunjungan mereka.

5. Mengelola siklus hidup pelanggan. Siklus hidup pelanggan adalah perjalanan pelanggan dari status '*suspect*' menjadi '*prospect*'. Perlu dilakukan upaya yang terus menerus bagaimana menjadikan pengunjung dari yang semula hanya memberi citra negatif terhadap museum menjadi mau berkunjung walau sekali saja (*transactional visitor*), kemudian meningkat menjadi pengunjung yang berulang mendatangi museum (*relationship visitor*), pengunjung yang setia (*loyalty visitor*), hingga akhirnya terbentuk pengunjung yang membela museum (*advocate visitor*).

5. Penutup

Dewasa ini para pengelola museum – menurut hemat saya – juga dituntut agar tidak hanya bertindak bagaimana mempertahankan pengunjung tetapi juga memaksimalkan nilai kunjungan (*visitor lifetime value*) mereka saat mendatangi museum. Pengunjung juga ingin dipandang sebagai manusia, bukan sekadar sebagai angka-angka jumlah pengunjung sebagaimana sering dilaporkan setiap tahun, atau pengelompokan statistik yang

perlu diaudit atau diuraikan kepada pimpinan museum.

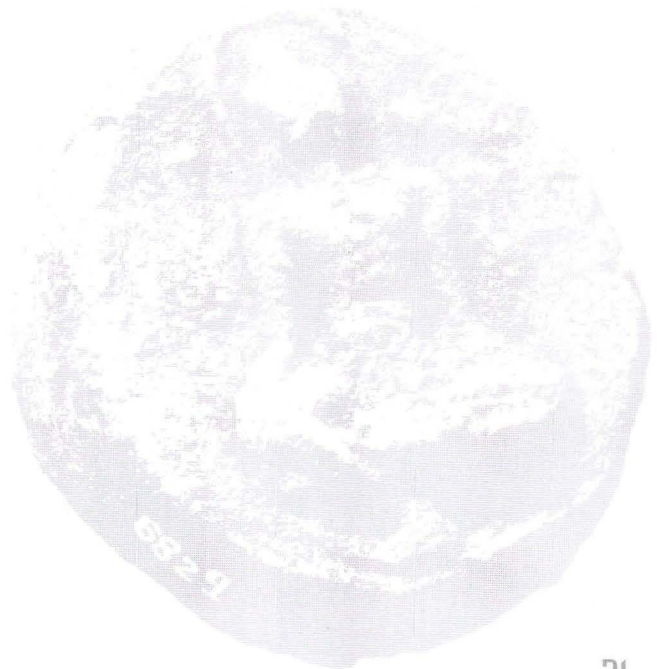
Layaknya seorang konsumen, pengunjung museum pun cenderung menghendaki hal-hal yang sesuai dengan keinginan mereka. Schmitt (1999) seorang pakar *experiential marketing* menyatakan bahwa saat ini konsumen menginginkan produk-produk dan bentuk-bentuk komunikasi pemasaran yang dapat mempesonakan perasaan, menyentuh hati, dan memotivasi pikiran konsumen sehingga mereka dapat menghubungkannya dengan gaya hidup mereka. Pernyataan Schmitt ditegaskan kembali oleh Raymond (2006:34-35), bahwa konsumen masa depan menghendaki hal-hal sesuai dengan keinginan mereka, sebagaimana halnya manusia yang cenderung berubah setiap hari. Mereka juga menginginkan agar jasa, merek, atau perusahaan yang berurusan dengan mereka juga berubah bersama mereka. Museum hendaknya juga berubah dalam hal pengelolaannya, menyelami arus pikiran pengunjungnya, itu sebabnya hubungan dengan pengunjung perlu terus menerus dikelola.

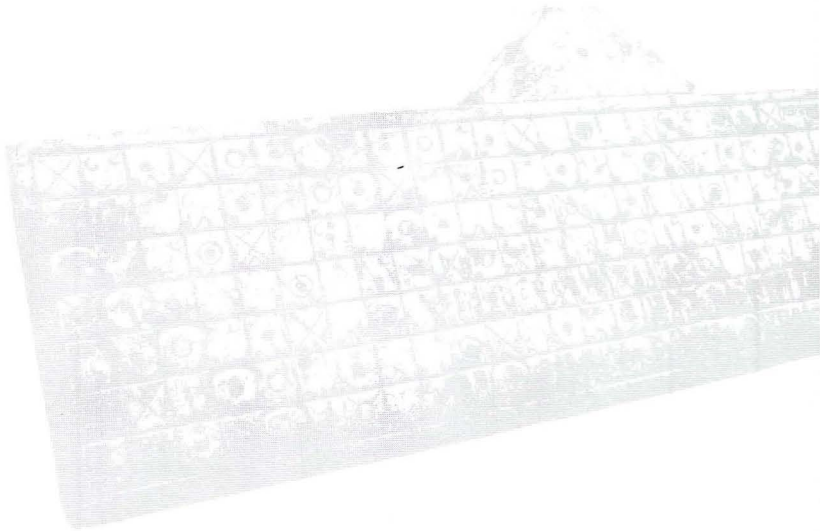
DAFTAR PUSTAKA

- Assael, Henry. 1995. *Consumer Behavior and Marketing Decision*, Ohio: Cincinnati.
- Brüninghaus, Cornelia and Knubel., 2004, *Museum Education in the Context of Museum Functions, Running a Museum, A Practical Handbook*, ICOM – International Council of Museums.
- Butscher, S.A., 2006, *Customer Loyalty Programmes and Clubs* (2nd ed.) Burlington: Gower Publishing Co.
- Buttle, Francis., 2007, *Customer Relationship Management* (diterjemahkan oleh Arief Subiyanto), Jakarta: Bayumedia.
- Drucker, Peter F., 2001, *The Essential Drucker*, New York: HarperCollins.
- Dyche. Jill., 2002. *The CRM Handbook: A Business Guide to Customer Relationship Management*. Boston: Addison-Wesley.
- Kalakota, Ravi dan Robinson, M. 2001, “*Customer Relationship Management: Integrating Processes to Build Relationships*”, E-Business, London: Addison-Wesley
- Newell, Frederick., 2000, “*Loyalty. Com: customer relationship management in the new era of internet marketing*”, New York: Mc Graw Hill.
- Raymond, Martin., 2006, *The Tomorrow People: konsumen masa depan serta cara memahami mereka dewasa ini*, (diterjemahkan oleh Paul A. Rajoe), Jakarta: Buana Ilmu Populer.
- Schmitt, B.H., *Experiential Marketing: how to get customer to sense, feel, think, act, relate to your company and brands*. New York: Free Press.
- Temporal, Paul & Martin Trott., 2002, *Romancing the Customer*, Jakarta: Salemba Empat.
- Watson, Sheila., 2007, *Museum and their Communities*. New York: Routledge.

Sulaksana, Uyung, *Integrated Marketing Communications: teks dan kasus*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003.

Wiratmojo, Y. Bambang., 2010 "Urgensi Literasi Media pada Pertelevision Indonesia" dalam *Ketika Ibu Rumah Tangga Membaca Televisi* (penyunting: D. Danarka Sasangka – Darmanto), Yogyakarta: Masyarakat Peduli Media.





Teori Penyusunan Instrumen Penelitian Pengunjung

Isman Pratama Nasution
Departemen Arkeologi FIB UI

1. Pendahuluan

Perihal pentingnya suatu museum melakukan suatu penelitian atau riset, khususnya terhadap pengunjung tergambar dari uraian Neil Kottler dan Philip Kotler dalam bukunya yang berjudul *Museum Strategy and Marketing* menyatakan bahwa "Museum di masa lalu dikenal dengan perlakuannya yang dingin kepada pengunjung. Mereka memberikan sedikit atau bahkan tanpa orientasi, beberapa pegawainya ditugaskan untuk menyambut dan membantu pengunjung dan tidak ada upaya untuk menambah bagian yang berarti di dalam ingatan pengunjung. Situasi ini telah berubah dalam perkembangan sejumlah museum. Museum-museum hari ini meneliti persepsi dan sikap dari masyarakat, karakteristik pengunjung dan bukan pengunjung dan komentar-komentar pengunjung tentang pengalaman mereka. Penelitian-penelitian telah menolong para manager museum merancang kembali program-programnya dan menyebarkan kembali sumber-sumber

mereka untuk mencapai tingkat yang lebih tinggi dari kepuasan dari pengunjung. Manager harus datang untuk menghargai fakta bahwa kualitas dari museum akan pengalaman akan sebagian besar ditentukan apakah pengunjung akan mengunjungi lagi atau akan merekomendasikan museum untuk pengunjung potensial yang lainnya" (Kotler & Kotler, 1998:43).

Disamping itu, dari pengertian kata museum sendiri yang menurut Lembaga Permuseuman Internasional (ICOM) adalah lembaga non-profit yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda dan tak benda beserta lingkungannya, untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan (Ali Akbar, 2010:2); maka aktivitas penelitian atau riset sangat diperlukan dan tercakup di dalamnya. Meskipun jika kita perhatikan bunyi

Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 1995 yang menyatakan bahwa “museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda bukti materiil hasil budaya manusia, alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa” (Ali Akbar, 2010:2) tidak mencantumkan kata penelitian atau riset dalam aktivitasnya sesungguhnya lembaga ini (museum) tetap didalamnya terdapat aktivitas penelitian, selain penyajian koleksi dan aktivitas lainnya. Karena suatu benda koleksi museum yang disimpan, dirawat, diamankan dan dimanfaatkan membutuhkan aktivitas penelitian agar bermakna dan lestari. Dalam konteks ini, penelitian yang dimaksud adalah penelitian terhadap benda koleksi, bukan penelitian terhadap pengunjung.

Selain pendapat Kotler dan Kotler diatas, jika pengertian museum dari sejumlah ahli yang memberikan pendapatnya tentang makna dari kata museum itu, dikupas misalnya diantaranya adalah Ali Akbar dalam bukunya yang berjudul *Museum di Indonesia Kendala dan Harapan* (2010) memberikan definisi tentang museum sebagai tempat menyimpan koleksi baik alam maupun budaya dan aktivitas yang bertujuan untuk dapat dimanfaatkan seluas-luasnya oleh masyarakat umum, maka terkandung

makna pemanfaatan museum dapat digunakan untuk aktivitas penelitian yang dilakukan di museum, baik terhadap koleksi benda museum, pengunjungnya, masyarakat di sekitar museum, maupun terhadap aktivitas pengelolaannya yang meliputi organisasi, kepemimpinan, sarana dan prasarana, pameran, dan lainnya.

Lebih lanjut Ali Akbar (2010) menjelaskan bahwa museum dapat berupa ruangan, anjungan, keraton, istana, benteng, kompleks makam, rumah adat, rumah pribadi, tempat bersejarah, monument, laboratorium pusat atau unit atau tempat apapun sepanjang pengelola menyebutnya sebagai museum. Tempat-tempat tersebut dapat saja berbadan hukum ataupun tidak dan dapat saja dikelola oleh pemerintah, ataupun perusahaan, perorangan, organisasi resmi, perkumpulan mandiri, dan lainnya (Ali Akbar 2010:2). Dengan demikian, penelitian dapat dilakukan pada bangunan yang disebutkan tersebut, baik anjungan, keraton, benteng, rumah adat, rumah pribadi dan tempat bersejarah lainnya.

Dengan demikian makna dari kata museum adalah suatu tempat dimana koleksi budaya milik manusia dari suatu masa dan wilayah disimpan, dipamerkan dan dirawat keberadaannya untuk berbagai kepentingan aktivitas masyarakat

seperti pendidikan, rekreasi dan kesenangan semata, ditambahkan dengan aktivitas penelitian baik yang dilakukan oleh intern museum sendiri maupun masyarakat khususnya pengunjung yang datang untuk penelitian.

Memang di dalam buku **Pedoman Museum Indonesia** (2010), diuraikan bahwa museum melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian. Penelitian yang dilakukan adalah untuk pengembangan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi. Diperlukan izin dari kepala museum untuk melakukan penelitian di museum dan copy dari hasil penelitian diserahkan kepada museum (Direktorat Museum, 2010:17).

Dalam tulisannya yang berjudul "Analisis Kepuasan Pengunjung Museum: Perlukah Dilakukan" Kresno Yulianto menguraikan secara sekilas perihal riset pengunjung yang pernah dilakukan di Indonesia yang diketahuinya yang dilakukan oleh Rosinta (2007), Gunawan (2010), dan Yusiani (2010). Pada bagian penutupnya Yulianto menyimpulkan bahwa museum perlu menganalisis kepuasan pengunjungnya (Yulianto, 2010:87). Dengan demikian, bisa dinyatakan penelitian pengunjung, sejalan dengan perubahan paradigma museum sendiri, bahwa orientasi

museum yang semula kepada benda koleksi museum kini telah bergeser menjadi orientasi kepada masyarakat, khususnya pengunjung.

Dalam paper ini, focus uraian secara ringkas tertuju pada apa yang dimaksud dengan penelitian pengunjung, dan pentingnya hasil penelitian pengunjung, serta yang utama adalah penyusunan instrument penelitian kepada pengunjung serta contoh-contohnya.

2. Penelitian terhadap Pengunjung

Istilah penelitian terhadap pengunjung (atau penelitian pengunjung) atau riset pengunjung dalam berbagai literature yang mengkajinya dan dalam konteks museum seringkali diberi label yang cukup bervariasi dengan maksud yang sebenarnya sama. Beberapa istilah tersebut misalnya yang dapat ditemui seperti "visitors studies", "market research", "survey pengunjung", dan sebagainya.

Graham Black dalam *the Engaging Museum Developing Museums for Visitor Involvement* di awal tulisannya menyatakan bahwa analisa terhadap pengunjung dan pengunjung potensial ke museum biasanya diberi definisi sebagai "market research", walaupun batasan ini tidak menegaskan sepenuhnya partisipan yang diteliti (Black, 2005: 9). Namun demikian, jenis aktivitas ini mencerminkan

hanya sebagian dari pekerjaan yang sekarang dilaksanakan oleh museum karena mereka mencoba untuk mengembangkan suatu pemahaman yang penuh dari pengunjung, motivasinya, kebutuhan-kebutuhan dan harapan-harapannya, cara mereka mengeksplor dan menarik dengan pameran-pameran, staf dan lainnya, dan apa yang mereka peroleh dari pengalamannya. Penjelajahan ini sekarang dibawah judul "visitors studies" (studi tentang pengunjung) (Black,2005: 9).Selain itu, istilah yang sering juga digunakan adalah survey pengunjung yang dilakukan oleh seorang individu sebagai peneliti maupun oleh lembaga tertentu khususnya oleh pihak museum sendiri untuk meningkatkan layanan terhadap pengunjungnya.

Dapat juga digunakan istilah kajian pengunjung yang mempunyai makna mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan pengunjung, yang berkenaan dengan motivasinya, persepsinya, karakteristiknya, perilaku dan nilai yang dimilikinya. Dalam tulisan ini akan digunakan istilah kajian pengunjung sebagai batasan yang sepadan dengan istilah *visitor studies*, atau survey pengunjung.

Tujuan dari kajian pengunjung ini adalah untuk mendapat informasi, pesan, kesan, dan pengalaman yang diperoleh pengunjung, setelah

mendatangi suatu museum, baik dalam rangka mengisi waktu luang keluarga, rekreasi atau hiburan maupun dalam rangka pendidikan dan penelitian. Kepada pengunjung akan diajukan suatu daftar pertanyaan yang ditanyakan untuk suatu kepentingan yang beranekaragam yang dimaksud oleh si peneliti atau penanya, baik melalui tehnik wawancara, mengisi kuesioner , Focus Group Discusion (FGD), maupun observasi (pengamatan).

Agar suatu kajian terhadap pengunjung dalam pelaksanaannya mencapai hasil yang baik, peneliti harus memiliki suatu kerangka penelitian atau disain penelitian yang baik. Didalamnya diuraikan latar belakang dan permasalahan yang jelas, tujuannya jelas, ada teori dan metode yang digunakan, serta ada referensi yang mendukungnya.

Ada berbagai topik atau tema yang dapat dijadikan pokok utama kerangka penelitian yang secara umum sasarannya dapat ditujukan pada dua jenis kelompok saja yaitu menyangkut kepada pengunjung tetap museum maupun tidak tetap, dan bukan pengunjung museum (atau masyarakat) yang potensial menjadi pengunjung museum.

3. Teori Penyusunan Instrumen

Penelitian Pengunjung

Instrumen penelitian adalah perangkat untuk menggali data primer dari responden sebagai sumber data terpenting dalam sebuah penelitian survey. Instrumen penelitian dalam ilmu social umumnya berbentuk kuesioner dan pedoman pertanyaan. Semua jenis instrument penelitian berisi rangkaian pertanyaan mengenai suatu hal atau permasalahan yang menjadi tema pokok penelitian (Bagong Suyanto & Karnaji, 2011:59).

Pembuatan instrument penelitian merupakan satu mata rantai dalam kegiatan penelitian setelah penelitian merumuskan secara jelas dan tegas permasalahan dan tujuan penelitian. Dari instrument penelitian akan diperoleh rangkaian jawaban responden yang akan menjadi data untuk diolah, ditabulasi, dianalisis statistic, analisis teoritis, uji hipotesis, dan akhirnya diperoleh kesimpulan dari penelitian itu (Bagong Suyanto & Karnaji, 2011:59).

Daftar pertanyaan dalam instrument penelitian memiliki karakter dan persyaratan serta disiplin yang berbeda dengan model tanya jawab dalam dialog, dengar pendapat, curah saran, debat, diskusi, interogasi, apalagi sekadar berbincang santai alias ngobrol. Oleh karena rangkaian pertanyaan dalam kuesioner, angket ataupun

interview guide bertujuan untuk menggali data secara akurat dan sah sesuai permasalahan dalam penelitian, instrument penelitian harus disusun sedemikian rupa agar tidak berkesan menjebak, terlalu mengarahkan, terlalu menggiring, menyugesti, menggurui, menguji, melecehkan, menguak rahasia pribadi atau menyingkap hal-hal yang tidak relevan (Bagong Suyanto & Karnaji, 2011:59).

Agar dalam pelaksanaan penggalan data atau wawancara berjalan dengan akrab dalam menyusun instrument penelitian peneliti harus menjaga suasana bahasa/tata krama berbahasa agar tidak memancing emosi responden. Responden harus dijaga suasana batin yang obyektif, empiris, rasional, dan dengan sukarela memberi jawaban apa adanya. Karena itu, perlu dihindari hal-hal yang bisa menimbulkan kemarahan, rasa malu, jemu/kemalasan pada responden. Jangan sampai responden menganggap pertanyaan-pertanyaan tersebut tidak penting, tak berguna, mengada-ngada, khawatir dikaitkan dengan hal-hal lain (pajak, masalah politik, urusan polisi) (Bagong Suyanto & Karnaji, 2011:60).

Agar dapat menyusun instrument penelitian yang bagus peneliti harus memahami betul apa yang ditanyakan, apa saja alternative jawaban yang memang mungkin, dan apa hubungan

pertanyaan itu dengan permasalahan atau tujuan penelitian(Bagong Suyanto & Karnaji,2011:60).

Ada dua jenis instrument penelitian yang dikenal yaitu kuesioner dan pedoman wawancara. Kuesioner merupakan daftar pertanyaan terstruktur dengan alternative jawaban yang telah tersedia sehingga responden tinggal memilih jawaban sesuai dengan aspirasi, persepsi, sikap, keadaan, atau pendapat pribadinya. Pedoman pertanyaan atau pedoman wawancara umumnya berisi daftar pertanyaan yang sifatnya terbuka atau jawaban bebas agar diperoleh jawaban yang lebih luas serta mendalam. (Bagong Suyanto & Karnaji,2011:60-61).Dalam pedoman wawancara, rangkaian pertanyaan tidak dilengkapi dengan jawaban yang telah ditentukan seperti di dalam kuesioner. Karena peneliti mengharapkan jawaban yang lebih luas, lebih rinci, lebih detail, lebih lengkap, dan lebih dapat keadaan seutuhnya(Bagong Suyanto & Karnaji,2011:61)

3.1. Cara penggalan data dengan kuesioner

Ada beberapa cara yang biasa digunakan untuk memperoleh data dengan menggunakan kuesioner. Masing-masing cara memiliki keunggulan dan kelemahan. Efisiensi dan efektivitas masing-masing cara tergantung pada kebutuhan data yang

diinginkan dan diperlukan peneliti. Beberapa cara penggalan data itu sebagai berikut:

1. Melalui wawancara langsung
2. Kuesioner diisi sendiri oleh responden
3. Dengan system angket yang diposkan
4. Melalui wawancara via telepon(Bagong Suyanto & Karnaji,2011:62-64)

Selain itu, pada saat sekarang, dimungkinkan melalui media internet untuk memperoleh data kepada responden.

3.2. Jenis pertanyaan dalam kuesioner

Ada beberapa jenis pertanyaan yang dapat diajukan dalam pembuatan kuesioner, yaitu:

1. Pertanyaan tertutup

Dalam jenis pertanyaan yang tertutup, jawaban sudah ditentukan terlebih dahulu, responden tidak diberi kesempatan untuk memberikan jawaban yang lain.

Contoh: Pada hari minggu, waktu luang anda gunakan bersama keluarga kemana ?

- a. Ke museum
- b. Ke mall
- c. Ke kebun binatang
- d. Ke rumah sanak saudara
- e. Ke bioskop
- f. Ke restoran

Responden tidak dapat memberi jawaban lain (respon) di luar jawaban yang telah ditetapkan, sehingga menutup jawaban lain.

Perihal kelebihan dan kekurangan dari jenis pertanyaan tertutup ini atau pertanyaan yang telah ditentukan, menurut James A Black dan Dean J Champion (1992), adalah kelebihannya pada soal-soal tertutup, yaitu 1) soal-soal respon yang ditentukan mudah diskor dan dikode 2) tidak ada tulisan yang diminta dari responden 3) soal-soal respon yang ditentukan memudahkan penyelesaian kuesioner 4) jika kuesioner diposkan kepada responden, ada kecenderungan kuat bahwa para responden akan mengembalikan lebih sering jika hanya sedikit soal atau tidak ada jawaban tertulis yang diminta.

Adapun kelemahannya adalah 1) ketidakmampuan secara potensial pada peneliti untuk menyediakan bagi responden semua alternative respon yang relevan 2) khususnya yang digunakan untuk pengukuran sikap, bisa mengarahkan seorang responden kepada ketergelinciran ke dalam suatu set respons.

2. Pertanyaan terbuka

Pada jenis pertanyaan terbuka, responden dapat memberikan jawaban yang diinginkannya tanpa panduan jawaban yang sudah disediakan. Oleh

karenanya responden dapat dengan leluasa menjawab pertanyaan tersebut dan mengemukakan pendapat nya masing-masing.

Contoh: Mengapa anda datang ke museum ?

Jawaban :

Kelebihan dan kekurangan dari soal terbuka ini, menurut James A Black dan Dean J Champion (1992) diantaranya adalah untuk kelebihannya yaitu 1) soal-soal terbuka terutama berguna bila mana peneliti memiliki sedikit atau tidak memiliki informasi mengenai sampel yang diselidiki; 2) di dalam beberapa contoh tertentu, soal-soal terbuka bisa membantu peneliti mendapatkan pemahaman mengenai tingkah laku suatu kelompok yang diselidiki. Sedangkan kekurangan dari pertanyaan jenis ini adalah; 1) kesulitan untuk mengelompokkan atau mengkode respons, 2) suatu bias terdapat pada soal-soal respons terbuka yang berasal dari beberapa sumber; 3) soal-soal ini memakan waktu untuk menyelesaikannya (Black & Champion, 1992: 332-333).

3. Pertanyaan semi terbuka

Pada jenis pertanyaan semi terbuka ini, jawaban telah disediakan oleh peneliti namun masih dimungkinkan responden untuk menjawab pertanyaan tersebut apabila jawabannya tidak ada dan tidak sesuai dengan pendapat nya.

Contoh: Ba gian manakah dari museum ini yang tidak menarik menurut anda ?

1. Ruang pameran tetap
2. Ruang pameran temporer
3. Ruang auditorium
4. Ruang edukasi
5. Lainnya, sebutkan

(Bagong Suyanto & Karnaji,2011:64-66).

Pertanyaan yang semi terbuka ini tampaknya sebagai jalan untuk mengatasi kekurangan yang ada pada pertanyaan tertutup, sehingga responden masih diberi ruang untuk mengemukakan pendapatnya dan mengisi jawaban.Oleh karenanya pertanyaan semi terbuka ini merupakan gabungan dari jenis pertanyaan yang tertutup dengan jenis pertanyaan yang terbuka.

3.3. Isi pertanyaan

Dalam kuesioner, isi pertanyaan yang diajukan biasanya berkisar pada empat hal, yaitu

1. Pertanyaan tentang fakta konkret mengenai pribadi responden, yang meliputi nama, umur, tingkat pendidikan, status perkawinan, jumlah penghasilan, agama, jumlah anak, suku bangsa, pekerjaan dan sebagainya.
2. Pertanyaan tentang pendapat dan sikap. Didalam pertanyaannya biasanya menyangkut kepada masalah norma dan keyakinan

responden terhadap suatu hal.

3. Pertanyaan tentang informasi, yaitu, pertanyaan yangmemang menyangkut apa yang diketahui oleh responden dan sejauh mana hal tersebut diketahui.
4. Pertanyaan tentang persepsi diri. Isi pertanyaan ini biasanya berupa penilaian perilaku responden sendiri dalam hubungannya dengan orang lain (Singarimbun dan Effendi, 1985:131 dalam Bagong Suyanto & Karnaji,2011:66).

3.4. Petunjuk Penyusunan Pertanyaan

Perihal petunjuk untuk menyusun pertanyaan atau kuesioner yang baik dan komunikatif, beberapa ahli mengemukakan beberapa persyaratan yang harus dipenuhi. Diantaranya Bagong Suyanto & Karnaji (2011:66) menyebutkan ada tujuh syarat yaitu:

1. Pilihlah kata-kata yang sederhana dan dimengerti oleh semua responden.Hindari pilihan kata-kata yang asing dan kurang lazim digunakan dalam berkomunikasi.
2. Usahakan pertanyaan diajukan dalam bentuk kalimat yang jelas dan tidak mengandungmakna ganda atau mendua.
3. Usahakan pertanyaan disampaikan secara sopan dan tidak terkesan ingin menguji kemampuan responden
4. Hindarkan pertanyaan-pertanyaan yang mengandung sugesti dan seakan-akan sudah menggiring

responden untuk memberikan jawaban tertentu.

5. Susunan pertanyaan usahakan berjenjang mulai dari pertanyaan yang mudah menuju ke pertanyaan yang semakin sulit
6. Susunan pertanyaan usahakan sistematis dan sudah terklasifikasi per masalah
7. Pilihlah jawaban dari berbagai pertanyaan yang diajukan jangan diberi urutan abjad, tetapi gunakan penomoran angka.

Sedangkan Jalaluddin Rakhmat dalam bukunya *Metode Penelitian Komunikasi* (2002) mengemukakan suatu petunjuk pembuatan kuesioner atau kerangka wawancara yang mengutip dari Miller (1977:74-77) sebagai berikut: Pertanyaan dalam kuesioner harus disusun dengan secermat mungkin:

- A. Perjelas lagi hubungan antara metode dengan masalah dan hipotesis. Buatlah matriks yang menghubungkan antara masalah, hipotesis, variable, indikator dan pertanyaan.
- B. Rumuskan pertanyaan dengan memperhatikan beberapa hal berikut:
 1. Sesuaikan bahasa dengan tingkat pengetahuan responden
 2. G u n a k a n k a t a - k a t a yang mempunyai arti yang sama bagi setiap orang
 3. Hindari pertanyaan yang panjang karena pertanyaan

panjang seringkali mengaburkan dan membingungkan

4. Janganlah beranggapan bahwa responden memiliki informasi faktual
 5. Bentuklah kerangka pemikiran yang ada dalam benak anda
 6. Sarankan semua alternative atau tidak sama sekali
 7. Lindungi harga diri responden
 8. Jika anda terpaksa menanyakan hal yang kurang mengenakan responden, mulailah bertanya tentang hal-hal yang positif
 9. Tentukan apakah anda memerlukan pertanyaan langsung, tak langsung atau pertanyaan tak langsung yang disusul dengan pertanyaan langsung
 10. Hindari kata-kata yang bermakna banyak
 11. Hindari pertanyaan yang bersifat mengarahkan responden pada jawaban tertentu
 12. Pertanyaan harus dibatasi pada satu gagasan saja
- C. Organisasikan kuesioner secara sistematis
1. Mulailah dengan pertanyaan yang mudah dan disenangi oleh responden. ajukan pertanyaan yang membanngkitkan minat
 2. Jangan mengkondisikan jawaban pada pertanyaan berikutnya dengan pertanyaan sebelumnya
 3. Gunakan urutan pertanyaan untuk melindungi harga diri

responden

4. Pertanyaan terbuka sebaiknya dikurangi
5. Topic dan pertanyaan harus disusun sedemikian rupa sehingga dapat dipahami oleh responden

D. Lakukan pra ujikuesioner

Pilihlah sejumlah responden yang representatif. Ajukan pertanyaan-pertanyaan itu dan lihat kemungkinan salah paham atau makna yang membingungkan. (Jalaluddin, 2002:87-89)

3.5. Uji coba Kuesioner

Sebelum kuesioner digunakan dalam suatu penelitian, hendaknya dilakukan uji coba atau pre-test terlebih dahulu, dengan maksud memperoleh kuesioner yang lebih sempurna dan lengkap. Adapun beberapa hal dari kegunaan uji coba ini, menurut Bagong Suyanto dan Karnaji adalah :

1. Untuk mengetahui apakah ada pertanyaan tertentu yang perlu dihilangkan dan pertanyaan apa yang perlu ditambah.
2. Untuk mengetahui apakah ada pertanyaan tertentu yang kurang bisa dipahami oleh responden dan apakah pewawancara dapat menyampaikan pertanyaan itu dengan mudah.
3. Untuk mengetahui apakah susunan pertanyaan perlu diubah.
4. Untuk mengetahui berapa lama waktu yang diperlukan untuk

melakukan wawancara (2011:67-68).

Dalam pelaksanaannya, kegiatan uji coba ini tidak ditentukan batasan dari jumlah responden yang harus diwawancarai, dan juga hendaknya dilakukan pada pihak yang bukan menjadi responden yang hendak dikaji.

3.6. Fungsi Kuisisioner

Secara umum, semua tipe kuesioner menampilkan sekurang-kurangnya dua fungsi, menurut James A Black dan Dean J Champion (1992), yaitu deskripsi dan pengukuran. Dalam hal deskripsi, informasi yang didapatkan melalui penyebaran kuesioner bisa memberikan gambaran tentang beberapa ciri individu atau kelompok, misalnya jenis kelamin, usia, tahun pendidikan, pekerjaan, pendapatan, agama, dan keanggotaan politik atau keanggotaan di dalam kelompok masyarakat.

Menggambarkan unsure-unsur tersebut mempunyai beberapa maksud. Misalnya suatu pengetahuan tentang distribusi usia dari suatu kelompok pengunjung museum misalnya, dapat memberikan gambaran kepada peneliti yang akurat tentang berbagai perilaku di dalam kunjungan tersebut dalam kaitannya dengan usia. Ciri-ciri pendidikan dari berbagai kelompok bisa membantu menerangkan beberapa sikap tertentu yang ditunjukkan oleh mereka (Black & Champion, 1992:325-326). Oleh karenanya tampak bahwa

deskripsi yang cermat tentang berbagai unsure disuatu lingkungan bisa menguntungkan peneliti dalam berbagai cara. Pemahaman, penjelasan, dan perkiraan adalah sedikit banyak sumbangan yang diberikan oleh kuesioner pada penyelidikan social.

Satu fungsi utama dari kuesioner yang lain adalah ukuran dari berbagai variable individu atau kelompok, terutama sikap-sikap. Kuesioner dapat mengandung soal yang tunggal atau majemuk yang dirancang untuk mengukur berbagai fenomena sikap, seperti jarak social, persepsi tentang sesuatu hal, derajat prasangka, dan lainnya.

4. Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif

Dalam pembuatan instrument penelitian, perlu diperhatikan adanya dua jenis pendekatan yang lazim dilakukan dalam suatu penelitian yaitu pendekatan kuantitatif, dan pendekatan kualitatif. Kedua pendekatan ini sangat menentukan jenis instrument yang digunakan dalam kegiatan penelitian, khususnya dalam kajian terhadap pengunjung museum.

Dalam pendekatan kuantitatif, penelitian membuat daftar pertanyaan yang disebut kuesioner dan hasilnya dapat diukur atau bisa dihitung dan pengunjung yang menjawab pertanyaan disebut sebagai responden.

Adapun jawabannya disebut dengan respon. Sedangkan dalam pendekatan kualitatif, peneliti membuat daftar pertanyaan yang *in-depth* untuk mendapatkan jawaban secara kualitatif mendalam dan luas. Jawabannya diukur secara tidak langsung seperti ketrampilan, aktivitas, sikap dan persepsi, dan sebagainya. (Marzuki, 2002:55) Orang yang menjawab pertanyaan jenis kualitatif ini disebut informan. Adapun hasil jawabannya disebut informasi. Dengan demikian, ada perbedaan istilah untuk pengunjung yang digunakan sebagai sasaran dari kajian pengunjung di museum.

Pada beberapa kajian, kedua pendekatan tersebut ada yang digunakan secara bersama-sama sehingga kajiannya disebut pendekatan yang kuantitatif-kualitatif. Dengan demikian, ada dua kelompok sasaran pertanyaan yang disebut responden dan juga informan.

Metode yang digunakan oleh kedua pendekatan inipun berbeda-beda. Dalam penelitian kualitatif metode yang digunakan dapat berupa study kasus, etnografi, fenomenologi, *grounded theory*, etnometodologi, dan sebagainya (Agus Salim, 2006). Dalam kualitatif, salah satu kegiatan penelitian yang dilakukan adalah pengamatan (observasi) terhadap perilaku pengunjung. Disamping

berupaya mendengar apa yang mereka bicarakan tentang sesuatu di dalam museum, dan juga menguji kemampuan mereka melalui suatu permainan yang menarik yang ada di dalam museum (Hein, 1998).

4.1. Metode Observasi

Observasi adalah suatu metode untuk mendapat data dengan melakukan suatu tindakan pengamatan terhadap orang yang menjadi sasaran penelitian. Sebagai alat pengumpul data, kuesioner dan wawancara seringkali tidak sepenuhnya memuaskan peneliti. Oleh karenanya beberapa peneliti melakukan tindakan observasi. Pengertian observasi sendiri secara lebih sempit adalah mengamati dan mendengar perilaku seseorang selama beberapa waktu tanpa melakukan manipulasi atau pengendalian, serta mencatat penemuan yang memungkinkan atau memenuhi syarat untuk digunakan ke dalam tingkat penafsiran analisis (James A Black dan Dean J Champion 1992:286).

Observasi baru dapat dikatakan tepat pelaksanaannya bila memenuhi ciri-ciri sebagaimana yang diuraikan oleh Black dan Champion (1992:286) berikut ini yaitu:

1. Dapat menangkap keadaan social alamiah tempat terjadinya perilaku
2. Dapat menangkap peristiwa yang berarti atau kejadian-kejadian yang mempengaruhi relasi social para

partisipan

3. Mampu menentukan realitas serta peraturan yang berasal dari falsafah atau pandang masyarakat yang diamati
4. Mampu mengidentifikasi keteraturan dan gejala-gejala yang berulang dalam kehidupan social dengan membandingkan dan melihat perbedaan data yang diperoleh dalam studi dengan data studi dari keadaan lingkungan yang lainnya.

Untuk memperoleh informasi melalui observasi digunakan berbagai cara diantaranya adalah: membuat catatan anekdot atau catatan informal, memberi tanda pada suatu daftar cek yang sudah dipersiapkan, mengecek dan menetapkan nilainya pada skala yang sudah dipersiapkan, pencatatan dengan bantuan suatu alat seperti alat perekam (camera, tape recorder, dan lainnya) (Marzuki, 2002:60).

5. Pengunjung Museum

Sebagai obyek sasaran dari kajian pengunjung museum, yaitu masyarakat, peneliti dalam menyusun instrument penelitian perlu memperhatikan beberapa hal terutama yang berkaitan dengan pengunjung museum. Perihal pengunjung museum ini, Direktorat Museum dalam *Pedoman Museum Indonesia* (2010), menguraikan pengelompokan berdasarkan intensitas kunjungan dan tujuan dari pengunjungnya.

Berdasarkan intensitas kunjungan dari pengunjung museum, dapat dibedakan menjadi dua kelompok saja yaitu ;

- a. Kelompok orang yang secara rutin berhubungan dengan museum seperti kolektor, seniman, desainer, ilmuwan, mahasiswa dan pelajar.
- b. Kelompok orang yang baru mengunjungi museum.

Berdasarkan tujuan dari pengunjungnya, dapat dibedakan menjadi tiga kelompok yaitu:

- a. Pengunjung pelaku studi
- b. Pengunjung bertujuan tertentu
- c. Pengunjung pelaku rekreasi (Direktorat Museum, 2010;22-23).

Di samping pengelompokan di atas, berdasarkan kebutuhan pengunjungnya dan layanan yang diharapkan, ada tiga tipe pengunjung yang dapat diketahui yaitu:

1. Tipe individual
2. Tipe kelompok dewasa
3. Tipe kelompok keluarga (Direktorat Museum, 2010;60).

Di Indonesia, umumnya pengunjung yang datang ke museum adalah dari kelompok pelajar. Kelompok ini terbesar dalam jumlah dikarenakan adanya program wajib kunjung museum yang diberlakukan oleh beberapa pihak atau lembaga seperti pemerintah daerah, sekolah, dan swasta.

Perihal tanggapan masyarakat luas terhadap museum, termasuk pengunjung museum sendiri, terdapat anggapan keliru yang memberi stigma negative, berdasarkan hasil kajian yang dilakukan Agus Aris Munandar dan kawan-kawan (Munandar, dkk 2004), yaitu;

- a. Museum adalah lembaga yang berkenaan dengan kemasalaluan
- b. Museum tidak mempunyai dinamika
- c. Museum merupakan tempat menyimpan benda-benda kuno
- d. Masyarakat masih belum merasakan manfaat dari kehadiran museum.

Dalam kajian terhadap anggota masyarakat yang dijumpai Ali Akbar dalam bukunya disebutkan bahwa museum dapat diintisarikan ke dalam 14 kata yaitu 7K dan 7S. Adapun makna 7K adalah Kuno, Kusam, Klenik, Ketinggalan, Kurang, Kritik, dan Kasihan. Sedangkan 7S adalah Seram, Suram, Serious, Statis, Sekali, Sia-sia, dan Sepi (Akbar 2010:11-12). Sudah tentu, stigma ini merupakan pandangan dan pendapat dari sebagian kecil masyarakat yang perlu mendapat perhatian semua pihak, khususnya pengelola museum sendiri, agar melakukan perbaikan dan perencanaan yang lebih baik lagi ke depan dengan melakukan berbagai program, salah satunya melalui kajian pengunjung.

Disamping pengelompokan dari pengunjung, ada beberapa hal lain lagi yang perlu diperhatikan, yaitu perilaku dari pengunjung museum. Menurut Kotler and Kotler (1998) ada beberapa factor yang mempengaruhi perilaku mengunjungi museum yaitu;

1. Kebudayaan dan suku bangsa
2. Kelas social
3. Lingkaran kehidupan
4. Gaya hidup
5. Kelompok reference
6. Sosialisasi
7. Trend social

Pada umumnya masyarakat itu berbeda-beda dalam hal kesadarannya terhadap museum, minatnya terhadap daya tarik museum, sikapnya kepada museum dan juga kecenderungannya untuk berkunjung ke museum. Mempengaruhi tingkat kepentingan mereka, kesadaran, dan kecenderungan pada pameran kebudayaan, kelas social, sosialisasi, dan factor-faktor kepribadian. Merupakan tantangan penting bagi pemasar museum adalah untuk mengembangkan pemahaman tentang bagaimana latar belakang orang dan sikap sebelum dan persepsinya yang mempengaruhi perilaku mereka mengunjungi museum (Kotler and Kotler,1998;115).

Dari uraian tersebut dapat dicatat bahwa latar belakang pengunjung, sikap pengunjung dan persepsi yang dimilikinya menjadi perhatian

yang utama di dalam menyusun suatu instrument penelitian yang akan dilakukan kepada pengunjung museum.

6. Penutup

Melalui museum, pesan dan makna yang dikandung dari koleksi yang dipamerkan disampaikan kepada masyarakat. Karya manusia yang menjadi koleksi museum dapat memberikan pengetahuan dan bayangan tentang berbagai aktivitas yang terkait dengan koleksi yang pada akhirnya dapat memberikan dorongan munculnya kesadaran untuk menghargai karya budaya manusia serta memberi inspirasi yang berguna bagi pengunjung serta memberi dampak yang besar bagi suatu perkembangan masyarakat. Selain itu, tentu museum dengan koleksinya dapat menjadi ruang untuk rekreasi keluarga dan memberi kesenangan yang membebaskan manusia dari rutinitas sehari-hari.

Dalam realitasnya, ada berbagai jenis museum dengan berbagai jenis koleksi yang dimilikinya tersebar di berbagai belahan dunia. Secara umum museum dapat dibedakan menjadi dua kelompok saja yaitu museum public dan museum private. Museum public merupakan museum yang menjadi milik masyarakat umum yang dapat dikelola oleh pemerintah atau lembaga masyarakat, yang menyajikan koleksi

yang memperlihatkan keanekaragaman budaya bangsanya. Sedangkan museum private adalah museum milik individu yang menampilkan koleksi pribadi yang dapat juga dikunjungi dan dilihat koleksinya. Kedua jenis museum tersebut dijumpai di berbagai kota dan negara didunia dengan berbagai macam koleksi museum yang khas dan berbeda satu dengan lainnya.

Setiap museum menyajikan hal yang berbeda dan khas, namun demikian memiliki kesamaan dalam hal isinya yaitu semua museum hanya menyajikan dua hal saja yaitu koleksi dan informasi. Untuk mendukung hal tersebut ada dukungan yang juga penting seperti tempat atau sarana, pemandu atau staf museum serta beberapa aktivitas penunjang yang pada museum baru selalu menampilkannya dalam berbagai bentuk seperti seminar atau ceramah, pelatihan atau workshop, pameran tidak tetap maupun tematis, ruang audio visual atau ruang diorama, dan masih banyak lagi bentuk-bentuk baru yang khas dimiliki oleh sebuah museum.

Sebuah museum sebagai suatu lembaga yang non profit, ditunjang oleh sebuah organisasi dan perangkatnya yang menjalankan seluruh aktivitas di museum agar museum dapat berjalan dan koleksi yang dimilikinya juga

terawat dengan baik serta dikunjungi oleh masyarakat atau pengunjung, baik dari kalangan pelajar, mahasiswa, maupun umum atau para wisatawan. Sebuah museum menjadi hidup, jika pengunjung yang datang selalu kembali datang dan turut mendukung aktivitas yang ada di dalam museum. Dengan demikian pengunjung menjadi penting bagi museum dan pengelolanya untuk meningkatkan layanan serta keadaan di dalam museum. Salah satu upaya adalah mendapatkan informasi atau pendapat dari pengunjung tentang museum dan segala hal yang terkait melalui aktivitas yang disebut penelitian terhadap pengunjung atau kajian pengunjung.

Untuk memahami audiens museum, penting bagi pengelola untuk mempelajari mengapa banyak orang yang tidak pernah mengunjungi museum, mengapa orang yang lain kadang-kadang mengunjungi museum, dan yang lainnya tetap berkunjung ke museum secara teratur. Para pengelola seharusnya menyelidiki proses bagaimana audiens museum membuat keputusan tentang bagaimana mereka menghabiskan waktu luangnya. Oleh karena itu, museum-museum harus menawarkan aktivitas-aktivitas dan pengalaman yang unik dan istimewa di museum, dan pengelolanya harus menambah hal yang dapat dilihat dan menarik pengunjung untuk bersaing dengan aktivitas alternative pengisi

waktu luang lain yang lebih menarik dan audiens yang lebih luas(Kotler and Kotler, 1998)

Uraian mengenai tehnik di dalam mendapatkan data dari pengunjung museum, telah diuraikan sebelumnya melalui beberapa cara, baik menggunakan metode wawancara

maupun observasi, dengan pendekatan kuantitatif maupun kualitatif. Keduanya mempunyai tujuan yang sama yaitu mendapatkan bahan dari pengunjung museum perihal museum untuk meningkatkan lebih baik lagi museum, baik dalam program-programnya maupun sarana dan prasarana yang tersedia.



Daftar Pustaka

- Agus Salim. Teori dan Paradigma Penelitian Sosial. Buku Sumber untuk Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Tiara wacana. 2006.
- Ali Akbar. Museum di Indonesia. Kendala dan Harapan. Jakarta: Papas Sinar Sinanti. 2010.
- Agus Aris Munandar, dkk. "Rangkuman Laporan Penelitian Pengembangan Museum dalam Rangka Peningkatan Apresiasi Masyarakat". Jakarta: Asdep Litbang Deputi Peningkatan Kapasitas dan kerjasama Luar negeri Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. 2004.
- Bagong Suyanto dan Sutinah (editor). Metode Penelitian Sosial Berbagai Alternatif Pendekatan. Edisi Revisi. cetakan ke-6. Jakarta: Kencana, 2011.
- Bernhard Graf. "Visitor studies in Germany: methods and examples" dalam Towards the Museum of the Future New European Perspectives. Edited by Roger Miles and Lauro Zavala. London and New York: Routledge. 2002. Hal.75-81.*
- Direktorat Museum. Pedoman Museum Indonesia. Jakarta : Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. 2010.
- Eilean Hooper-Greenhill. "Studying Visitors" dalam A Companion to Museum Studies Edited by Sharon Macdonald. UK and USA: Blackwell Publishing. 2006. P. 362-376.
- Fionna Maclellan. Marketing in the Museum. London and New York: Routledge. 2003.
- George E. Hein. Learning in the Museum. New York: Routledge. 1998.
- Graham Black. The Engaging Museum Developing Museums for Visitor Involvement. Routledge. 2008.

James A Black & dean J Champion. Metode dan Masalah Penelitian Sosial. Bandung : Eresco. 1992.

Marzuki. Metodologi Riset. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Neil Kotler & Philip Kotler. Museum Strategy and Marketing. Designing missions, Building audiences, Generating revenue and resources. San Francisco: Jossey-Bass 1998.



Pengembangan Situs Pemakaman Kolonial Sebagai *Open Air Museum*: Uji Coba pada Museum Taman Prasasti¹

Atina Winaya

Puslitbang Arkeologi Nasional

Abstract

Taman Prasasti museum is one of the museums in Jakarta, which has its own uniqueness. In the colonial period, this museum was used as a cemetery of the Dutch people. Thus, the museum collections, such as gravestone and statue, exhibited in the open area. Taman Prasasti museum, which is built from the late 18th century, is a precious cultural heritage. This funeral site is a witness of the composition of Batavia residents who come from all over the world at that time. Using the open air museum approach, Taman Prasasti museum can be “transformed” into a recreational-educational place that attracts people. As a funeral site, “dead and creepy” image changed into a calm and pleasant place. The approach of open air museum intends to create the museum as an interesting recreation area in the open

space through the landscape arrangement, exhibition, and interactive program. Besides, the more important thing is museum roles as lungs of the city.

Keyword: funeral site, open air museum

Pendahuluan

Museum Taman Prasasti merupakan salah satu museum di Jakarta yang memiliki keunikan tersendiri. Berbeda dengan museum lain yang pada umumnya memamerkan koleksinya di dalam suatu bangunan (*indoor museum*), Museum Taman Prasasti memamerkan koleksinya di ruang terbuka (*outdoor museum*). Keunikan lainnya adalah kawasan museum pada awalnya merupakan kompleks pemakaman masyarakat Belanda pada masa kolonial.

Kompleks pemakaman yang menjadi cikal bakal Museum Taman Prasasti didirikan pada tahun 1795. Menurut Adolf Heuken, kompleks pemakaman tersebut merupakan taman pemakaman umum modern tertua yang masih tersisa di Jakarta, bahkan merupakan salah satu yang tertua di dunia. Pemakaman tersebut lebih tua dari *Fort Canning Park* (1926) di Singapura, *Gore Hill Cemetery* (1868) di Sydney, *La Chaise Cemetery* (1803) di Paris, *Mount Auburn Cemetery* (1831) di Cambridge, Massachusetts (yang diklaim sebagai taman makam modern pertama di dunia), dan *Arlington National Cemetery* (1864) di Washington D.C. (ikon visual lansekap sejarah Amerika Serikat) (Joga dkk., 2005:11-12).

Pada awalnya pemakaman digunakan khusus untuk orang asing, terutama yang beragama Kristen. Pemakaman yang dikenal dengan nama Kebon Jahe Kober tersebut berkembang hingga seluas 5,9 hektar (Heuken, 1997:243-244). Kemudian pada tahun 1975, pemakaman ditutup dengan alasan kawasan makam telah penuh. Pada tanggal 9 Juli 1977, kawasan pemakaman dijadikan sebagai Museum Taman Prasasti dan diresmikan oleh Gubernur DKI Jakarta, Ali Sadikin. Akibat pembangunan gedung-gedung pemerintahan di sekitarnya, saat ini kawasan museum hanya memiliki luas 1,2 hektar (DMS DKI Jakarta, 1994:10)¹.

Melalui penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa Museum Taman Prasasti pada awalnya bukanlah kawasan yang diciptakan khusus sebagai suatu museum, melainkan suatu pemakaman di wilayah tengah Kota Jakarta. Namun, karena kawasan pemakaman tersebut dianggap memiliki nilai historis dan arkeologis, maka dijadikan suatu museum sebagai usaha untuk melestarikannya. Peninggalan arkeologis berupa kawasan pemakaman jarang mendapat perhatian yang lebih, padahal keberadaan pemakaman dapat memberikan informasi serta gambaran mengenai keadaan manusia di masa lampau melalui cara yang unik dan menarik.

Pendekatan *Open Air Museum*

Isu mengenai pengembangan museum di ruang terbuka sudah menjadi perhatian beberapa negara. *Open air museum* yang pertama didirikan di Stockholm pada tahun 1891, yaitu *Skansen Museum*. *Skansen Museum* memiliki area seluas 50 hektar yang memamerkan berbagai jenis koleksi seperti bangunan tradisional, ladang dan perkebunan, kandang ternak, gudang, gereja, dan rumah bangsawan. Bangunan-bangunan tersebut merupakan bangunan yang insitu. Selain menyajikan koleksi berupa lansekap dan bangunan, *Skansen Museum* juga menyajikan

1 DMS DKI Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah Pemerintah Dae-

rah Khusus Ibukota Jakarta.

berbagai aktivitas yang berlangsung pada kehidupan masyarakat Skandinavia kuno. Misalnya, terdapat seorang pandai besi yang sedang bekerja di bengkel pandai besi, kemudian terdapat pula pemuda-pemudi yang mengenakan busana nasional sedang bercengkerama di kedai. Gereja masih difungsikan dan mengadakan pelayanan kepada jemaat. Seringkali acara pernikahan masih diselenggarakan di gereja tersebut, dan semua undangan yang hadir mengenakan busana nasional yang beragam. Pihak museum juga mengadakan festival musik dan tari tradisional yang diadakan di plaza museum. Kebudayaan lampau berikut artefaknya menjadi "hidup" kembali. *Skansen Museum* menekankan bahwa semua sajian yang ada di museum merupakan aktivitas yang sebenarnya dan pernah terjadi di masa lalu, bukan rekayasa (Huth, 1940).

Setelah berdirinya *Skansen Museum* di Stockholm, *open air museum* lainnya mulai didirikan di berbagai negara di seluruh dunia dengan berbagai bentuk dan ukuran. Pada awalnya, museum tipe ini hanya terdapat di Eropa Utara, kemudian berkembang ke Eropa Barat dan Eropa Tengah. Dewasa ini, konsep *open air museum* diminati oleh berbagai negara di seluruh dunia, sehingga kemudian berkembang di benua Amerika, Asia, Australia, dan juga Afrika (Rentzhog, 2007:ix).

Open air museum menekankan pentingnya suatu objek ditempatkan pada konteks sejarah kebudayaan yang bersangkutan. Tujuannya adalah untuk merekonstruksi peninggalan bersejarah tersebut, baik berupa bangunan atau lansekap di ruang pameran (Laenen, tt:126). Dengan demikian, otentisitas situs, fitur, dan artefak menjadi sangat penting.

Pelestarian merupakan motivasi utama bagi pengembangan hampir setiap *open air museum*. Pelestarian tersebut harus dilaksanakan sesuai dengan kaidah-kaidah yang ada. Jika suatu bangunan kuno ingin dipreservasi, maka bangunan tersebut harus ditangani secara baik dan benar, yaitu dengan tetap membiarkan bentuk bangunan sesuai dengan aslinya. Apabila bangunan tersebut tidak menampilkan bentuk asli dan sesuai, maka pelestarian yang dilakukan tidaklah tepat (Chappell, 1999:336).

Selain fungsi pelestarian, *open air museum* juga ditujukan untuk menciptakan suatu gambaran mengenai kehidupan masyarakat masa lalu dengan cara merekonstruksi kembali lingkungan dan kehidupan mereka. Museum jenis ini "menghidupkan" kembali kehidupan masyarakat lampau yang telah punah. Dengan demikian, pengunjung dapat merasakan dan memahami kehidupan masyarakat pada saat itu (Laenen, tt:129-132).

Open air museum biasanya dikenali sebagai *museum of buildings, living farm museum, living history museum, dan folk museum*. Pada umumnya *open air museum* mengkhususkan koleksinya pada kawasan dan bangunan-bangunan yang memiliki nilai historis dan estetis. Museum berupaya mendirikan kembali bangunan-bangunan tua di dalam kawasan situs terbuka yang luas untuk kemudian dirancang dan diatur kembali sesuai dengan keadaan pada masa lalu.

Pengembangan Situs Pemakaman Kolonial

Situs pemakaman, khususnya yang berasal dari masa kolonial, kerap kali dianggap sebagai tempat yang sepi dan menyeramkan. Padahal, secara tidak disadari, tempat tersebut menyimpan berbagai macam informasi menarik mengenai komposisi penduduk suatu kota di masa lampau. Situs pemakaman merupakan data arkeologi yang tidak kalah penting apabila dibandingkan dengan situs pemukiman, situs keagamaan, atau jenis situs lainnya. Situs pemakaman harus dikemas secara menarik agar dapat berfungsi sebagai sarana rekreasi dan edukasi masyarakat di ruang terbuka.

Sebagai model acuan, akan dipaparkan secara singkat bentuk pengembangan situs pemakaman "Weaste Cemetery" di Salford, Inggris.

Weaste Cemetery

Weaste Cemetery merupakan pemakaman pertama di kota Salford, Inggris. Sebelum pemakaman didirikan pada tahun 1857, warga kota dimakamkan di halaman gereja. Namun, halaman gereja sudah tidak mampu menampung makam lebih banyak lagi, sehingga Weaste Cemetery pun dibangun sebagai pemakaman kota (www.weasteheritagetrail.co.uk).

Pada periode Victoria², pemakaman juga difungsikan sebagai taman kota yang dirancang mirip satu sama lain. Tidak terkecuali Weaste Cemetery. Weaste Cemetery mempunyai empat kapel dan satu rumah kaca yang dirancang dengan sangat indah. Selain berfungsi sebagai pemakaman, Weaste Cemetery juga menawarkan tempat dan pemandangan yang indah dimana pengunjung dapat melepaskan penat dari keramaian kota (www.weasteheritagetrail.co.uk).

Sejak tahun 1857 hingga sekarang, kawasan Weaste Cemetery telah diisi sekitar 330.000 makam. Di antara orang-orang yang dimakamkan, terdapat beberapa tokoh yang dikenal masyarakat, seperti Joseph Brotherton (politikus sekaligus anggota parlemen pertama Salford), Sir Charles Hallé (pendiri *Hallé Orchestra*), Mark Addy (pahlawan kota yang menyelamatkan

2 Periode Victoria adalah masa pemerintahan Ratu Victoria di Inggris yang berlangsung pada 20 Juni 1837 hingga 22 Januari 1901.

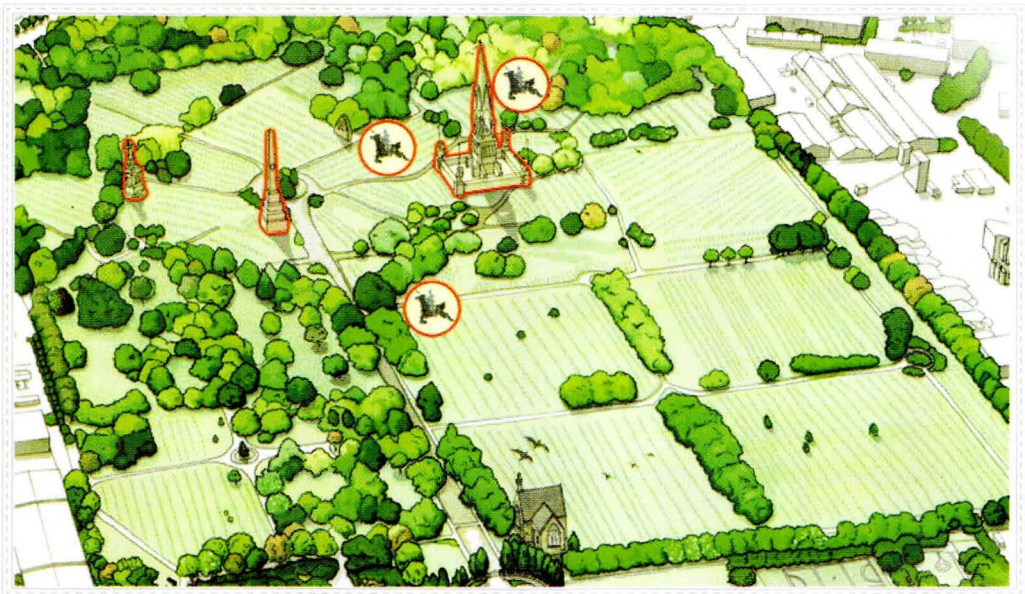
50 orang yang tenggelam di Sungai Irwell), dan para veteran perang (www.weasteheritagetrail.co.uk).

Saat ini, Weaste Cemetery dirancang layaknya sebuah oase hijau yang tenang di tengah perkotaan. Berbagai jenis tumbuhan, baik berupa pepohonan maupun bunga-bunga liar, ditanam di area seluas 39 hektar. Sebagian besar tumbuhan tersebut telah ada semenjak pemakaman pertama kali didirikan, seperti bunga aster, dandelion, *lady's smock*, *bluebell*, *self-heal*, dan *thyme-leaved speedwell*. Tempat tersebut sekaligus menjadi habitat yang nyaman bagi berbagai jenis satwa, seperti burung dan serangga (www.weasteheritagetrail.co.uk).

Weaste Cemetery telah melakukan inventarisasi terhadap seluruh makam yang dimilikinya. Selain itu, sedapat mungkin, dikumpulkan kisah hidup “para penghuni makam”, karena setiap orang memiliki kisah menarik untuk diceritakan. Melalui website resminya, Weaste Cemetery menampilkan



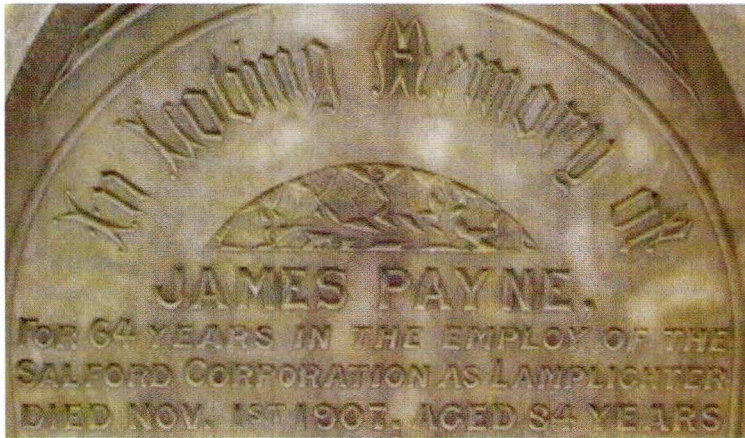
Gbr 2. Suasana Weaste Cemetery (www.weasteheritagetrail.co.uk)



Gbr 1. Denah Lokasi Weaste Cemetery (www.weasteheritagetrail.co.uk)

data base biografi orang-orang yang dimakamkan, baik yang terkenal maupun tidak. Salah satu contoh yang menarik adalah biografi mengenai James Payne (1823-1907), seorang teknisi lampu di Kota Salford (*www.weasteheritagetrail.co.uk*).

Weaste Cemetery merupakan model yang cukup ideal bagi pengembangan situs pemakaman. Penataan lansekap yang indah disertai tetumbuhan yang menghiasinya menjadikan situs pemakaman tersebut diminati pengunjung yang mencari suasana



Gbr 3. Makam James Payne
(*www.weasteheritagetrail.co.uk*)

*James Payne (1823-1907) was a lamplighter and was employed by the Commissioners, who ruled Salford before there was a Corporation or even a mayor, to light the oil lamps in old Salford town. The Corporation took over the work of the Commissioners and during his 64 years of service with them Mr Payne had witnesses many changes in his work. During his life the history of street lighting could be followed, starting with oil lamps, on to gaslights, then incandescent gas lighting and finally electric lights. When electric street lighting was introduced in Chapel Street, Mr Payne was honoured by the Lighting Committee to switch on the lights. When he died Mr Payne was Salford's last lamplighter. As a token of respect the whole staff of the lighting department, about 90 in number, attended his funeral. The procession left his daughters house in Coronation Street and walked to Weaste Cemetery. Also present from the Corporation were Councillor Hampson, Mr. W.H. Hamblett (Chief Superintendent of the lighting department) and Mr. T. Keeton (Chief Clerk). The office staff and workmen of the various Corporation departments sent wreaths. (*www.weasteheritagetrail.co.uk*)*



alam, udara segar, serta ketenangan di tengah keramaian kota. Namun, hal utama yang harus dimiliki pengelola situs pemakaman adalah kelengkapan data orang-orang yang dimakamkan di tempat tersebut. Weaste Cemetery berhasil mengumpulkan data-data itu dan memasukkannya ke dalam *data base* yang dapat diakses oleh masyarakat. Dengan demikian, masyarakat dapat mengetahui siapa saja orang-orang yang telah menghuni Kota Salford terlebih dahulu. Kisah kehidupan mereka merupakan bagian dari sejarah yang mewarnai Kota Salford.

Pengetahuan akan sejarah kota menjadikan masyarakat lokal paham akan perkembangan kota yang mereka huni dari masa ke masa. Situs pemakaman dapat memberikan pengetahuan tersebut melalui cara yang unik. Melalui model pengembangan yang tepat, situs pemakaman dapat "disulap" menjadi tempat rekreasi dan edukasi yang menarik minat masyarakat, serta area terbuka yang berfungsi sebagai paru-paru kota.

Situs Pemakaman sebagai *Open Air Museum*:

Uji Coba pada Museum Taman Prasasti

Pada awalnya, kawasan Museum Taman Prasasti digunakan sebagai pemakaman khusus orang asing di

Batavia. Pemakaman yang diberi nama *Kerkhof Laan* atau *Kebon Jahe Kober* (*kober* = kuburan) tersebut didirikan pada tahun 1795 (Heuken, 1997:244). Pemakaman Kebon Jahe secara resmi mulai berfungsi setelah dibongkarnya kawasan pemakaman yang berada di Gereja Belanda Baru (*Nieuwe Hollandsche Kerk*) yang saat ini telah menjadi Museum Wayang yang terletak di Jalan Pintu Besar Utara nomor 27. Ketika itu, Pemerintah Batavia berupaya mencari lahan yang lebih luas untuk menampung orang meninggal yang jumlahnya semakin meningkat. Kondisi Kota Batavia yang semakin padat menyebabkan atmosfer yang tidak sehat, sehingga banyak warga kota yang terserang wabah penyakit malaria, diare, dan penyakit lainnya, yang menyebabkan kematian. Sebagai lahan pengganti, dicari lokasi baru di luar kota ke arah selatan, yakni di Kebon Jahe yang termasuk daerah Tanah Abang (DMS DKI Jakarta, 1994:8).

Pemakaman Kebon Jahe berkembang menjadi suatu pemakaman yang prestisius karena banyaknya orang terkenal yang dimakamkan di sana, baik pejabat penting, pelaku sejarah, hingga selebritis pada masanya. Beberapa di antaranya adalah Olivia Mariamne Raffles (istri Gubernur Jenderal Inggris, Sir Thomas Stamford Raffles), MGR. Adami Caroli Claessens pastor Katolik terkemuka), keluarga



Gbr 5. Denah Lokasi Museum Taman Prasasti
(Dinas Pertamanan DKI Jakarta)

van Rimsdijk (keluarga gubernur Hindia Belanda), Jonathan Michiels (saudagar di Batavia yang merupakan *mardjiker* terakhir), Dr. H.F. Roll (pendiri Stovia), W. F. Stutterheim dan Dr. J.L.A. Brandes (ahli sejarah purbakala Indonesia), Miss Riboet

(pemain sandiwara terkenal), serta Soe Hok Gie (aktivis mahasiswa).

Kisah di balik tokoh, baik yang terkenal maupun tidak, dikumpulkan dan diulas sehingga masyarakat dapat mengetahui siapa saja orang-orang

Olivia Mariamne Raffles

*Sacred to the Memory of
OLIVIA MARIAMNE
Wife of The Honble
Thomas Stamford Raffles
Lieutenant Governor of Java
and its Dependencies
Who departed this life at Buitenzorg
The 23 day of November 1814*

Olivia merupakan istri pertama Thomas Stamford Raffles, seorang Gubernur Letnan Jawa pada masa pemerintahan Inggris.



Gbr 6. Makam Olivia M. Raffles
(Atina Winaya, 2008)

Dr. H. F. Roll*Oud Directeur van STOVIA**27 Mei 1867 – 20 Sept 1935**Fritz Roll**Medisch student**20 Maart 1920 – 15 Jan 1940*

Roll adalah tokoh yang mencetuskan gagasan dan pendirian STOVIA (Sekolah Tinggi Dokter Indonesia). Sekolah itu kemudian menjadi cikal bakal berdirinya Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia. Roll diangkat menjadi direktur STOVIA pertama dan di tempat inilah perkumpulan pergerakan nasional Budi Utomo dibentuk pada tanggal 20 Mei 1908.



yang telah menghuni Kota Jakarta terlebih dahulu.

Dalam makalah seminar yang disampaikannya, Adolf Heuken (2005) mengemukakan bahwa Museum Taman Prasasti sebagai peninggalan makam dari akhir abad ke-18 merupakan warisan budaya dari masa lampau yang sangat berharga, salah satunya sebagai tempat yang memberikan kesaksian tentang komposisi penduduk Batavia yang berasal dari seluruh dunia pada masa itu. Keragaman bahasa yang tertera pada nisan-nisan dapat memberikan pengetahuan mengenai perkembangan bahasa dan sastra pada masa kolonial. Informasi lainnya adalah tentang pendeknya umur orang Batavia dan banyaknya kematian anak-anak. Selain itu, terdapat beberapa gaya arsitektur yang khas, antara lain adalah klasisisme, neo-gotik, dan Jawa. Hal lain yang tidak kalah pentingnya

adalah gambaran mengenai gaya pengungkapan (bentuk ekspresi) kepercayaan atau ketidakpercayaan akan kehidupan sesudah kematian, rindu atau perasaan orang yang ditinggalkan yang dapat diketahui melalui gaya patung, puisi, atau prosa yang dituliskan pada nisan³.

Museum Taman Prasasti dikategorikan ke dalam jenis *open air museum*. Museum jenis ini jumlahnya masih sangat terbatas di Indonesia. Walaupun dewasa ini terdapat beberapa museum yang berada di ruang terbuka, namun yang benar-benar menerapkan prinsip *open air museum* sangat jarang ditemui. *Open air museum* sebaiknya berlokasi di suatu situs arkeologi, mengutamakan keotentikan situs beserta isinya, dan berupaya merekonstruksi cara hidup di masa lampau melalui pameran dan program lainnya.

3 Disampaikan dalam Seminar Pengembangan Museum Taman Prasasti yang diselenggarakan oleh Museum Sejarah Jakarta, Jakarta 13-14 Juli 2005.



Gbr 8. Suasana Museum Taman Prasasti
(Atina Winaya, 2008)

Museum Taman Prasasti memiliki kemampuan untuk memenuhi kriteria tersebut. Museum sudah berlokasi di suatu situs arkeologi yang berasal dari periode kolonial. Hanya saja, museum masih perlu berupaya mengedepankan nilai keotentikan situs melalui penataan pameran yang sesuai, dengan menerapkan pendekatan kontekstual. Penataan lansekap sedapat mungkin disesuaikan dengan bentuk kondisi *Kebon Jahe Kober* di masa lampau. Melalui foto, gambar, dan dokumen lainnya, dapat diketahui bentuk penataan lansekap



Gbr 10. Kebon Jahe Kober karya
C.F. Deeleman, 1859
(Heuken, 2007:290)

dan jenis-jenis vegetasi yang ditanam. Mengenai hal ini, diperlukan penelitian yang mendalam mengenai bentuk pemakaman Belanda pada masa kolonial dan jenis tumbuh-tumbuhan yang ditanam. Tujuannya adalah agar pengunjung dapat merasakan secara langsung bentuk pemakaman kolonial di masa lampau sehingga memudahkan proses penerimaan informasi.

Selain itu, museum juga harus mengadakan program-program edukatif-rekreatif yang berkaitan dengan koleksi museum guna merekonstruksi cara-cara hidup masyarakat Batavia pada abad ke-18 hingga 20, terutama yang berkaitan dengan pemakaman dan kematian. Misalnya saja, pada tahun 2004, Museum Taman Prasasti pernah mengadakan kegiatan “Prosesi Pemakaman Batavia 1820: Sebuah Rekonstruksi Sejarah” yang bertujuan untuk memberikan gambaran umum kepada masyarakat saat ini mengenai



Gbr 9. Kebon Jahe Kober karya
J.C. Rappard, 1888
(Heuken, 2007:295)

kehidupan masyarakat Batavia pada masa kolonial, khususnya yang terkait dengan prosesi pemakaman. Selain itu di tahun yang sama, diselenggarakan "Pertunjukan *Sound and Light*". Pertunjukan tersebut menonjolkan keindahan batu-batu nisan dan prasasti yang ada dengan menggunakan sinar lampu yang kontras. Kemudian terdapat narasi yang menceritakan keadaan di Batavia pada abad ke-18, yang ketika itu merupakan daerah yang tidak sehat akibat merebaknya berbagai macam penyakit (Museum Sejarah Jakarta, 2004). Sayangnya kegiatan-kegiatan tersebut tidak diadakan secara rutin. Padahal, sebagai *open air museum*, upaya rekonstruksi kehidupan masa lampau merupakan agenda utama. Oleh karena itu, Museum Taman Prasasti harus lebih mengembangkan program-program interaktif yang dilaksanakan secara rutin, baik itu harian, mingguan, bulanan, maupun tahunan.

Penutup

Museum Taman Prasasti adalah salah satu museum di Jakarta yang mempunyai daya tarik dan keunikan tersendiri. Daya tarik tersebut berupa lokasi museum yang berada di ruang terbuka (*outdoor*), sehingga pengunjung dapat menikmati koleksi sekaligus keindahan alam yang saat ini sudah jarang ditemui di Jakarta. Sedangkan keunikan museum adalah kawasan museum yang pada awalnya

merupakan kompleks pemakaman masyarakat Belanda pada masa kolonial. Sebagai *open air museum*, sudah seharusnya Museum Taman Prasasti dapat memberikan gambaran umum mengenai suasana Kota Batavia pada abad ke-18 hingga abad ke-20. Melalui keberadaan kompleks pemakaman tersebut, dapat diketahui bentuk pemukiman di wilayah Jakarta tempo dulu secara umum, dan gambaran pemakaman itu sendiri secara khusus.

Museum Taman Prasasti merupakan warisan budaya dari masa lampau yang dapat memberikan berbagai pengetahuan dan wawasan kepada masyarakat saat ini mengenai dinamika kehidupan sosial di Batavia pada abad ke-18 hingga abad ke-20. Setiap informasi yang tersimpan di balik objek harus dapat disampaikan dalam kemasan yang menarik agar dapat dipahami dengan mudah oleh pengunjung. Bentuk penyajian tersebut, baik penyajian koleksi ataupun penyajian gagasan di balik koleksi (nilai) menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan.

Bentuk penyajian museum tidak lagi bersifat tradisional yang terfokus pada penanganan objek semata (*object oriented*), melainkan bersifat melayani masyarakat (*public oriented*) sebagaimana yang terdapat di dalam prinsip *new museology*. Pendekatan

open air museum merupakan salah satu cara yang dapat diterapkan dalam mengembangkan Museum Taman Prasasti. Melalui pendekatan tersebut, museum dapat mengoptimalkan potensi yang dimilikinya melalui penataan lansekap, penyajian koleksi, serta berbagai program interaktif.

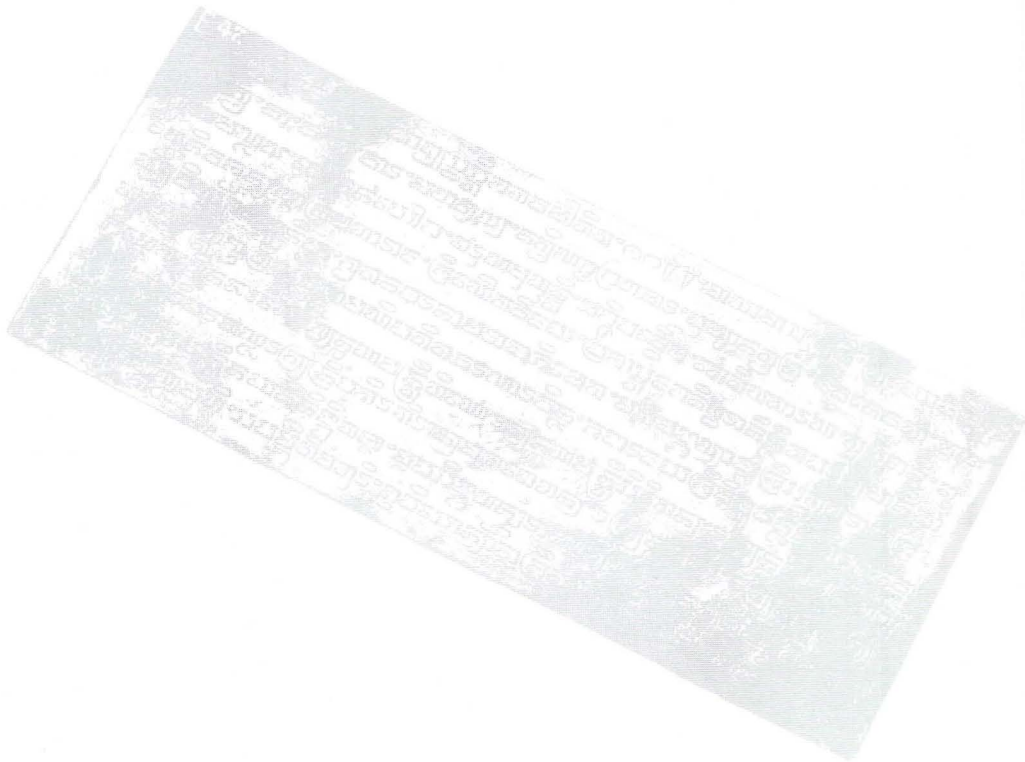
Sebagai museum yang berada di wilayah Jakarta, Museum Taman Prasasti berperan dalam meningkatkan

kepedulian masyarakat mengenai identitas dan sejarah perkembangan kota Jakarta. Diharapkan masyarakat Jakarta dapat mengetahui dan memahami bentuk perkembangan Kota Jakarta dari masa ke masa melalui informasi di balik koleksi museum. Museum berperan sebagai wahana edukasi dan rekreasi bagi masyarakat, serta penyedia ruang terbuka yang berfungsi sebagai paru-paru kota.

*Makalah telah dipresentasikan dalam
Pertemuan Ilmiah Arkeologi XII
Surabaya 1-3 November 2011*

Daftar Pustaka

- Chappell, Edward A. 1999. Open-Air Museums: Architectural History for the Masses", *The Journal of the Society of Architectural Historians* 58(3): 334-341.
- Dinas Museum dan Sejarah Pemerintah Daerah Khusus Ibukota Jakarta. 1994. *Petunjuk Museum Taman Prasasti*.
- Dinas Pertamanan DKI Jakarta. TT. *Site Plan Museum Taman Prasasti*. (denah).
- Heuken, Adolf. 2005. *Makna Taman Prasasti sebagai Tempat Bersejarah Kota Jakarta*. Makalah yang disampaikan pada Seminar Pengembangan Museum Taman Prasasti yang diselenggarakan oleh Museum Sejarah Jakarta, Jakarta 13-14 Juli 2005.
- Heuken, Adolf. 1997. *Tempat-tempat Bersejarah di Jakarta*. Jakarta: Yayasan Cipta Loka Caraka.
- Heuken, Adolf. 2007. *Historical Sites of Jakarta*. Ed. Ke-7. Jakarta: Yayasan Cipta Loka Caraka.
- Huth, Hans. "Open-Air Museums and Folk Art Centers", *The Regional Review* IV(6).
- Joga, Nirwono dkk. 2005. *Museum Taman Prasasti: Metamorfosis Makam Menjadi Museum*. Jakarta: Universitas Trisakti, Jurusan Arsitektur Lansekap, Fakultas Arsitektur Lansekap dan Teknologi Lingkungan.
- Laenen, M. tt. *A New Look at Open Air Museum*. 125-140.
- Museum Sejarah Jakarta. 2004. *Laporan Kegiatan Prosesi Pemakaman Batavia 1820: Sebuah Rekonstruksi Sejarah*.
- Museum Sejarah Jakarta. 2004. *Laporan Kegiatan Pertunjukan Sound and Light di Museum Taman Prasasti*.
- Rentzhog, Sten. 2007. *Open Air Museums: The History and Future of a Visionary Idea*. Kristianstad: Kristianstads Boktryckeri.



KAJIAN MODEL PEWARISAN NILAI BUDAYA BAGI PELAJAR MELALUI FUNGSI MUSEUM

(STUDI KASUS DI MUSEUM SRI BADUGA JAWA BARAT)

Yunita Iriani Syarief¹

Abstract

West Java Community has plenty of culture values, include local wisdom which documented and preserve at museum. If the community could use those values appropriately it will be useful for them especially to face the negative impact globalization, such as morale and nation norm degradation. Local wisdom will lead the community to have self integrity, pro globalization, however could screen and choose foreign culture which match with their own culture and will enrich them self to positive direction.

Formal and informal education have a problem to internalize values, and ignorance the affective domain side of pupils. Museum as a informal education

institution has a incredible potency and have a big opportunity to be "bridge" for the school to internalize affective domain which become the goals of education if manage and use in effective and efficient ways, however its marginalize and hegemonies by cognitive domain.

At the moment the government realizes that matter and made a priority policy: National Campaign of Love Museum and National Campaign of Character Education Nation Culture. Ministry of Culture and Tourism become the vocal point for the National Campaign of Love Museum; meanwhile the Ministry of education is leading sector for National Campaign of Character Education Nation Culture. The next question, does the two campaign will work in synergist?. Synergetic and work together is condito sine qua non to achieve the success for both of the campaign above. Both of the campaign has strong relation. For example, National Campaign of Love

¹ Penulis adalah Widyaiswara Balai pelatihan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Umum, Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat. Pernah bekerja di Museum ABRI Waspada Purbawisesa, Museum NTB, dan Museum Sri Baduga Bandung. Anggota IAAI Komda Jabar Banten, Bendahara MSI Jabar, Sekertaris II AMI Jabar Banten. Tinggal di Bandung. Alamat email: irianiunita@yahoo.com. Tlp. 08164212236

Museum has a target which dominated by the pupils and museum has the substantives and potency of character education. The character building education requires a time trough value internalization, cultures, and habituation. By doing that the character expected could be built.

At current situation, the pupils only visited museum between 1-2 times in once sequence of their education time (elementary, junior, and high school). The visited time only gave the pupils opportunity 1- 2 hours. As a comparison, the pupils who's are follow the education at school (around 7 hours a day or less than 30% from the 24 hours) if seen from the quantity aspect time assumed only has a contribution 30% for the result of pupils character. The rest (70%), assumed that family and environment has responsibility to their character building. If the situation like that, how can museum could succeed to implement the value internalization eventhough the museum's public programs are excellent enough.

This essay try to asses the model and develop the model of heritage culture values trough museum fuction (study, education, and enjoyment) for the pupils to harmonize-sinergys with other education option (formal and informal) and also to contribute to overcome values moral and culture degradation which hamper the nation.

Keys Words : *culture, value heritage, museum functions, pupils, and school*

I. Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu *nation-state* yang majemuk dan terbesar di dunia. Kebenaran pernyataan ini dibuktikan oleh kenyataan sosiokultural maupun geografis yang begitu beragam dan luas. Secara geografis, Indonesia terdiri atas 13, 667 pulau baik yang dihuni maupun tidak. Secara etnik, terdapat 358 suku bangsa dan 200 sub suku bangsa (Yaqin, 2005: 4). Dari aspek bahasa, terdapat tiga bahasa utama dan 300 bahasa dialek (Cummings, et, al, tt: 169). Penduduknya berjumlah 237,6 juta jiwa (Daminik, Kompas.com, 2010), yang menganut agama dan kepercayaan yang beragam seperti Islam, Katolik, Kristen Protestan, Hindu, Budha, Konghucu serta berbagai macam aliran kepercayaan.

Selain itu, Bangsa Indonesia juga memiliki potensi Sumber Daya Manusia (SDM) dan Sumberdaya Alam serta Sumberdaya Budaya yang luar biasa, baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Dalam SDM, berbagai prestasi ilmiah (olimpiade) berskala dunia pernah di raih, prestasi olah raga, penghargaan karya sastra, dan kaum cerdas cendikia bangsa yang diakui dunia. Segelintir anak bangsa menunjukkan kegigihan dan

ketauladanannya, berdedikasi tinggi, tulus, ikhlas, tanpa pamrih. Demikian pula halnya dengan potensi alam dan budaya yang juga dilirik dunia (beberapa telah masuk ke dalam *World Heritage/Warisan Dunia*) dan mewarnai kehidupan bangsa dan negara ini. Bahkan hasil penelitian Santos (2005), seorang geolog dan fisikawan Brazil selama 30 tahun menyimpulkan bahwa wilayah Indonesia adalah pusat peradaban dunia karena di sinilah letak Benua Atlantis yang hilang. Demikian pula yang dikatakan oleh seorang dokter ahli genetika, Oppenheimer (1999) dalam bukunya "*Eden in East*", bahwa masyarakat Indonesia merupakan leluhur Ras Austronesia, kita mewarisi genetika masyarakat Atlantis yang telah demikian maju.

Indonesia, khususnya Jawa Barat kaya akan nilai-nilai kearifan lokal dan peristiwa bersejarah yang seyogyanya menjadi pembelajaran dan inspirasi bagi generasi kini dalam mengisi kemerdekaan dan turut serta menciptakan situasi kondusif dalam penyelenggaraan kehidupan berbangsa dan bernegara sesuai dengan kapasitasnya (*be a good citizen*). Artinya, Indonesia sangat potensial untuk menjadi negara yang maju, kuat dan sejahtera, serta adil dan makmur. Hal tersebut, sesuai dengan cita-cita NKRI (Negara Kesatuan Republik Indonesia) yang tercantum pada UUD Tahun 1945, yakni: RI yang merdeka, bersatu,

berdaulat, adil dan makmur dengan tujuan melindungi segenap bangsa Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia.

Akan tetapi bila melihat fenomena yang terjadi saat ini, sangat berbeda dengan kondisi yang diharapkan. Terjadi degradasi nilai-nilai budaya di masyarakat. Kasus KKN marak di berbagai lini kehidupan bernegara, tingkat kriminalitas (perkosaan, perampokan, pembunuhan, mutilasi, terorisme, pergaulan bebas, penyalahgunaan obat (*drug abuse*) yang tinggi. Selain itu, beberapa kasus berindikasikan Sara (Suku, ras dan agama) yang berujung pada disintegrasi bangsa menghiasi kehidupan kita sehari-hari. Bahkan lembaga peradilan dan kepolisian yang bertugas menegakkan hukum dan peraturanpun dipenuhi dengan oknum-oknum yang melakukan skandal suap dan mafia peradilan.

Data dari Badan Narkotika Nasional (BNN) menyebutkan jumlah pengguna narkoba di lingkungan pelajar SD, SMP, dan SMA pada tahun 2006 mencapai 15.662 anak. Dengan rincian, untuk tingkat SD sebanyak 1.793 anak, SMP sebanyak 3.543 anak, dan SMA sebanyak 10.326 anak. Dari data tersebut, yang paling mencengangkan adalah peningkatan jumlah pelajar SD

pengguna narkoba. Pada tahun 2003, jumlahnya baru mencapai 949 anak, namun tiga tahun kemudian atau tahun 2006, jumlah itu meningkat tajam menjadi 1.793 anak (*www.pikiran-rakyat.com*). Selain itu, kalangan pelajar juga rentan tertular penyebaran penyakit HIV/AIDS. Misalnya di kota Madiun-Jatim, dari data terakhir yang dilansir Yayasan Bambu Nusantara Cabang Madiun, organisasi yang konsen masalah HIV/AIDS, menyebutkan kasus Infeksi Seksual Menular (IMS) yang beresiko tertular HIV/AIDS menurut kategori pendidikan sampai akhir Oktober 2007 didominasi pelajar SMA/SMK sebanyak 51 %, pelajar SMP sebesar 26%, mahasiswa sebesar 12% dan SD/MI sebesar 11% (*news.okezone.com*).

Alwasilah mengatakan bahwa bangsa ini kini sedang menderita sejumlah penyakit sosial, yaitu: Korupsi Kolusi, Nepotisme (KKN), pemalsuan ijazah, kekerasan dan tawuran, lemahnya nasionalisme, dan sejumlah pelanggaran lainnya (Pikiran Rakyat, 5/1/09). Penilaian Chaedar tidak berbeda dengan penilaian pakar-pakar lainnya, dan bahkan masyarakat awam sekalipun memiliki penilaian yang sama bahwa bangsa dan negara kita tengah dilanda multi krisis yang berkepanjangan.

Hampir sepuluh karakteristik negatif yang dirumuskan oleh Thomas

Lickona (1992) terjadi dan mengemuka di negara ini, yakni: 1) meningkatnya kekerasan di kalangan remaja; 2) penggunaan bahasa yang buruk; 3) pengaruh *peer group* yang kuat dalam tindak kekerasan; 4) meningkatnya perilaku merusak diri (penggunaan narkoba, alkohol, dan seks bebas, serta bunuh diri); 5) semakin kaburnya pedoman moral baik dan buruk; 6) semakin menurunnya etos kerja; 7) semakin rendahnya rasa hormat kepada orang tua dan guru; 8) semakin rendahnya rasa tanggung jawab individu dan warganegara; 9) membudayaakan ketidakjujuran; 10) adanya rasa saling curiga dan kebencian antar sesama.

Mengapa yang terjadi saat ini tidak sesuai dengan yang di diharapkan? Kesenjangan antara harapan dan kondisi yang ada (*situational condition*) mengindikasikan adanya penanganan yang salah dalam pengelolaan budaya berbangsa dan bernegara. Apa yang salah, dimana letak kesalahannya, bagaimana membenahi kesalahan tersebut, tanggungjawab siapa sajakah kesalahan ini, dan kontribusi apa yang dapat dilakukan agar proses pemberian tongkat estafet pewarisan nilai-nilai pada generasi muda (pelajar/peserta didik) dalam penyelenggaraan berbangsa dan bernegara berlangsung lancar untuk di bawa dan diteruskan lagi pada generasi berikutnya?.

Nilai moral dan ahlak adalah urusan mentalitas dan nampaknya memang menjadi salah satu problematika kehidupan bangsa yang penting di abad 21 ini. Susanto menyebutkan dalam era globalisasi yang terbuka ini, terpaan informasi sangat memungkinkan seseorang mengadopsi nilai-nilai, pengetahuan, dan kebiasaan luar lingkungan sosialnya dan jauh dari jangkauannya secara fisik (1998:27). Hal yang lebih parah adalah, saat nilai-nilai yang diadopsinya tidak sesuai dengan kultur ketimurannya, akar budaya dan norma agamanya.

Masalah mentalitas Sumber Daya Manusia (SDM), tentunya tidak lepas dari urusan pendidikan. Seperti dikemukakan Ibrahim bahwa:

“Konflik- konflik yang muncul di tanah air akhir-akhir ini sangat terkait dengan aspek sosial budaya, dan agama...hal ini disebabkan karena lemahnya peran pendidikan yang menanamkan nilai kebersamaan dan solidaritas sosial dalam era pluralitas. Membangun nilai kebersamaan dan solidaritas social bukanlah pekerjaan mudah, tetapi menuntut pendidikan nilai yang dilakukan secara terus menerus dengan penjiwaan setiap orang “(2007: 3-4)

Ada tiga hal pokok dalam pernyataan Ibrahim, bahwa persoalan yang dihadapi bangsa kita tidak berdiri sendiri, bahwa penyebabnya adalah

lemahnya peran pendidikan nilai, dan yang terakhir adalah bahwa penanaman nilai membutuhkan waktu, proses yang terus menerus dan berkesinambungan.

Dalam konteks tanggungjawab bersama ini, Bapak Pendidikan Nasional, Ki Hadjar Dewantara menyebutkan tentang “*Tri Centre Pendidikan*”, yaitu: keluarga (informal), masyarakat (non formal), dan sekolah (formal). Ke tiga jalur pendidikan tersebut haruslah seimbang dan terintegrasi, saling menunjang antara satu dan lainnya. Tanpa kerjasama yang baik diantara ke tiga nya, maka mustahil pendidikan akan berhasil efektif sesuai yang diamanatkan oleh UUD 1945.

Melalui pintu inilah kalangan pendidikan formal dapat memanfaatkan museum untuk memperkaya sarana dan sumber pembelajaran di sekolah, utamanya dalam hal penanaman nilai-nilai. Lebih rinci mengenai museum dikatakan Lord, bahwa:

“.....Museum are complex cultural institutions uniquely concerned both with collecting and preserving the material cultural heritage, and at the same time communicating its meaning_ whether that meaning arises from works of art, archaeological, and historical artifacts of scientific specimens” (2000:3).

Museum memiliki potensi untuk membekali generasi muda bangsa dengan mentalitas yang baik, melalui penggalan (*value explore*), dan *pentransformasian*, serta internalisasi nilai-nilai luhur/ kearifan lokal (*lokal wisdom*) yang terdeposit dalam tinggalan budaya generasi pendahulu, yang oleh Lord disebutkan dapat berasal dari hasil karya seni, tinggalan arkeologi, dan artefak sejarah dari ilmu pengetahuan. Suatu nilai yang *intangibile* (tidak tersentuh), abstrak, namun sangat bermanfaat untuk membentengi bangsa ini dari dampak negatif era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini agar tidak mudah terjerumus dan terpengaruh terhadap hal-hal negatif yang datang dari Barat. Dengan demikian, masyarakat akan dapat memilih serta memilah mana budaya yang dapat diadaptasi dan mana yang tidak.

Di saat jalur pendidikan formal dan informal bermasalah dalam menginternalisasikan nilai-nilai, atau mengabaikan ranah afektif siswa, maka museum sebagai institusi pendidikan non formal memiliki potensi luar biasa berpeluang sangat besar untuk internalisasi dunia afektif yang menjadi tujuan pembelajaran --namun termarginalkan dan dihegemoni oleh ranah kognitif -- apabila dikelola dan dimanfaatkan efektif dan efisien.

Berlatar belakang permasalahan

tersebut di atas, dan didasari oleh kepedulian serta keprihatinan penulis terhadap degradasi nilai budaya yang melanda bangsa dan negara ini, terutama generasi mudanya, maka penulis memilih untuk mengkaji pendidikan nilai budaya melalui museum dengan judul "Kajian Model Pewarisan Nilai Budaya Bagi Pelajar Melalui Fungsi Museum (Studi Kasus di Museum Sri Baduga Jawa Barat) .

Museum Sri Baduga merupakan salah satu museum provinsi (umum) yang berada di wilayah Provinsi Jawa Barat, tepatnya di Jalan BKR no 185 Bandung. Museum ini diresmikan pada tanggal 5 Juni 1980 oleh Mendikbud saat itu, DR. Daud Yoesoef. Nama "Sri Baduga" diberikan sepuluh tahun kemudian. Nama tersebut merupakan gelar seorang Raja Padjadjaran yang memerintah sekitar abad XV, tertera pada prasasti Batutulis Bogor.

Diharapkan hasil kajian akan dapat menjembatani antara tugas pokok, fungsi dan peran museum sebagai institusi pendidikan non-formal (?) dengan kebutuhan sekolah sebagai institusi pendidikan formal dan keluarga sebagai institusi pendidikan informal di dalam menanamkan nilai nilai afeksi kepada peserta didik, atau pelajarnya. Pendek kata, agar diperoleh sinergitas yang saling memperkaya dan melengkapi sehingga amanah UUD 45 dan tujuan

pendidikan nasional dapat segera terwujud.

B. Tujuan

Sesuai dengan latar belakang permasalahan di atas, kajian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan model pewarisan nilai-nilai budaya yang telah diupayakan museum melalui fungsi-fungsinya (pendidikan, penelitian, dan rekreatif) bagi pelajar.
2. Menganalisis keunggulan dan kelemahan dari model pewarisan nilai-nilai budaya yang telah diupayakan museum melalui fungsi-fungsinya bagi pelajar.
3. Mengembangkan model pewarisan nilai-nilai budaya melalui fungsi museum bagi pelajar agar dapat sinergis dengan jalur pendidikan lainnya (formal dan informal) untuk ikut berperanserta dalam mengatasi degradasi nilai-nilai moral dan budaya yang melanda bangsa ini.

II. Pembahasan

A. Pengertian- Pengertian

Pewarisan

Pewarisan dalam konteks nilai (budaya, nilai kejuangan, nilai-nilai kepemimpinan, nilai-nilai 45, dan lain sebagainya) yang bersifat abstrak, *intangible* (pusaka tak benda) dalam istilah Tentara Nasional Indonesia (TNI) dikenal juga sebagai pelestarian

yang diartikan sebagai terus ada, terus hidup, *still existence, eternally*. Pelestarian berarti suatu usaha dan kegiatan mewujudkan terus adanya atau kelangsungan hidup sesuatu yang diinginkan. Apabila yang dimaksud adalah nilai, maka upaya diarahkan untuk mewujudkan kelangsungan hidup (adanya) suatu nilai (Pusbintal, 1978:25). Konsep yang dianut oleh Institusi pendidikan ABRI, Sekolah Staf dan Komando Angkatan Darat (Seskoad) dalam hal pelestarian atau pewarisan nilai, yang juga dimaknai sebagai transformasi, internalisasi, atau sublimasi dalam penerapannya pada kehidupan sosial nyata dilakukan dengan cara-cara: imitasi (menghadirkan model), edukasi, komunikasi, dan sosialisasi.

Dalam konteks penulisan, pewarisan dimaksud adalah proses, cara, perbuatan, mewariskan nilai-nilai budaya dan kesejarahan. Istilah pewarisan yang digunakan tidak jauh berbeda dengan istilah lain sejenis, seperti transformasi, pendidikan, internalisasi, sublimasi yang inti dari tujuan utamanya adalah penambahan pengetahuan, pembentukan karakter, dan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

Nilai dan Nilai Budaya

Darmadi mendefinisikan nilai (*value*) yang dikutip dari Fraenkel (1981), sebagai berikut:

" value is idea, concept about what someone thinks is important related to aesthetics, ethics...How people behave and conduct...Standar of conduct, veaty, efficiency or worth that people endorse and that peole to live up or maintain.... quitain to what is and just...Means end ends of behavioral or norms...Is a powerfull emotional commitment..."

Dikatakan juga bahwa *value* ini adanya dalam *"People's minds"* (angan-angan manusia) serta berlainan dengan lainnya (seseorang dengan lainnya, kelompok dengan lainnya) (2007: 27)

Sementara kebudayaan, di definisikan Koentjaraningrat sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan berpola, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan bermasyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar (1983:182). Kebudayaan merupakan suatu cara adaptasi manusia terhadap lingkungannya. Ciri suatu tekanan lingkungan yang spesifik berperan sebagai pemicu timbulnya perubahan kebudayaan (Clide,1951:35). Makmur (2011), mendefinisikan budaya sebagai keseluruhan yang kompleks yang di dalamnya terkandung sistem pengetahuan, kepercayaan, seni, hukum, moral, adat istiadat, dan lain-lain kemampuan serta kebiasaan yang diterima oleh masyarakat. Artinya, nilai budaya adalah upaya yang mencakup seluruh aspek

kehidupan manusia, seluruh aktifitas manusia. Koentjaraningrat (1989) mendefinisikan nilai budaya sebagai konsepsi-konsepsi yang hidup dalam pikiran sebagian warga masyarakat mengenai hal-hal yang mereka anggap bernilai, berharga, dan paling penting dalam hidup, sehingga dapat berfungsi sebagai suatu pedoman yang memberi arah dan orientasi kepada kehidupan warga masyarakat.

Sebagai konsep, nilai budaya bersifat umum, memiliki lingkup luas, tidak kongkret, sehingga berada dalam ranah emosional dari alam jiwa para individu yang menjadi warga dari kebudayaan bersangkutan, dan berakar dalam alam jiwa mereka. Nilai budaya yang kerap disebut juga sebagai nilai kearifan local (*local wisdom*) terbentuk melalui proses penginternalisasian nilai-nilai dengan ekspresif, progresif, dan integratif (Makmur, 2011). Hal ini yang di bidang permuseuman diistilahkan sebagai pewarisan atau bimbingan edukasi atau "program publik". Tidak keliru bila disebutkan bahwa museum melayani masyarakat dan perkembangannya, karena nilai budaya bersifat relatif dan dinamis sesuai dengan perkembangan masyarakat yang memperoleh pengaruh dari budaya lain sebagai dampak dari adanya interaksi.

Pelajar

Kata pelajar dalam judul kajian diambil dari klasifikasi jenis pengunjung yang

datang ke museum, yakni kelompok pelajar (dari TK s/d SMA), selain mahasiswa, pengunjung umum, dan pengunjung asing (turis mancanegara).

Museum dan Fungsinya

Definisi museum yang selama ini dijadikan acuan dunia global menurut rumusan *Elevent General Assembly of Intenational Council Of Museum (ICOM)* tahun 1974 terus berkembang sejalan dengan perkembangan masyarakat. Kini definisi yang digunakan merupakan hasil dari Konferensi Umum ICOM ke-21 di Wina, Austria (2007). ICOM melengkapi definisi museum dengan kata *"the tangible and intangible heritage of humanity and its enviroentment"*, sehingga lengkapnya menjadi :

"A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment".

Penambahan kata *"the tangible and intangible heritage of humanity and its enviroentment"* tentunya bukan tanpa makna. Nampaknya hal tersebut dimaksudkan untuk menekankan pentingnya adanya keseimbangan ke dua jenis nilai tersebut untuk diungkapkan dalam menjalankan fungsinya. Salah satu masalah

pengelolaan museum di Indonesia yakni masih menggunakan paradigma lama, berorientasi terhadap bendanya. Rupanya, hal ini juga menjadi masalah museum-museum di dunia. Penambahan kata *"environment"* juga menunjukkan kepedulian asosiasi museum dunia terhadap perkembangan lingkungan dan masyarakatnya yang saat ini berada dalam kondisi *"global warming"*. Kondisi yang memunculkan aksi-aksi *"save our planet"*, *"save our world"*, *"go green"*. *"back to nature"*, dan lain sebagainya.

Mengenai fungsi museum dalam *Encyclopaedia Americana* disebutkan bahwa *"Museum is institutions serving the three main functions of collection, preservation, and presentations of objects"* (Museum adalah institusi pelayanan dengan tiga fungsi pokok, yakni mengumpulkan, melindungi, dan memamerkan koleksinya). Sementara itu di Indonesia, definisi museum yang digunakan mengacu pada definisi museum versi ICOM, bahwa:

"Museum merupakan lembaga tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti material hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelastarian kekayaan budaya bangsa" (Peraturan Pemerintah No.19 tahun 1995).

Pemanfaatan dimaksud adalah, tiga fungsi museum yang disebut dalam definisi menurut ICOM, yakni fungsi pelayanan untuk tujuan: pendidikan, penelitian, dan kesenangan. Pemanfaatan dalam konteks yang lebih luas adalah pendayagunaan Cagar Budaya untuk kepentingan sebesar-besarnya kesejahteraan rakyat dengan tetap mempertahankan kelestariannya (UU No.11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya).

B. Kebijakan Nasional di Bidang Pendidikan dan Kebudayaan

Dalam acuan yuridis formal NKRI tertinggi, yakni Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945 (UUD 45) disebutkan bahwa Pemerintah berkewajiban memberikan hak kepada setiap warganegara-nya untuk memperoleh pendidikan dan negara juga berkomitmen memajukan kebudayaan serta menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya.

Rosidi (2004) mengatakan dan mempertanyakan, bahwa: pendidikan, formal atau tidak dan dimanapun adalah sarana untuk pewarisan kebudayaan. Namun bagaimana halnya dengan pendidikan di kita? menjadi sarana pewarisan budaya atau tidak? Mengapa tidak memperkuat dan memperkembangkan budaya bangsa? Mengapa anak-anak kita setelah

bersekolah malah meninggalkan budaya leluhurnya sendiri? Mengapa bangsa kita mudah larut dalam pengaruh budaya yang datang dari luar? Mengapa budaya asli kita tidak dapat menahan banjir bandang globalisasi?

Apa yang dikemukakan Rosidi merupakan ekspresi kesadaran bahwa ada hal yang keliru di dalam sistem pendidikan di Indonesia. Hal ini diperkuat dengan ungkapan rektor Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) mengenai landasan praktek pendidikan yang dianggapnya kurang tepat untuk kondisi wilayah kita selama ini, bahwa:

“Disadari bahwa diantara kita ada miskonsepsi seolah-olah sistem pendidikan yang terbaik adalah sistem pendidikan yang dikembangkan di dunia Barat, sehingga seringkali kita menelan mentah-mentah konsep Barat, tanpa sikap kritis. Diantara kita selama ini silau dengan sistem pendidikan Barat sehingga buta terhadap keunggulan lokal yang lama terpendam dalam bumi kebudayaan Indonesia” (Alwasilah, 2009:6).

Kemudian dicontohkan bagaimana kini ekonomi Amerika dengan paradigma kapitalis dan pasar bebasnya terancam roboh, dan bagaimana Jepang dan China yang kokoh mempertahankan budayanya, kearifan lokalnya, kini

menjadi negara yang ekonomi dan teknologinya perkasa hingga dikagumi dunia.

Kesadaran tersebut ditindaklanjuti dengan komitmen untuk menjadikan etnopedagogi sebagai metode atau paradigma yang melandasi praktek pendidikan di Indonesia dengan ihwal bahwa setiap etnis di Indonesia kaya dengan *local genius* atau *local wisdom*. Landasan ilmiah pendidikan dan pendidikan guru pun di reorientasi untuk menjamin hadirnya proses dan output pendidikan yang konsern terhadap nilai nilai kemanusiaan. Isu-isu yang dikaji secara komprehensi-reflektif dikemukakan Alwasilah (2009:14), mengenai: Bagaimana pendidikan dan kebudayaan harus dihubungkan sehingga proses dan hasil pendidikan membantu perkembangan peserta didik menjadi pribadi dewasa yang dapat bertanggung jawab secara sosial, budaya, dan moral; dan bagaimana *core values* kebudayaan Indonesia (dan daerah) dirumuskan dan dihubungkan dengan pendidikan melalui pengorganisasian kurikulum yang berlandaskan nilai-nilai agama dan kebudayaan.

Sebenarnya, sejak awal kemerdekaan pemerintah sudah menyediakan sarana pendidikan budaya melalui museum sebagai salah satu institusi penting dalam pembangunan kebudayaan bangsa. Seperti dikemukakan dalam

proposal Pertemuan Kepala Museum Seluruh Indonesia, 2011 (Blog Direktorat Museum) bahwa:

“Museum didirikan untuk kepentingan pelestarian warisan budaya dalam rangka pembinaan dan pengembangan kebudayaan bangsa, dan juga sebagai sarana pendidikan non-formal (?). Oleh karena itu, pemerintah menganggap bahwa museum menjadi urusan yang perlu ditangani pembinaan, pengarahannya, dan pengembangannya dalam rangka pelaksanaan kebijakan politik di bidang kebudayaan”.

Akan tetapi, nampaknya museum jarang sekali dimanfaatkan oleh sekolah (jalur pendidikan formal) dalam bentuk suatu kerjasama yang sinergis dan berkelanjutan. Pendidikan sendiri bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggungjawab (UU RI No.20 Thn 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional/Sidiknas). Artinya, tujuan pendidikan meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, akan tetapi dalam prakteknya lebih dihegemoni oleh ranah kognitif semata.

Masalah yang tidak kalah penting adalah konsekuensi Otonomi

Daerah (Otda) yang memisahkan bidang kebudayaan --yang kaya akan nilai-nilai kearifan lokal-- dari Pendidikan. Dikemukakan Tilaar (Kompas, 17/01/2010) bahwa: " Waktu kebudayaan dipisahkan dari pendidikan dan masuk ke pariwisata, itu artinya kebudayaan dijadikan hanya sebatas komoditas, tetapi, kita diam saja". Padahal menurutnya, kebudayaan adalah dasar pembentukan watak manusia Indonesia. Ki Hajar Dewantoro telah mengingatkan sejak tahun 1932 bahwa tujuan pendidikan antara lain memajukan dan mengembangkan kebudayaan untuk menuju pada keluhuran hidup dan kemanusiaan. Sama halnya dengan Rosidi (2004: 5) yang mengatakan:

"Pemerintah sekarang menganggap penting kebudayaan hanya dalam hubungannya dengan pariwisata yang ujung-ujungnya dalam upaya mengait dolar, maka sedikit harapan akan adanya upaya pengembangan kebudayaan dan kesenian untuk kepentingan mempertinggi derajat bangsa seperti dalam penjelasan pasal 32 UUD 1945".

Semestinya walau terkait kebijakan Otda, dalam tataran implementasi, pendidikan dan kebudayaan sama sekali tidak dipisahkan. Pendidikan yang dipisahkan dari kebudayaan hanya akan menghasilkan manusia pintar yang tidak berbudaya seperti

fenomena yang kita alami kini. Respon pemerintah terhadap hasil evaluasi kinerjanya dan fenomena yang terjadi di masyarakat ditindaklanjuti dengan berbagai kebijakan dan tindakan, dengan klimaks hasil *resufle* kabinet yang menyatukan kembali bidang pendidikan dan kebudayaan dalam satu kementerian dan hal lain, diantaranya:

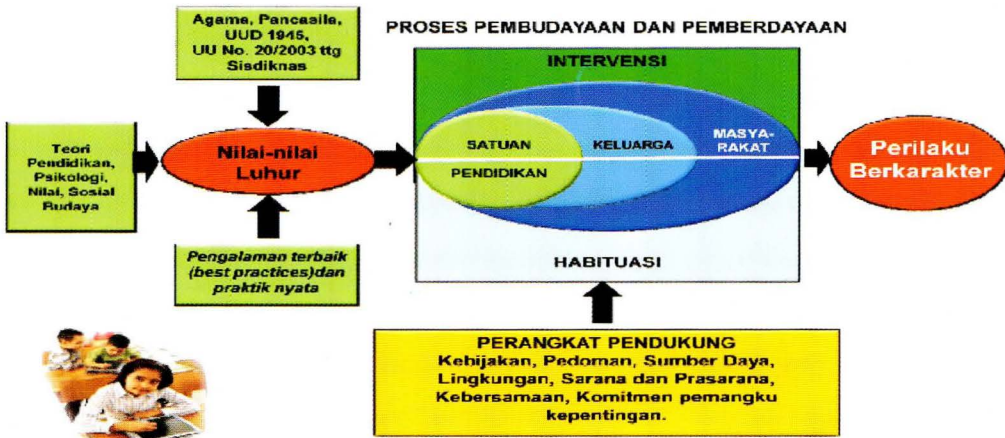
1. Bidang Pendidikan

Pendidikan Karakter (PK) dijadikan sebagai salah satu program prioritas sebagai salah satu program prioritas Nasional. Ditegaskan dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) tahun 2005-2025, PK sebagai landasan mewujudkan visi pembangunan nasional. Tertera sebagai misi pertama, yakni " mewujudkan masyarakat berahlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan falsafah Pancasila" . Agar diperoleh peningkatan dalam kesesuaian dan *outcomes* mutu pendidikan karakter, Kemendiknas mengembangkan *grand design* PK, pada halaman berikut.

Prinsip-prinsip yang digunakan dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa:

1). Berkelanjutan: Nilai-nilai dasar pendidikan karakter seharusnya diterapkan sejak usia kanak-kanak atau yang biasa disebut para ahli psikologi sebagai usia emas (*golden*

GRAND DESIGN PENDIDIKAN KARAKTER



Konteks Makro Pendidikan Karakter

age). Usia emas terbukti sangat menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya. Maka sudah sepatutnya pendidikan karakter dimulai dari dalam keluarga, yang merupakan lingkungan pertama bagi pertumbuhan karakter anak. Pendidikan karakter yang diterapkan secara sistematis dan berkelanjutan, akan menjadikan seorang anak cerdas emosinya (EQ), spiritual (SQ), Sosial, dan Adversity nya. Hal ini juga sama dengan konsep pengembangan kurikulum agar berkesinambungan dan dilakukan sepanjang hayat “ *long life education*”.

2).Melalui Semua Mata Pelajaran, Pengembangan diri, dan Budaya Sekolah

“Values also are part of hidden curriculum...Values education goes on all the time in school, day to day interaction of student and staff.....

the student pick up values and moral in their every day living....and man has developed admirable morality, and it’s powerfull in the word more than Nuclear Bom; morality and humanitarian values”. (Jack R. Fraenkel : 1981).

Fraenkel dan banyak ahli lain mengemukakan bahwa nilai adalah bagian dari kurikulum tersembunyi, berlangsung di sekolah melalui interaksi dalam pergaulan di sekolah. Nilai terintegrasi dalam semua bidang studi, manajemen sekolah, dan kegiatan ekstrakurikuler, dan semestinya menjadi budaya sekolah yang berkarakter. Pemahaman ini penting, karena selama ini kondisi pendidikan kita dihegemoni oleh ranah kognitif. Bila menggunakan acuan 4 pilar pendidikan yang digulirkan UNESCO, kita baru berada dan berhenti di dua pilar pertama, yakni:

Learning to know, dan *learning to do*. Belum sampai di tataran berikutnya, yakni: *learning to be* dan *learning how to live together*.

3). Nilai tidak diajarkan tapi dikembangkan: materi nilai –nilai budaya dan karakter bangsa bukan bahan ajar biasa, artinya tidak dijadikan pokok bahasan yang dikemukakan seperti ketika mengajarkan suatu konsep, teori, prosedur, ataupun fakta seperti dalam mata pelajaran (IPA, IPS, Matematika, dan seterusnya). Materi pelajaran digunakan sebagai bahan atau media untuk mengembangkan nilai budaya dan karakter bangsa. Guru menggunakan materi pokok bahasannya untuk mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa dan memanfaatkan suatu aktivitas belajar untuk mengembangkan kemampuan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

4) Proses Pendidikan dilaksanakan secara aktif dan menyenangkan: Salah satu dari lima pilar belajar yang harus ditegakkan, yaitu: belajar untuk membangun dan menemukan jati diri, melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Hal ini juga sudah ditegakkan dalam Sisdiknas bahwa pendidikan adalah: “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi

dirinya...” . Kata yang digarisbawahi harus dikondisikan sedemikian agar peserta didik terpanggil dan aktif untuk mengembangkan potensi dirinya.

Banyak pendekatan yang digunakan oleh para pakar dalam mengembangkan pendekatan Pendidikan Nilai. Di antara berbagai pendekatan yang ada dan sering digunakan, yaitu: pendekatan penanaman nilai, pendekatan perkembangan kognitif, pendekatan analisis nilai, pendekatan klarifikasi nilai, dan pendekatan pembelajaran berbuat.

Timo Teweng mengenai penanaman pendidikan nilai (2005) berpedapat bahwa pendidikan nilai tidak sebatas pada teori dan pengajaran, tetapi harus disertai dengan perilaku hidup. Antara kata dan perbuatan harus sinkron, sejalan. Ia juga mengatakan bahwa pendidikan nilai pasti gagal total bila pelanggaran- pelanggaran moral masih terus berlangsung. Penanaman pendidikan nilai harus ditunjukkan melalui sikap-perbuatan yang kongkret. Ini dikarenakan, pewarisan nilai harus seutuhnya melalui *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*. Untuk dapat mencapai cita-cita negara, tentu harus didukung oleh warga negara berkarakter yang dipersiapkan sejak dini. Generasi muda yang berkarakter hanya dapat dihasilkan

oleh lingkungan yang berkarakter pula.

2. Bidang Kebudayaan

Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) ke-2 periode tahun 2010 – 2014 ditujukan untuk lebih menekankan pemantapan nilai-nilai baru yang positif dan produktif dalam rangka memantapkan budaya dan karakter bangsa. (Renstra Kemenbudpar 2010). Kebijakan tersebut ditempuh karena hasil rumusan permasalahan yang muncul bidang kebudayaan pada periode ke-1 (tahun 2005 – 2009) pelaksanaan RPJPN adalah: Lemahnya kemampuan bangsa dalam mengelola keragaman budaya, Terjadinya krisis jati diri (identitas) nasional, Kurangnya kemampuan bangsa dalam mengelola kekayaan budaya yang kasat mata (*tangible*) dan yang tidak kasat mata (*intangible*).

Dengan demikian pengelola bidang kebudayaan yang bervisikan “Terwujudnya bangsa Indonesia yang mampu memperkuat jati diri dan karakter bangsa serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat”, berorientasi untuk mengatasi permasalahan tersebut di atas dalam menentukan program kegiatannya. Dalam rangka melaksanakan arah kebijakan Peningkatan Kesadaran dan Pemahaman Jati Diri dan Karakter Bangsa, maka strategi diarahkan dengan :Peningkatan internalisasi

nilai-nilai budaya yang mendukung pembangunan karakter dan pekerti bangsa, Peningkatan revitalisasi dan reaktualisasi nilai-nilai tradisi, Peningkatan pemberdayaan komunitas adat, Peningkatan internalisasi kesejarahan dan wawasan kebangsaan.

Permuseuman merupakan salah satu bagian yang bertanggungjawab di dalam pembangunan budaya. Dalam rangka menempatkan museum pada posisi strategisnya, pemerintah pusat melalui Direktorat Museum, membuat program gerakan bersama dalam hal penguatan pemahaman, apresiasi dan kepedulian akan identitas dan perkembangan budaya bangsa yang harus terbangun pada tataran semua komponen masyarakat bangsa Indonesia baik dalam skala lokal, regional maupun nasional. Lahirlah dua program prioritas, yakni: Revitalisasi museum dan Gerakan Nasional Cinta Museum (GNCM).

Revitalisasi adalah program yang berupaya untuk meningkatkan kualitas museum dalam melayani masyarakat sesuai dengan fungsi museum, yang pada akhirnya museum Indonesia menjadi museum yang dinamis dan berdayaguna sesuai dengan standar ideal pengelolaan dan pemanfaatan museum. Museum diharapkan dapat menjadi tempat yang dirasakan sebagai kebutuhan masyarakat untuk dikunjungi bersama. Aspek Aspek yang

direvitalisasi di bidang permuseuman: Fisik, Manajemen, Marketing, Program, Jejaring, Kebijakan, dan Pencitraan. Sementara GNCM, merupakan upaya penggalangan kebersamaan antar pemangku dan pemilik kepentingan dalam rangka pencapaian fungsionalisasi museum guna memperkuat apresiasi masyarakat terhadap nilai kesejarahan dan budaya bangsa. Tujuan GNCM adalah terjadinya peningkatan kesadaran dan apresiasi masyarakat terhadap nilai penting budaya bangsa, semakin kuatnya kepedulian dan peranserta pemangku kepentingan dalam pengembangan museum, terwujudnya museum sebagai media belajar dan kesenangan yang dinamis dan atraktif bagi pengunjung, terwujudnya museum sebagai kebanggaan publik, terwujudnya kualitas pelayanan museum, dan peningkatan jumlah kunjungan ke museum. (Blog Ditmus, Dirjen Sejarah dan Purbakala, Label: GNCM).

C. Model Pewarisan Nilai Budaya di Museum Sri Baduga

Potensi Museum Sri Baduga

Museum Sri Baduga didirikan dilahan yang berdampingan dengan sebuah bangunan lama bekas Kawedanaan Tegallega. Pembangunan fisik gedungnya sudah dilakukan sejak tahun 1974 dengan mengacu pada bentuk rumah tradisional Jawa Barat, yakni bangunan rumah panggung

beratap suhunan panjang yang dipadukan dengan gaya arsitektur modern. Gedung ini di bangun di atas tanah seluas 8415,5 meter. Sementara bangunan Kewedanaannya tetap dipertahankan sebagai Bangunan Cagar Budaya (BCB). Di era otonomi daerah, museum yang sebelumnya merupakan Unit Pelaksana Teknis (UPT) Pusat, menjadi UPT Dinas Pariwisata dan Kebudayaan .

Museum Sri Baduga adalah Museum Umum karena koleksinya merupakan kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan lebih dari satu cabang ilmu atau teknologi, yaitu terdiri atas 10 klasifikasi yang didasarkan pada cabang-cabang ilmu tertentu. Benda yang dikoleksi oleh museum adalah benda-benda alam (*natural material*) dan benda budaya (*cultural material*). Hingga tahun 2008 Museum Sri Baduga telah berhasil mengumpulkan 6,596 buah koleksi benda-benda tinggalan sejarah alam dan budaya Jawa Barat dengan rincian klasifikasi sebagai berikut: Geologika/ Geografika: 79 buah, 3 set; Biologika: 180 buah, satu set; Etnografika: 2420 buah, 175 set; Arkeologika: 953 buah, 3 set; Historika: 18 buah, 8 set, 3 stel; Numismatika/ Heraldika: 1705 buah; Filologika: 145 buah; Keramologika: 625 buah, satu set; Senirupa: 130 buah, 2 pasang dan Teknologika: 115 buah, 27 set.

Sarana yang tersedia , diantaranya: ruang pameran tetap, ruang pameran temporer, ruang auditorium, perpustakaan, laboratorium/konservasi, *storage*, bengkel preparasi, ruang administrasi, panggung terbuka (*open stage*), mushola, kantin/cafetaria, ruang keamanan, dan toilet. SDM museum seluruhnya berjumlah 44 orang dengan rincian sebagai berikut: Satu orang kepala museum, 3 orang eselon 4 (dua kepala seksi dan satu kasubag) , 15 Orang tenaga fungsional pamong budaya (5 orang pamong budaya ahli, dan 10 orang pamong budaya trampil), sisanya, 25 orang adalah tenaga fungsional umum.

Museum Sri Baduga menata koleksinya dalam tiga lantai, selain beberapa koleksi yang dipamerkan "*outdoor*". Pada lantai pertama, berlatar belakang pemikiran bahwa kebudayaan adalah proses adaptasi manusia terhadap lingkungannya, maka ditampilkan potensi kekayaan alam Jawa Barat, meliputi flora dan fauna, serta kandungan mineral berupa batuan dan bahan galian yang dimiliki oleh wilayah ini. Dilengkapi dengan manusia prasejarah hasil temuan dan penelitian sebagai aktor pentas sejarah budaya Jawa Barat. Penataan selanjutnya menggunakan pendekatan 7 unsur kebudayaan universal yang diawali dengan religi, kepercayaan masyarakat Jawa Barat dari masa ke masa (Animisme, Dinamisme, Hindu,

dan Budha). Memasuki lantai kedua, sajian dilanjutkan dengan budaya Islam, Kong Hu Chu, Taoisme, dan Kristen. Kemudian beralih ke tema unsur bahasa, sistem pengetahuan dan peralatan hidup. Dilantai tiga menampilkan beragam jenis peralatan mata pencaharian, peralatan teknologi tradisional dan kesenian, serta pakaian perkawinan adat di beberapa daerah yang mewakili wilayah Jawa Barat. Saat ini Museum Sri Baduga tengah melakukan renovasi tata pamerannya dengan menambahkan pojok Sri Baduga Maharaja melalui dana revitalisasi museum (APBN). Penataan sebelumnya di Lantai 1 yang baru direnovasi pada tahun 2007 pun dibongkar lagi untuk keperluan tersebut.

Visi, Misi, dan Tugas Pokok dan Fungsi

Visi Museum Sri Baduga ditentukan sebagai pusat dokumentasi, informasi, dan media pembelajaran, serta obyek wisata budaya unggulan Jawa Barat. Pernyataan dengan cara apa museum mewujudkan visinya, dirumuskan dalam 5 buah misi, sebagai berikut:

- Mengumpulkan, meneliti, melestarikan, dan mengkomunikasikan benda tinggalan budaya Jawa Barat kepada masyarakat;
- Mengembangkan/memanfaatkan hasil penelitian untuk meningkatkan kualitas apresiasi masyarakat terhadap nilai-nilai luhur budaya daerah;

- Meningkatkan fungsi museum sebagai laboratorium budaya daerah dan filter terhadap pengaruh buruk budaya global;
- Menanamkan nilai-nilai luhur budaya daerah;
- Menata museum sebagai salah satu aset wisata budaya (Sumber Internal Museum Sri Baduga).

Sementara itu, tugas pokok Balai Pengelolaan Museum Negeri Sri Baduga berdasarkan Surat Keputusan Gubernur Jawa Barat No. 64 Tahun 2002 yang menggantikan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.001/0/1991 adalah melaksanakan sebagian fungsi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata di bidang Pengelolaan Museum Negeri Sri Baduga (Bab II, pasal 2, ayat 3)

Dalam pengelolaan museum, diselenggarakan kegiatan-kegiatan perawatan/pelestarian, perekaman dan teknis penyajian koleksi, serta bimbingan edukatif kultural kepada masyarakat. Selain itu, dilakukan pula pemasaran dan pengembangan museum dalam rangka pengembangan nilai-nilai budaya daerah dan peningkatan apresiasi.

Praktek pelaksanaan secara lebih rinci yang seharusnya dilakukan museum meliputi kegiatan-kegiatan:

- Melakukan pengumpulan, perawatan, pengawetan, dan pengkajian benda yang

mempunyai nilai budaya dan ilmiah;

- Melakukan urusan perpustakaan dan dokumentasi yang ilmiah;
- Memperkenalkan dan menyebarluaskan hasil penelitian koleksi benda yang mempunyai nilai budaya dan ilmiah;
- Melakukan bimbingan edukatif kultural mengenai koleksi berupa benda-benda material hasil budaya manusia, alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Penetapan tugas pokok tersebut di atas, dapat di pecah menjadi beragam kegiatan dan sub-sub kegiatan, seperti: Pengelolaan koleksi, Penelitian koleksi, Penyajian koleksi, Penyebarluasan informasi dan pelayanan kepada masyarakat, Pelaksanaan ketatausahaan, Pelestarian koleksi, Pelaksanaan bimbingan edukatif kultural (program publik), dan lain sebagainya.

Dari uraian di atas, nampak adanya dua jenis kegiatan yang dapat dikelompokkan ke dalam kegiatan yang bersifat administratif sebagai penunjang kegiatan yang bersifat fungsional. Kegiatan administratif di museum dikelola oleh bagian ketatausahaan dan struktural, sedangkan kegiatan yang bersifat fungsional dilaksanakan oleh tenaga-tenaga fungsional di museum. Selain itu, nampak pula bahwa yang dilakukan museum merupakan suatu

bentuk pelayanan yang ditujukan kepada publik untuk tujuan-tujuan penelitian, pendidikan dan rekreatif atau bila dapat disebutkan sebagai Tri Darma Museum terhadap pengunjungnya.

Aktualisasi Program

Di tataran implementasi, kegiatan yang dilakukan oleh museum Sri Baduga pada tahun 2009 sampai 2011 berada di bawah payung program Pengembangan Nilai Budaya dengan judul kegiatan peningkatan Apresiasi Permuseuman Jawa Barat dan sub kegiatan yang dilakukan pada tahun 2009: pameran- pameran (Nasional, regional, lokal, dan pameran keliling); konservasi dan reproduksi koleksi; transliterasi, terjemahan, dan kajian Teks Naskah Kuno (Transliterasi dan digitalisasi); Visualisasi dan dokumentasi Khasanah Budaya Jawa Barat (*mixing* lagu dan film profil Museum); penyebaran Informasi museum sebagai bahan promosi (pencetakan kalender dan leaflet museum); Milangkala museum yang dimanfaatkan untuk lomba jalan sehat, lomba kaligrafi dan busana, lomba ngadulang dan nasyid, dan workshop. Dilakukan pula kegiatan ngabuburit di museum dengan lomba nasyid dan ngadulang, dan workshop dan gerabah.

Untuk tahun 2010, kegiatan pameran dalam beragam skala masih tetap

dilakukan (Nasional, regional dan lokal); juga transliterasi dan deskripsi naskah kuno; Festival Permainan Tradisional; kegiatan pendukung yang memfungsikan Museum Sri Baduga sebagai museum pembina bagi museum lain di wilayah Jawa Barat untuk melakukan rehabilitasi dan pemeliharaan Museum Geusan Ulun Sumedang melalui Dana Bantuan Tunai Langsung (BTL) dan monitoring serta pengendalian pelaksanaan bantuan.

Pada tahun 2011, kegiatannya meliputi pameran-pameran dengan skala nasional, regional, lokal, dan keliling, pameran di Mall, transliterasi dan dekripsi naskah kuno, pemanfaatan milangkala untuk peningkatan apresiasi museum terhadap masyarakat, melakukan penataan data koleksi. Beberapa kegiatan merupakan partisipasi pada kegiatan yang diselenggarakan oleh instansi lain, seperti: Pameran Wayang, Pameran Anak pada peringatan hari anak, Pameran Kilas Balik Museum atau Mapag Museum, dan Pameran Braga Festival. Ada pula beberapa kegiatan yang tidak didanai oleh APBD atau *non budgeter* berupa kegiatan workshop permainan tradisional, pembuatan mainan tradisional, latihan tari tradisional Jawa Barat bekerjasama dengan sanggar Pusbitari dan Wirabuana, dan latihan alat musik tradisional bagi mahasiswa Al-Gifari

Bandung, Informasi budaya pada acara "Peperenian" yang dilaksanakan atas kerjasama dengan RRI Bandung, serta kegiatan pengenalan dan pelatihan aksara Sunda Kuno, Jawa Kuno, dan Cacarakan. Pada tahun ini pula, museum Sri Baduga memperoleh dana bantuan untuk revitalisasi dari sumber pendanaan APBD.

Bila melihat visi, misi, dan tupoksi museum dan membandingkan dengan kegiatan yang dilakukan selama 3 (tiga) tahun terakhir, nampak bahwa banyak sekali poin-poin kegiatan yang tidak dilaksanakan. Padahal idealnya, selain harus melakukan seluruh tugas pokok dan fungsi yang sudah ditetapkan, juga harus dapat mengembangkannya, atau melakukan diversifikasi terhadap fungsi yang telah ada. Bukan hanya itu, di kekinian pengelolaan museum sebagai institusi pelestari budaya dituntut untuk memiliki efektivitas, efisiensi, dan produktivitas. Seperti dikemukakan Cleere, bahwa:

"Kegiatan perlindungan terhadap warisan budaya di setiap negara-negara di dunia membutuhkan dana masyarakat yang sangat besar. Karenanya penanggung jawab kewenangan tersebut sudah sepatutnya memberikan penjelasan pada yang membiayai mereka, yakni masyarakat, bagaimana uang tersebut digunakan dan mengundang mereka untuk mengikutsertakannya

dalam pekerjaan perlindungan ini (1984:128).

Karena menggunakan dana masyarakat dalam jumlah besar, maka konsekuensi dari perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan BCB di museum harus dipertanggungjawabkan. Tidak hanya sebatas keuangan, tapi apakah dana yang dikeluarkan untuk hal tersebut hasilnya sesuai?. Selain itu, dilakukan juga pelibatan atau peranserta masyarakat dalam kegiatan tersebut. Peraturan dan perundangan yang adapun memberi ruang untuk peranserta masyarakat dan kemitraan dengan institusi lain dalam hal ini.

Efisiensi diartikan sebagai pengerjaan sesuatu dengan benar (*doing the thing right*). Efisien pada sektor usaha swasta dengan pada sektor pelayanan masyarakat (*public sector efficiency*) yang bersifat nirlaba tentunya berbeda. Efisiensi pelayanan masyarakat tidak berorientasi pada laba dengan demikian dianalisis dengan mengukur pengaruh dari faktor-faktor penentu efisiensi pada sektor tersebut. Efisien juga diartikan menggunakan sumberdaya secara rasional dan hemat, tanpa pemborosan dan penyimpangan.

Sementara pengertian efektifitas berhubungan dengan derajat keberhasilan suatu organisasi. Diartikan sebagai pengerjaan hal yang benar (*doing the right things*). Suatu

kegiatan dikatakan efektif bila kegiatan tersebut sudah dilaksanakan dengan sasaran yang semula telah ditetapkan. Biasanya ukuran yang digunakan untuk menilai kinerja organisasi nirlaba atau sosial meliputi efisiensi, efektifitas, manfaat, ekuitas, *political rationality*, dan *economic rationality*. Efektif juga dapat diartikan dengan menghasilkan kemasan produk dan informasi melalui kegiatan-kegiatan berkualitas yang dilakukan sehubungan dengan tupoksi bidang kebudayaan dan sesuai pula dengan harapan serta keinginan *stakeholdernya*.

Kegiatan yang dilakukan museum hanya mengacu pada salah satu kelompok program pembangunan kebudayaan yang dilakukan oleh pemerintah pusat, yakni: Pengembangan Nilai Budaya dan terbatas pula bentuk kegiatannya. Padahal banyak kegiatan lain yang dapat dikreasikan dari payung program pengembangan nilai budaya ini. Disamping itu, museum dapat dan punya potensi untuk melakukan kegiatan dengan payung program kekayaan dan keragaman budaya melalui koleksinya.

Beberapa pameran dengan judul-judul Sejarah Perjuangan Bangsa, Pameran Patung Etnis, Pameran Kain Tenun Tradisional, Keragaman Alat Musik Nusantara, Pameran Kepurbakalaan dan Museum, juga

pameran keliling ke kabupaten kota di Jawa Barat merupakan pameran bersama, dengan skala nasional, regional, dan lokal. Pameran bersama dengan skala nasional dilakukan penyelenggaraannya bergilir keliling ke tempat-tempat peserta pameran tersebut setiap tahunnya, seperti layaknya sebuah arisan. Tentu saja lamanya sejumlah provinsi atau museum peserta pameran. Pameran ini judulnya akan sama terus dalam setiap tahunnya, tentu ini sebuah kelemahan karena mempersempit ruang gerak untuk menyentuh hal-hal aktual yang ada disekeliling kita dan membutuhkan perhatian. Bayangkan kita bertahan dengan judul yang sama selama --bisa 33 tahun, sejumlah provinsi yang ada di NKRI --puluhan tahun, sejumlah museum yang ikut serta. Akan tetapi sebenarnya hal tersebut dapat diatasi dengan cara-cara tertentu. Misalnya: materinya bisa sama, judul dan tema dapat menyesuaikan dengan kondisi aktual saat ini. Untuk dapat melakukannya, tentu dibutuhkan kepekaan dan kreatifitas kurator yang bertindak sebagai konseptor pameran. Dengan demikian, penyelenggaraan pameran tidak sebatas sebagai kegiatan yang bersifat gugur kewajiban dan seolah-olah berdiri sendiri, lepas dari kehidupan masyarakatnya, serta mengingkari tupoksinya "...melayani masyarakat dan perkembangannya...".

Salah satu hal yang perlu diingat pada

saat menentukan tema apa yang akan diusung, bahwa keberadaan museum adalah "...melayani masyarakat dan perkembangannya.....untuk tujuan study, penelitian dan kesenangan...". Contoh nya dapat dilihat dari tema-tema yang dipilih untuk diusung oleh General Conference ICOM selama ini yang selalu aktual dan sesuai dengan kebutuhan kondisi pada jamannya. Pemilihan tema yang aktual tentunya harus disesuaikan dengan materi dan kemasan penataan sampai dengan pemanduan dan kegiatan lain yang mengiringinya, sehingga tidak terjadi adanya distorsi antara judul, tema, dan isi pameran. Juga tercapai kesesuaian antara nama program Pengembangan nilai budaya, dengan nama kegiatan Peningkatan Apresiasi Permuseuman Jawa Barat dengan sub kegiatan pameran.

Misalnya, pada *"The 22nd General Conference ICOM"* yang berlangsung di Shanghai, China (7-12 November 2010) tema yang diangkat adalah *"Museums for Social Harmony"*. Harmony merupakan konsep yang signifikan untuk kemanusiaan dan untuk mewakili budaya Timur. Dasar harmoni sosial terletak pada dialog, toleransi, koeksistensi, dan pengembangan, berdasarkan pluralisme, kompetisi perbedaan, dan kreativitas. Pada dasarnya, harmoni sosial adalah bekerja sama lintas budaya yang berbeda mengembangkan

masyarakat saling pengertian, sehingga lebih damai, toleran dan harmonis. Mungkin makna yang dimaksud dalam konteks nasional adalah satu konsep dengan semboyan negara kita *"Bhinneka Tunggal Ika"* *"Berbeda- beda namun tetap satu"*. Semboyan yang kini mulai meluntur pemaknaannya dan menjadi masalah yang harus diatasi.

"Museums in the 21st Century are at the cross roads of major transformations in the global economy and environment. They are in a position to address the urgent need for safeguarding cultural diversity and bio-diversity as the common heritage of humanity. The preferred futures across the world are for Environmental, Cultural, Economic and Social Sustainability. Museums have a role to play as mediators in these transformations in promoting social harmony..." (ICOM Journal).

Kalimat di atas merupakan penggalan dari hasil rumusan Konferensi Umum ICOM ke 22 di Shanghai China sebagai sebuah peluang kebijakan Internasional yang dibutuhkan untuk mengawal pelestarian budaya dan pembentukan karakter masyarakat pendukung budayanya.

Hal yang perlu dicermati adalah tingkat kedalaman ditataran implementasi dalam melaksanakan aktivitas museum. Hal ini agar sesuai dengan tuntutan definisi museum terkini yang diacu komunitas

Internasional museum. Karenanya, dalam membuat perencanaan harus difikirkan indikator kinerja yang sesuai. Apabila yang ingin diketahui hasil atau *outcomes* nya adalah nilai, internalisasi, pewarisan nilai pada pengunjung, hal yang *intangible*, sesuatu yang bersifat kualitatif, tentu sangat tidak relevan bila yang menjadi tolak ukur keberhasilan museum adalah tingkat kunjungan yang tinggi.

D. Pengembangan Model Pewarisan Nilai Budaya Melalui Fungsi Museum

Fungsi Pendidikan

Salah satu dari Tri Darma Museum fungsi museum sebagai institusi pelayanan adalah pendidikan. Museum memiliki sumber-sumber unik untuk pendidikan. Apabila dikemas dengan baik, museum potensial bagi murid untuk memperoleh pengalaman autentik, menimbulkan kegairahan atau hasrat, serta keinginan untuk tahu lebih banyak dengan menyertakan seluruh indra dan bahkan pengalaman emosionalnya.

American Association of Museums (AAM) menyatakan bahwa: "*that Americans view museums as one of the most important resources for educating our children and as one of the most trustworthy sources of objective information*". Museum bagi orang Amerika dianggap sebagai salah satu sumberdaya penting untuk pendidikan anak-anak dan sumber

informasi yang terpercaya. Bagaimana halnya dengan museum kita, sudah maksimalkah berperan dalam fungsi pendidikannya?

Kegiatan bimbingan edukasi atau dikenal dengan sebutan program publik hendaknya diupayakan agar lebih variatif dengan menggunakan pendekatan psikologis, sesuai dengan psikologis jenis pengunjung yang menjadi sasaran kegiatannya. Misalnya, kegiatan dengan sasaran anak, memanfaatkan naluri anak untuk bermain. Menciptakan transfer ilmu pengetahuan melalui sarana permainan akan menyenangkan anak dan pemahaman diharapkan dapat maksimal. *Learn by doing* atau *learn by playing* akan lebih mudah diterima dan lebih meresap di hati anak-anak. Belajar yang dilakukan dengan senang hati dan yang dilakukan karena keterpaksaan akan menunjukkan perbedaan hasil. Hernowo (2006), mengatakan bahwa: "*The most effective learning is when it's fun*". Dunia pendidikanpun kemudian mengembangkan konsep *paikem*, *kirata* dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan untuk mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Dalam prinsip pendidikan karakter budaya bangsa pun salah satunya harus dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.

Permasalahan yang muncul

kemudian, pelajar tidak dapat dibentuk karakternya secara instan hanya dengan sekali datang ke museum. Mencerdaskan, membentuk kepribadian, dan memupuk rasa cinta tanah air membutuhkan upaya internalisasi nilai-nilai pembentukan karakter. Tsauri (2009) menjelaskan bahwa Internalisasi berarti proses menanamkan dan menumbuhkembangkan suatu nilai atau budaya menjadi bagi diri (*self*) orang yang bersangkutan. Sangat jelas, bahwa proses membutuhkan waktu dan faktanya, kelompok pengunjung pelajar yang datang ke museum Sri Baduga dari hasil pengamatan di lapangan merupakan kunjungan pertamanya. Hanya beberapa pelajar yang kedua kalinya. Itupun dalam tahapan pendidikan sebelumnya dan merupakan tugas dari gurunya.

Museum seharusnya bertindak menjembatani kebutuhan sekolah dengan tugas, fungsi dan potensi yang dimilikinya. Program pendidikan di museum diantaranya dalam bentuk memamerkan alat-alat pendidikan dengan menggunakan koleksi museum (artefak, dan benda lainnya). Museum dapat menjadi sumber bagi guru (informasi, koleksi, dan pelatihan) dalam hal pengkayaan materi ajar dengan bekerjasama memberikan pengetahuan kepada murid sekolahnya. Saat ini ada beberapa peluang agar museum

dapat berkolaborasi dengan sekolah secara intensif atau menjadikan museum sebagai laboratorium untuk pengembangan nilai melalui integrasi dengan mata pelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler sekolah. Salah satunya, adanya revitalisasi terhadap landasan pendidikan yang selama ini berorientasi Barat untuk kembali ke landasan yang disebut Etnopedagogi. Alwasilah (2009: 68) mendefinisikan etnopedagogi sebagai sebuah praktek pendidikan berbasis kearifan lokal dalam berbagai ranah, seperti pengobatan, seni bela diri, lingkungan hidup, pertanian, ekonomi, pemerintahan, sistem penanggulangan, dan lain sebagainya. Kearifan lokal layak menjadi basis pendidikan dan kebudayaan. Dari situ akan berkembang etnofilosofis, etnopsikologi, etnomusikologi, etnopolitik, dan sejenisnya.

“Etnopedagogi memandang pengetahuan atau kearifan lokal (*local knowledge, local wisdom*) sebagai sumber inovasi dan keterampilan yang dapat diberdayakan demi kesejahteraan masyarakat. Kearifan lokal adalah koleksi fakta, konsep, kepercayaan, dan persepsi masyarakat ihwal dunia sekitar. Ini mencakup cara mengamati dan mengukur alam sekitar, menyelesaikan masalah, dan memvalidasi informasi. Singkatnya, kearifan lokal adalah proses bagaimana pengetahuan dihasilkan, disimpan dan

diterapkan, dikelola dan diwariskan". (Alwasilah, 2009: 69).

Dari definisi tersebut jelas bahwa potensi etnopedagogi yang menjadi wacana keniscayaan untuk merubah landasan pendidikan di Indonesia tersedia di museum, terutama museum umum dengan sepuluh buah klasifikasi koleksi yang dimilikinya. Peluang ke dua adalah program prioritas Gerakan Nasional Pendidikan karakter budaya bangsa yang sudah dibuatkan *grand design* nya dari level makro sampai dengan di tingkat satuan pendidikan.

Dari paparan di atas nampak bahwa ada dua institusi, museum dan sekolah yang memiliki tugas sama, yakni pendidikan yang bertujuan untuk memanusiakan manusia. Bila

diibaratkan masakan, maka museum memiliki bahan baku masakan, yakni nilai-nilai budaya, kearifan lokal baik yang *tangible* maupun yang *intangible* (pusaka tak benda). Sementara, sekolah memiliki cara memasak (dalam konteks waktu, interaksi sosial, proses pembelajaran, metodologi, sampai evaluasi) dan kepada siapa masakan tersebut disajikan (peserta didik).

Bagan di bawah menggambarkan strategi mikro di sekolah.

Penanaman dan penumbuhkembangan nilai nilai budaya tersebut dilakukan melalui berbagai didaktik-metodik pendidikan dan pengajaran, seperti pendidikan, pengarahan, indokrinasi, *brainswashing*, pembudayaan, pembiasaan, dan sebagainya melau



jalur formal, non formal, dan informal secara sinergis.

Dari bagan tersebut terlihat peluang yang memberi ruang museum untuk masuk melengkapi hal yang tidak dimiliki sekolah dalam melaksanakan tugas dan fungsinya. Potensi museum dapat masuk melalui integrasi dengan mata pelajaran dan pengembangan diri melalui kegiatan ekstrakurikuler. Kemasan sajian sumberdaya budaya untuk membantu pemahaman generasi muda dapat direalisasikan dengan berbagai cara. Misalnya, membuat perkemahan budaya yang diselenggarakan pada hari sabtu dan minggu untuk anak-anak sekolah atau dengan membuat paket wisata budaya yang diorganisir oleh pengelola museum. Dapat juga dengan mengadakan paket sehari keliling museum, dari museum ke museum, museum masuk sekolah, dan lain sebagainya. Kegiatan yang sudah dirintis pelaksanaannya hendaknya dikemas dengan lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ditentukan berdasarkan hasil kesepakatan pengelola. Kegiatan hendaknya direncanakan dengan matang berdasarkan perhitungan efisiensi dan efektifitas, sehingga orientasi tidak pada program atau semata kegiatan saja, melainkan pada hasil. Fungsi kontrol dan pengawasan, serta evaluasi hasil kegiatan agar lebih dipertajam.

Saat ini, kebijakan pendidikan karakter budaya bangsa dengan seperangkat nilai yang harus ditanamkan pada peserta didik, mendistribusikan nilai-nilai ke dalam tiap mata pelajaran. Masalahnya adalah, sejauh mana kemampuan guru untuk menterjemahkan nilai-nilai tersebut melalui mata pelajaran ke pada peserta didiknya agar tahapan *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* dimiliki oleh peserta didik secara utuh.

Sejak awal, rekomendasi hasil pertemuan para Mendikbud yang diselenggarakan UNESCO pada 1970, 1972, 1973, 1974, 1975, 1976 dan 1978, menekankan anjuran untuk mempercepat kerjasama antara sekolah dan lembaga-lembaga kebudayaan: untuk menghubungkan isi kurikulum pengajaran dengan warisan budaya negeri yang bersangkutan dan untuk memperluas pemakaian sumber-sumber pendidikan di museum (Ulla Keding Olofsson, 1979). Kesempatan tersebut kini terbuka lebar dengan disatukannya kembali bidang pendidikan dan kebudayaan hasil *resufle* Kabinet Indonesia Bersatu jilid dua dan melalui Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

KTSP merupakan salah satu bentuk realisasi kebijakan desentralisasi di bidang pendidikan agar kurikulum benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengembangan potensi peserta didik

di sekolah dengan mempertimbangkan kepentingan lokal, nasional dan tuntutan global dengan semangat Manajemen Berbasis Sekolah (MBS). KTSP disusun oleh satuan pendidikan dengan mengacu kepada Standar Isi dan Standar Kelulusan serta berpedoman pada panduan yang disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP). Alwasilah mengungkapkan tujuh buah ciri terpenting dari KTSP, salah satunya:

“KTSP dikembangkan dengan menganut prinsip diversifikasi. Artinya, dalam kurikulum ini standar isi dan standar kompetensi lulusan yang dibuat oleh BNSP itu dijabarkan dengan memasukkan muatan lokal, yakni lokal provinsi, lokal kabupaten/kota, dan lokal sekolah. Dengan demikian, sekolah akan berperan sebagai makelar kearifan lokal”. (2008:23).

Akan tetapi, tidak mudah melakukan sebuah perubahan, apalagi untuk hal yang sifatnya perbaikan. Hal ini diungkapkan oleh Alwasilah (2008), bahwa tidak mudah untuk memberdayakan para guru lewat KTSP ini. Ada anggapan bahwa apapun kurikulumnya, selama guru, sekolah, dan pengembang kurikulumnya berpikiran tradisional, kurikulum itu tidak akan berdampak besar.

Dengan memasukkan museum sebagai bagian dari praktek (laboratorium) ke

dalam pengembangan kurikulum dan tertera di dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk internalisasi nilai –nilai kearifan lokal yang terintegrasi melalui bidang studi dan kegiatan ekstrakurikuler, maka dua hal yang merupakan kelemahan dari institusi sekolah dan museum akan saling melengkapi dan dapat menghasilkan outcome sesuai dengan harapan bila dikelola oleh tenaga-tenaga yang profesional di bidangnya.

Aktualisasinya bisa dengan membuat pelayanan *pameran mobile*, seperti halnya puskesmas keliling, perpustakaan keliling, bank keliling, pelayanan pembuatan SIM keliling, dan banyak contoh lain yang dapat diadopsi dalam pelayanan pendidikan di museum. Dapat pula dengan sekolah yang mengagndakan secara rutin untuk belajar di museum karena banyak konsep-konsep pedagogik baru yang semestinya diujicobakan untuk mencapai efektifitas pembelajaran sehingga mencapai *outcomes* yang diharapkan. Misalnya, konsep *moving class*, *contectual teaching learning (CTL)*, *pelibatan* (*prinsip bahwa nilai tidak diajarkan, tapi dikembangkan*), konsep 30% teori 70% praktek, dan lain sebagainya yang potensinya tersedia di museum.

Permasalahan lain yang mungkin tidak disadari dan memerlukan pemikiran untuk dicarikan jalan keluarnya

adalah istilah museum sebagai insitusi pendidikan non formal yang kita gunakan selama ini mengacu pada konsep Barat, atau dahulu masih relevan dengan yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara tentang “*Tri Centre*” pendidikan, yakni: sekolah (formal), keluarga (informal), dan masyarakat (non formal). Akan tetapi, di UU Sisdiknas, yang dimaksud pendidikan non formal bukanlah termasuk museum, melainkan pendidikan kesetaraan atau skill yang tersertifikasi, seperti Paket A, B, C, dan kursus-kursus keterampilan. Lalu dimanakah *legal aspek* posisi museum yang selama ini kita kumandangkan sebagai institusi pendidikan non formal?. Hal ini terlihat tidak seberapa, akan tetapi aspek hukum memiliki pengaruh yang luar biasa di tataran implementasi kegiatan.

Kegiatan kegiatan lain seperti lomba-lomba, ceramah, diskusi, dan sama juga halnya dengan pemilihan judul pameran khusus hendaknya dibuat dengan tema-tema yang aktual dan dapat berkontribusi bagi masyarakat sebagai alternatif *problem solving*. Strategi yang dapat dilakukan adalah dengan membuat suatu *relationship* dengan masyarakat luas dan mengajakserta mereka untuk ikut dalam program kegiatan yang museum lakukan. Selain itu, harus diterapkan konsep-konsep baru yang kreatif dan inovatif untuk membantu pengunjung

agar lebih dapat menikmati sajian yang diberikan oleh museum.

Hal lain yang perlu difikirkan adalah indikator pencapaian kinerja museum melalui jumlah kunjungan. Untuk mengukur hasil internalisasi nilai yang sifatnya kualitatif, tentu harus dibuatkan tolok ukur yang sesuai. Jumlah kunjungan hanya dapat digunakan sebagai indikator bahwa museum bersangkutan memiliki banyak peminat atau terjadi peningkatan peminat, akan tetapi inipun harus memiliki target tertentu yang disesuaikan dengan jumlah pelajar yang ada di Jawa Barat. Misalnya, jumlah kunjungan untuk tingkat pelajar SMP dalam dua tahun terakhir, 2009 sejumlah 20.886 dan 2010 sejumlah 24.670. Sementara jumlah siswa SMP yang ada di Jawa Barat berapa? Memang ada peningkatan jumlah dari tahun sebelumnya, akan tetapi berapa jumlah yang ditargetkan disesuaikan dengan total jumlah siswa SMP yang ada di Jawa Barat, memadaikah?

Fungsi Penelitian Museum

Sejak awal perkembangan lembaga museum tidak dapat dipisahkan dengan ilmu pengetahuan dan ciri ilmiah merupakan predikat yang melekat pada lembaga tersebut (Ditmus, 2008:83). Tidak mungkin suatu museum dapat berfungsi dengan baik tanpa melakukan penelitian”

(Sumadio 1991/1992: 1). Museum harus mengkomunikasikan nilai-nilai (baik nilai yang *tangible* maupun yang *intangible*) yang terdeposit dalam koleksinya kepada pengunjungnya. Untuk dapat mengungkap nilai-nilai tersebut, tentu harus dilakukan melalui penelitian. Idealnya, museum adalah pusat dokumentasi dan ilmu pengetahuan. Pusat pelayanan ilmu pengetahuan untuk masyarakat dan pusat peningkatan apresiasi budaya. Pusat presentasi budaya, media pendidikan (sumber ilmu pengetahuan dan sejarah). Memiliki fasilitas konservasi, pendidikan, dan sebagai bank informasi.

Untuk menunjang fungsi dan tanggungjawab tersebut di atas, museum tentunya harus didukung oleh SDM yang berkualitas dan senantiasa meningkatkan pengetahuan mereka karena ilmu pengetahuan tidak berhenti, melainkan senantiasa berkembang dan maju dengan pesat. Meningkatkan kemampuan SDM museum adalah hal penting yang harus diupayakan. Pertama karena dalam melaksanakan fungsinya, museum tidak dapat dipisahkan dari penelitian. Kedua, karena peningkatan sarana dan prasarana tanpa disertai dengan kemampuan SDM untuk mengoperasikannya merupakan suatu hal yang sia-sia. Peningkatan SDM dapat dilakukan dengan mengikutsertakan mereka dalam

pelatihan-pelatihan permuseuman, workshop, seminar-seminar, pendidikan lanjutan, *intership program* (magang) pada museum-museum yang ada di luar negeri, studi banding baik di dalam maupun di luar negeri, dan lain sebagainya. Kondisi yang ada dalam peningkatan pengetahuan SDM hendaknya lebih dimaksimalkan, karena peluang yang ada lebih besar dengan diberlakukannya otonomi daerah.

Penelitian terutama dibutuhkan di dalam pengelolaan koleksi agar benda yang ditampilkan dapat "bicara" mengenai dirinya. Dalam hal pengelolaan koleksi, sebaiknya dikelola dengan lebih teratur dan rapi. Sebagian besar koleksi yang ada membebani institusi museum karena ketidaklengkapan informasi yang ada padanya. Untuk mencapai hal tersebut, dapat dilakukan dengan cara mempercayakannya pada sukarelawan yang memiliki komitmen terhadap museum dan teknologi baru. Seperti memadukan ilmu pengetahuan dan teknologi ke dalam museum (museum digital), yang saat ini telah banyak digunakan pada museum-museum di luar negeri. Penggunaan museum digital akan lebih memudahkan koleksi untuk diakses guna kepentingan intern maupun ekstern.

Setiap penelitian yang dilakukan tentunya harus sejalan dengan visi

dan misi museum Sri Baduga dan disesuaikan dengan kebutuhannya. Selain itu, penelitian harus mengacu kepada tugas pokok dan fungsi museum. Sebelum melakukan penelitian, syarat utama yang harus dilakukan adalah membuat proposal penelitian. Proposal dibuat sesuai dengan acuan dan kaidah keilmuan yang berlaku di bidang penelitian museum, khususnya. Laporan atau hasil penelitian koleksi disesuaikan dengan untuk siapa informasi tersebut disajikan. Dengan demikian, format dan bahasa yang digunakan harus sesuai dengan sasaran. Munandar (2008) mengemukakan 3 macam penelitian terhadap koleksi, sebagai berikut: Penelitian sepenuhnya terhadap koleksi tertentu dengan tujuan untuk memberikan penjelasan tentang riwayat koleksi itu sendiri, Penelitian koleksi tentang uraian peranannya dalam kerangka sejarah, (kesenian, politik, masyarakat, dll) yang lebih luas, Penelitian terhadap koleksi sebagai data pendukung dari suatu kajian (masa lalu atau masa kini) sesuai dengan keperluannya.

Selain penelitian dengan obyek koleksi, ada pula penelitian dengan obyek pengunjung, terutama dilakukan untuk mengetahui pola perilaku mereka, ketertarikan, aspek psikologisnya, serta harapan mereka terhadap institusi museum. Penelitian ini dilakukan sebagai acuan dalam

melakukan pengembangan museum ke arah sesuai dengan harapan pengunjungnya. Ini terkait dengan fungsi museum dalam hal "...in the service of society...(penggalan definisi ICOM) dan "...administered in the public interest" (penggalan definisi AAM) dan Dean (1996:19) mengatakan bahwa "*People are the only reason for museum to exist*" dan pepatah mengatakan bahwa "*People buy their reason, not yours*".

Kerjasama yang lebih terintegrasi antar institusi penelitian lain (Balai Arkeologi, Balai Kependidikan, sejarah, dan nilai Tradisional, dan lain lain sebagainya) perlu ditingkatkan. Museum juga harus mengembangkan program kegiatannya untuk lebih menarik media karena pertumbuhan identitas nasional besar ketergantungannya pada partisipasi media dalam setiap masterplan budaya. Melalui media, hasil penelitian museum dapat dipublikasikan, atau dikemas sebagai sebuah bentuk transformasi nilai pada publik.

Kerjasama di bidang penelitian dan peningkatan kualifikasi SDM juga bisa dijalin dengan lembaga-lembaga pendidikan formal maupun informal. Misalnya yang telah dilakukan dengan Universitas Indonesia dan Universitas Padjadjaran untuk peningkatan pengetahuan ilmu permuseuman bagi staf museum. Ada pula kerjasama yang dapat dilakukan dengan organisasi

sosial kemasyarakatan, *Internasional Agency (Ford Foundation, Jica, dan sebagainya)* dan individu-individu yang memiliki kepedulian terhadap museum. Pengelola museum dapat membuat suatu kelompok masyarakat pencinta museum (*member of museum, friend of museum*) dan memberdayakan mereka dengan maksimal dalam setiap kegiatan program publiknya. Museum Asia Afrika dan Museum Geologi telah memiliki komunitas ini dan aktif melibatkan mereka dalam kegiatannya dan merekapun membuat pertemuan rutin untuk FGD (*Focus Group Discussion*).

Fungsi Rekreatif

Tampilan wajah depan museum kadang dianggap eksklusif oleh sebagian orang. Kadang ini membuat jarak antara museum dan masyarakatnya. Karenanya kesan tersebut hendaknya dihilangkan. Hal teknis yang dapat dilakukan untuk menarik minat masyarakat agar berkunjung ke museum diantaranya adalah merubah tampilan wajah depan museum agar lebih bersahabat, tidak terkesan angker dan eksklusif.

Arnold L. Lehman, direktur Brooklyn Museum, Miami Art Museum, dan Baltimore Museum of Art sebelum menjabat sebagai pimpinan institusi tersebut, berjalan mengelilingi museum dan mengeluarkan pertanyaan : “ Apa yang membuat museum ramah pada

orang yang tidak mengenalnya?” (Martin, 1997). Di Museum Sri Baduga hal ini dapat dilakukan dengan mengganti pagar tinggi yang mengelilingi halaman museum dengan pagar yang dapat dilepas dan menyambung saluran air yang memisahkan halaman museum dengan trotoar. Ini akan dapat memperluas halaman museum dan secara psikologis dapat menghilangkan pembatas antara museum dan masyarakatnya. Seolah museum berkata pada masyarakat bahwa “ saya ada disini untuk anda”.

Panggung terbuka (*open stage*) dibuatkan tempat duduk permanen yang dibuat lubang-lubang untuk permainan congkak, garis-garis untuk permainan dam-daman, dan permainan tradisional yang lain. Hal ini dapat merangsang anak untuk mencoba bermain dan dalam tahap berikutnya mereka akan asyik bermain. Dalam hal ini ketiga fungsi museum, yakni sebagai tempat pelestarian budaya, pembelajaran dan fungsi rekreatif dapat berjalan secara bersamaan. Sementara panggung terbukanya sendiri dapat dimanfaatkan sebagai tempat untuk latihan kesenian tradisional atau untuk mewadahi pagelaran dari kegiatan ekstra kurikuler (eskul) bidang kesenian yang ada di sekolah-sekolah. Dengan demikian, suasana museum akan senantiasa ramai oleh mereka yang pada awalnya berkepentingan

dengan keberadaan panggung dan kegiatannya. Keramaian ini merupakan sasaran empuk bagi museum untuk dapat dijadikan sebagai konsumen pengunjung museum. Kemudian membuat jembatan penyebrangan ke arah areal Tegalega yang merupakan hutan kota dan terdapat Monumen Bandung lautan Api.

Upaya tersebut dapat dimasukkan ke dalam penataan lingkungan komplek museum (*landscaping*). Penataan lingkungan yang indah, menarik serta harmonis bukan hanya sarananya saja tapi juga peletakan dan pengemasan atau penampilan dari sarananya dirancang baik. Misalnya, ditambahkan sarana makan dan minum diluar (*out door*) selain yang ada di dalam (*in door*). Dibuat dengan tenda-tenda khusus yang bentuknya disesuaikan dengan bentuk taman. Penataan taman dilengkapi air terjun dengan bentuk tempat duduk yang dibuat tradisional. Di saat tertentu di jajakan makanan tradisional berikut alat pikulnya, sehingga menyerupai suasana pasar tradisional. Suasana seperti ini diharapkan akan menarik dan memberikan nuansa nostalgia bagi pengunjung. Penataan taman yang baik juga dapat dipadukan dengan penataan koleksi yang memungkinkan untuk ditata di luar (*out door*).

Kafetaria *in door* dan *out door* ini tidak harus dikelola oleh staf museum,

namun dapat dikelola pihak swasta dengan kesepakatan-kesepakatan tertentu (sewa, bagi hasil, penataan ruang kafe, menu khusus yang disediakan dengan nama-nama tradisional atau menu makanan khas yang ada di wilayah Jawa Barat, dan lain sebagainya). Jenis makanan yang bersifat tradisional disamping menu modern yang ada namun dikemas dengan nama-nama yang tradisional, harga yang terjangkau, suasana yang asri dan nyaman, dan disajikan secara bersih dan sehat dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung museum.

Ruang istirahat atau ruang tamu dapat diupayakan senyaman mungkin dengan interior tradisional dipadukan dengan fasilitas hotel berbintang. Sebagai hiburan, pada waktu-waktu tertentu wisatawan atau pengunjung yang sedang beristirahat dapat disuguhi pertunjukan langsung (*live show*) berupa kesenian tradisional yang penampilannya tidak memakan waktu lama. Untuk lebih mengefektifkan hasil dari kegiatan program publik-nya (pagelaran seni tradisional, pameran, dan sebagainya), museum hendaknya dapat membuat perencanaan yang matang dengan penjadwalan yang pasti. Dengan demikian, jadwal kegiatan (*Calender event*) tersebut dapat disebarluaskan ke *travel biro* atau jasa pariwisata lainnya yang kemudian dikirimkan ke Negara-negara lain

tempat perwakilannya berada.

Museum sebaiknya memiliki toko buku yang lengkap, karena buku merupakan kebutuhan penting untuk pendidikan formal. Demikian pula halnya dengan ruang apresiasi. Ruang ini perlu diadakan sebagai ruang dimana pengunjung dapat melakukan apresiasi aktif terutama bagi pengunjung anak-anak tingkat taman kanak-kanak atau sekolah dasar. Di ruang ini anak-anak dapat mengapresiasi apa yang dilihat dan dicermati pada ruang pameran ke dalam bentuk gambar, patung, dan lain-lain, secara bebas dengan fasilitas berupa media kerja yang disediakan oleh museum.

Auditorium yang ada sekarang hendaknya dilengkapi dengan *home theatre*, seperti yang ada di Museum Geologi Bandung. Hal ini untuk lebih memudahkan petugas bimbingan di dalam memberikan pembekalan atau informasi tambahan kepada pengunjung, terutama siswa sekolah. Museum sebaiknya memiliki ruang sidang dan penginapan yang representatif. Fasilitas ini selain menjadi kelengkapan sarana juga dapat digunakan untuk kebutuhan intern maupun ekstern. Misalnya, untuk seminar, diskusi, dan lain sebagainya atau dapat mendatangkan penghasilan tambahan apabila disewakan kepada pihak lain. Hasilnya dapat dijadikan pemasukan bagi kas daerah atau dapat

digunakan untuk lebih meningkatkan sarana dan prasarana serta pelayanan terhadap pengunjung. Hal lain yang sangat penting dalam fungsi rekreatif, museum harus mewujudkan kondisi sapta pesona bagi pengunjung dan calon pengunjungnya. Sapta pesona mengandung unsur-unsur : Aman, Tertib, bersih, Sejuk, Indah, ramah, dan kenangan yang dapat menarik kunjungan ke museum dan menahaan mereka untuk tinggal lebih lama di museum.

Museum dengan fungsi rekreatif -nya berkewajiban memperhatikan kemasan pamerannya. Pameran di museum merupakan hal pokok yang dilakukan untuk menampilkan koleksi-koleksi-nya. Agar dapat membuat pamerannya menarik, harus dikuasai betul konsep desain pameran koleksi museum karena berbeda dengan desain di tempat lain. yang. Penataan di museum tidak semata hanya menampilkan aspek estetikanya saja, namun bertujuan menyampaikan suatu gagasan, ide, konsep tertentu sesuai dengan tujuan pengelolaan museum. Hal - hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah pameran adalah mengkreasikan suatu lingkungan yang dapat memberikan suatu pengalaman bagi pengunjung saat melihat pameran. Bagaimana melibatkan emosi pengunjungnya, membuat mereka merasa berada di alam yang diinginkan pengelola ketika

memasuki suatu ruang pameran. Di sini dibutuhkan interpretasi, seperti dikemukakan Donato (1980 : 223) bahwa:

“ objek-objek yang dipamerkan di museum selalu dengan fiksi (cerita rekaan) yang merupakan suatu gambaran alam semesta yang terpadu. Apabila fiksinya menghilang, maka tidak ada satupun yang tersisa dari museum kecuali hiasan-hiasan dari pecah belah, suatu timbunan miskin makna dan fragmen-fragmen yang kurang bernilai dari objek-objek yang tidak mampu menggantikan dirinya sendiri sebagai objek asli atau metaphora untuk gambarannya”.

Selain itu, dalam penataan pengunjung tahu kemana alur ceritanya. *Story line* atau alur cerita yang dibuat harus sesuai dengan ruang tempat alur pengunjung mengalir (dimana pengunjung harus memulai dan mengakhirinya). Kecuali untuk penataan yang bersifat tematis (*open design*).

Pengunjung memiliki keleluasaan ruang dan cahaya saat melihat koleksi yang dipamerkan. Warna yang digunakan dalam penataan untuk penekanan atau fokus sebagai elemen yang mempersatukan untuk efek simbolik atau psikologik. Selain itu, materi penunjang yang digunakan

harus memiliki karakteristik tertentu yang sesuai dan aman bagi koleksi yang dipamerkan. Demikian pula halnya dengan pencahayaan, harus diperhitungkan kenyamanan pengunjung yang melihatnya (untuk atmosfir penataan, menciptakan respon emosional), keindahan penampilannya, dan keamanannya bagi koleksi yang dipamerkannya. Penunjang lain dalam penataan adalah grafik (termasuk teks, photo, gambar, dan diagram) yang dibuat tidak semata untuk meyakinkan informasi yang diberikan, tapi juga memberikan sentuhan ruang dan waktu, dan sebagai dekorasi.

Pembuatan label atau informasi yang menyertai penataan koleksipun memiliki kaidah-kaidah tertentu yang harus diikuti kalau orientasi penataan adalah kepuasan dan kenyamanan pengunjung. Membuat label yang baik memiliki seni tersendiri, selain ukuran, warna, keletakan sudut pandang dan isinya yang mengandung informasi nama benda, fungsinya, siapa pembuatnya, kapan, dimana, dan bagaimana membuatnya (5 W + 1 H)?.

Selain *story line* yang sekarang sedang direnovasi harus memiliki gagasan yang jelas dan berkesinambungan (konsisten) sesuai dengan koridor konsep penataan yang baik, sehingga informatif dan mudah dipahami oleh pengunjungnya . Penataan pameran

di Museum Sri Baduga seharusnya dibuat lebih interaktif dan responsif untuk masyarakat. Pengembangan museum sudah harus menggunakan presentasi multimedia agar lebih memaksimalkan penataan koleksi-koleksinya. Dengan mengembangkan teknik-teknik pertunjukan teater dalam penyajian koleksi (misalnya: *3 Dimensi holographic Omnimax*), pengunjung akan merasa mengalami seperti yang sesungguhnya. Museum dapat mengupayakan menggunakan drama ritual, inisiasi dan pertunjukan ke dalam penataan koleksinya.

Penataan yang menarik dan dapat menjawab kebutuhan serta keinginan pengunjung dilengkapi label dengan bahasa yang indah, menyentuh, informatif, dan komunikatif, serta penunjang lain sesuai konteks waktu dan ruang. Bagaimana agar penataan koleksi di ruang pameran tetap dapat dibuat menyentuh secara emosional semaksimal mungkin indera pengunjungnya. Mulai dari rasa (ingatan yang menggugah/nostalgia, pikiran/imaginasi, dan sentuhan), mata (keindahan/estetika), penciuman (aroma dapur, kamar, atau ruang lain, sesuai dengan visualisasi ruang yang ditampilkan), dan pendengaran (*background* musik dalam ruang penataan sesuai dengan tema penataannya).

Hal lain yang harus menjadi pertimbangan dalam penataan

dan pelayanan pengunjung adalah jenis-jenis pengunjung. Beda pengunjung akan berbeda pula kebutuhannya. Hal ini harus benar-benar dipahami pengelola karena setiap jenis pengunjung harus dapat diakomodir kebutuhannya. Dalam penataan koleksi di museum juga harus dipahami betul pola grafik tingkah laku orientasi keluar dalam kunjungan ke museum (*exit oriented behaviour pattern in museum visiting*) dan penurunan atensi pengunjung dalam jangka waktu kunjungan di museum. Di tempat ini, pengelola museum harus jeli dan peka terhadap kebutuhan pengunjung. Pada tempat tersebut, sebaiknya disediakan bangku untuk istirahat, taman bunga yang segar, atau sajian yang berbeda dan menarik (*atraktif*). Ini akan dapat menjadi *refreezing* dari keseragaman penataan yang sebelumnya.

Dalam kegiatan pameran temporer atau pameran khusus yang dilaksanakan museum hendaknya dipikirkan suatu "sentuhan akhir" yang inovatif, dapat membuat informasi atau misi yang disampaikan penggagas pameran berkesan, melekat, dan tinggal lebih lama dalam ingatan pengunjungnya.

III. Penutup

Dari seluruh uraian hasil kajian tersebut di atas, maka beberapa hal dapat disimpulkan, sebagai berikut:

- Museum Sri Baduga sebagai institusi

yang berpotensi luar biasa melalui koleksinya berupa nilai-nilai budaya, kearifan lokal pembentuk jati diri bangsa dan penyaring budaya asing yang tidak sesuai dengan kultur masyarakat kita dapat menjadi laboratorium bagi sekolah untuk internalisasi nilai-nilai pembentuk karakter budaya bangsa. Dengan demikian, ke- dua institusi ini saling melengkapi kekurangan masing-masing yang menjadi kendala dalam mencapai tujuan organisasinya.

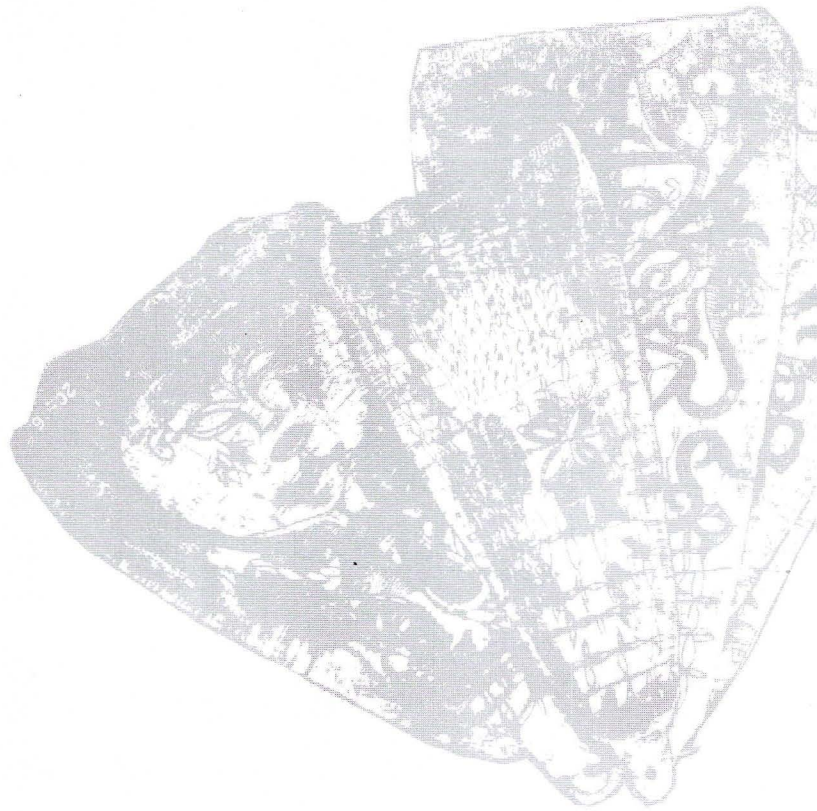
- Untuk memperoleh hasil pembelajaran dalam proses pewarisan nilai budaya yang efektif, perlu adanya koordinasi dan kerja bersama melalui pengembangan kurikulum sekolah sampai ke tataran penyusunan RPP yang mengintegrasikan nilai di dalam tiap mata pelajaran dan penyiapan kunjungan ke sekolah, atau sekolah ke museum dan kegiatan yang berkelanjutan. Ini disebabkan karena secanggih apapun penanaman nilai dikemas, sangat tipis keberhasilannya dengan hanya sekali dua kali pelajar berkunjung ke museum.
- Untuk dapat memaksimalkan Tri Darma museum sebagai institusi yang melayani publik dengan tujuan pendidikan, penelitian, dan rekreasi harus didukung oleh SDM yang profesional dan mumpuni. Termasuk mumpuni mentalitet dan *behaviour* nya. Hal ini disebabkan karena SDM museum berperan sebagai *the agent of chance* yang tuntutannya adalah keteladanan. Untuk menciptakan

pelajar yang berkarakter hanya dapat berhasil dengan lingkungan yang berkarakter. Karenanya peningkatan SDM harus senantiasa diupayakan dengan berpegang pada prinsip *Long life education* .

- Penempatan pegawai yang tidak “*right man in the right place*” sudah harus ditinggalkan apabila museum ingin dapat mampu menghadapi tantangan masa kini dan masa depan. Kualifikasi dan kompetensi SDM harus sesuai dengan tuntutan dan tanggungjawab tugas yang dibebankan agar museum dapat berkembang dengan sehat dan maksimal sesuai dengan harapan.
- Tugas pendidikan bukan semata tanggung jawab Dinas Pendidikan, tapi tanggungjawab bersama semua elemen bangsa. Dibutuhkan adanya sinergitas antara pemerintah daerah, dinas terkait, museum dan sekolah dalam melaksanakan program prioritas GNMCM dan Pendidikan Karakter Budaya Bangsa.
- Gerakan Nasional Pendidikan Karakter Budaya Bangsa dan Revitalisasi kerifan lokal dalam etnopedagogi sebagai landasan pendidikan yang tidak cukup dilakukan secara personal, tetapi mesti dilakukan secara kolektif institusional dan lintas sektoral merupakan peluang museum untuk ikut berkontribusi melalui potensi yang dimilikinya.
- Pemanfaatan museum oleh lembaga pendidikan formal dapat membantu mencegah adanya disintegrasi yang sempat marak di beberapa provinsi

lain, degradasi moral,& berkontribusi meningkatkan IPM Jawa Barat yang di bawah target capaian. Ini membutuhkan komitmen bersama seluruh *stakeholder* (pemerintah, anggota dewan, dan seluruh lapisan masyarakat) untuk dapat mewujudkannya.

- Perlu dipikirkan adanya legal aspek museum di UU Sisdiknas sebagai institusi pendidikan non formal yang selama ini seringkali diucap dan dituliskan.



Daftar Referensi

- AAM On line, (2002). *Museum System & the AAM Accreditation Prog.*
- Alwasilah, A Chaedar, dkk. 2008. *Pendidikan di Indonesia, Masalah dan Solusi.* Jakarta:
- Kedeputusan Bidang Koordinasi Pendidikan, Agama, dan Aparatur Negara.
- Alwasilah, A Chaedar. 2008. *Pokoknya BHMN.* Bandung: Lubuk Agung
- Alwasilah, A Chaedar, dkk. (2009). *Etnopedagogi, landasan Praktek Pendidikan dan Pendidikan Guru,* Bandung: Kiblat.
- Alwasilah, Chaedar, *Membangun Karakter Bangsa.* Artikel Pikiran Rakyat 05/01/2009
- Arby , Yunus. (2002). *Museum Dan Pendidikan.* Jakarta: Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Proyek Pengembangan kebijakan Kebudayaan.
- Bisnis Indonesia 15/01/2010
- Brumbaugh. Lawrence. 1963. *Philosophers on Education six Essays on The Foundations of Western Thought.* Boston: Hougton Mifflin Company
- Charles Schaefer, 1996, *Cara Efektif Mendidik dan Mendisiplinkan Anak,* Jakarta: Mitra Utama.
- Clide, Gordon. 1951. *Piecing together the past the interpretation of archaeological data,* New York: F A Prager,
- Cleere, Henry. (1989). *Archaeological Heritage Management in The Modern World.* London: Council for British Archaeology.
- Cummings, W.K, et al.(Eds)(tt). *The Revioal of Value Education In Asia and The West.* New York:Permagon Press
- Dani Ronie, 2006, *The Power Of Emotional and Adversity Quotient for Teachers,* Bandung: Mizan.

- Damanik, C 2010. "Kependudukan Penduduk Indonesia 236,7 Juta Jiwa" [Online]. Tersedia: [http://nasional.kompas.com/read/2010/08/16\[16 Agustus 2010\]](http://nasional.kompas.com/read/2010/08/16[16%20Agustus%202010])
- Darmadi, Hamid . 2007. *Dasar Konsep Pendidikan Moral, Landasan Konsep Dasar dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Dean, David, et al.(1994) . *The Handbook For Museum* Routledge: London and New York.
- Djahiri, Kosasih. (1995). *Dasar Dasar Umum Metodologi dan Pengajaran Nilai Moral PVCT*. Bandung : Laboratorium Pengajaran PMP IKIP.
- Djahiri, Kosasih. (1996). *Menelusuri Dunia Afektif. Pendidikan Nilai dan Moral*. Bandung: Laboratorium Pengajaran PMP IKIP.
- Djahiri, Kosasih. (2004). *Esensi Pendidikan Nilai Moral di Era Globalisasi*. Makalah Pada hari jadi UPI Tanggal 1 September 2004.Bandung :PPS UPI
- Elmubarok, Z. (2008). *Membumikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Martinis Yamin, 2006, *Profesionalisme Guru dan Implementasi, Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Mansyur Suryanegara, Ahmad (2004) *Reinterpretasi dan Reaktualisasi Penulisan Sejarah Jawa Barat*, Makalah.
- Hernowo, (2006) *Menjadi Guru yang Mau dan Mampu Mengajar Dengan Menggunakan Pendekatan Kontektua*. Bandung: MLC
- Hernowo, (2007) *Menjadi Guru yang Mau dan Mampu Mengajar Secara menyenangkan* Bandung: MLC
- <http://balipos cetak>
- <http://mgmpipablitar.blogspot.com/2010/06/panduan-pendidikan-karakter.html>
- Ibrahim, Ruslan. 2007, *Pendidikan Nilai di Dalam Era Prularitas: Upaya Membangun*

Solidaritas Sosial, Journal Pemikiran Alternatif Pendidikan< Indania V0l 12 No.3
Sep-Des 2007 297-311

Icom Journal 2011

Iriani, Yunita, 2011, *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Melalui Integrasi Mata Pelajaran, Pengembangan diri, dan Budaya sekolah*. Bahan Ajar Diklat Pendidikan Karkter Untuk Kepala Sekolah SLB Se Jawa Barat.

J.J. Honingmann, 1959. *The World Of Man*

Koencaraningrat. 1983. *Pengantar ilmu antropologi*, Jakarta: Aksara Baru

Koentjaraningrat, 1982, pengantar Antropologi, Jakarta:Aksara Baru

Koentjaraningrat, 1992. Beberapa Pokok Antropologi sosial, Jakarta: PT. Dian Rakyat

Kompas 17/01/2010

Kurniawan, K. 2008. *Paradigma Baru Pendidikan Moral*. <http://groups.google.co.id>

Licona, Thomas 1992, *Educating for Character, How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*, New York: Bantam Books

Lord, Barry, et al. (1997). *The Manual Of Museum Management*

London: The Stasionary Office.

Makmur K, Ade (2008)“*Nilai-nilai kearifan Lokal Jawa Barat*” (Makalah disampaikan dalam *Workshop* Kesejarahan dan Revitalisasi Nilai-nilai Kearifan Lokal Jawa Barat bagi Guru Sejarah dan Generasi Muda di Di Grand Hotel Pasundan Bandung Tanggal 25 s.d. 27 Maret 2008).

Megawangi, Ratna, 2004, *Pendidikan Karakter, Solusi Tepat Untuk Membangun Bangsa*, Depok : INDONESIA Heritage Foundation.

Mulyana, R. 2004. *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.

- Munandar, Agus Aris. 2008. *Penelitian Koleksi di Museum, Bahan Diklat Permuseuman*.
- Mundardjito. (2003). *Penyelamatan Benda Budaya Dari Bencana dan Peran Masyarakat*. Makalah dalam Diklat Manajemen Siaga Bencana BCB di Yogyakarta.
- News.okezone.com
- Poespoprodjo. 1999. *Filsafat Moral: Kesusilaan dalam Teori dan Praktek*. Bandung : CV Pustaka Grafika.
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2011, *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter, Badan Penelitian dan Pengembangan*,
- Rosidi, Ayip. 2004, *Masa Depan Budaya daerah, Kasus Bahasa dan Sejarah Sunda*, Jakarta : Pustaka Jaya.
- Santos, Aryso Nunos. 2005. *Atlantis, The Lost Continent Finally Found*, Jakarta: Ufuk Press
- Sofyan Sauri.2006. *Pendidikan Berbahasa Santun*. Bandung: PT. Genesindo
- Sofyan Sauri. 2006. *Membangun Komunikasi Dalam Keluarga*. Bandung: PT. Genesindo
- Sumadi Suryabrata, 1984, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: CV. Radjawali
- Suyanto, 2010, *Urgensi Pendidikan Karakter*, Makalah
- Sutaarga, M.A .(1989). *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Dirjenbud Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Dirjen Kebudayaan Depdikbud.
- Tajuk Rencana. 2008. *Selamatkan Anak-anak Kita!* Kompas, Sabtu 15 November
- Waruwu, Fidelis E, 2010, *Membangun Budaya Berbasis Nilai, Panduan pelatihan Trainer*, Yogyakarta: Kanisius

Wikipedia kamus bahasa bebas

www.pikiran-rakyat.com

Yaqin, M.A.2005. *Pendidikan Multicultural Cross-Cultural Understanding untuk Demokrasi dan Keadilan*. Yogyakarta: Pilar Media

Dokumen:

RKA Museum Sri Baduga 3 Tahun terakhir

UU No. 17 Tahun 2007 Tentang RPJPN

PP No. 19 Tahun 1995

UU No. 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya

UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Renstra Kemenbudpar 2010

SK Gubernur No. 64 tahun 2002



Tata Pamer Museum: Pandangan Seorang Pemerhati

Djulianto Susantio
Pemerhati Museum

Pendahuluan

Sejak lama museum-museum di Indonesia dicanangkan menjadi objek yang bersifat rekreatif edukatif. Museum memang diarahkan untuk kepentingan pariwisata dengan tetap mempertimbangkan aspek-aspek pendidikan. Terlihat brosur-brosur pariwisata hampir selalu memasukkan museum ke dalam promosinya. Apalagi label-label koleksi sengaja ditulis dalam dua bahasa, yakni Indonesia dan Inggris.

Dari sekian banyak museum, hanya sedikit yang dikategorikan layak jual untuk kepentingan pariwisata. Umumnya museum-museum itu terdapat di kota-kota besar, seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta, dan Surabaya. Selain sebagai objek pariwisata, peran lain yang disandang museum adalah objek pendidikan dan objek ilmu pengetahuan. Banyak informasi dari museum memberi teladan kepada generasi masa kini, misalnya tentang kepahlawanan para pejuang dalam merebut kemerdekaan.

Sebagai objek ilmu pengetahuan, museum antara lain memberikan informasi tentang perkembangan pembuatan peralatan yang berasal dari ratusan tahun hingga ribuan tahun yang lalu. Museum seperti ini tak ubahnya guru dalam lembaga pendidikan nonformal.

Disayangkan minat masyarakat untuk mengunjungi museum masih amat rendah. Kalau tidak ada program 'wajib kunjung museum' oleh Gubernur DKI Jakarta R. Soeprapto waktu itu, mungkin para siswa enggan mengunjungi museum. Sebelum adanya instruksi tersebut, bahkan sampai sekarang, sebenarnya program mengunjungi museum masih tetap dilakukan para siswa. Hanya sifatnya yang berbeda. Pada 1970-an para siswa SMP kelas 3 dipaksa membuat karya tulis untuk laporan akhir. Kini kegiatan mengunjungi museum lebih bersifat pengenalan. Namun kegiatan tersebut tampaknya kurang efektif. Bayangkan, dalam sehari para siswa diajak mengunjungi lima museum,

dengan jarak tempuh agak berjauhan.

Sudah jelas mereka tidak mendapatkan apa-apa dari museum. Berlarian ke sana ke mari, mengobrol, dan bercanda adalah tingkah para siswa ketika berkunjung ke museum. Tidak dimungkiri, museum belum menjadi perhatian mereka. Siapakah yang pantas disalahkan, pihak sekolah atau pihak museum? Yang jelas banyak faktor yang menyebabkan masyarakat masih enggan bersahabat dengan museum.

Anekdote

Ada anekdot tentang museum. Konon, sebagian masyarakat Indonesia seumur hidup hanya pernah dua kali mengunjungi museum. Pertama, ketika masih sekolah dan kedua, ketika mengantar cucu. Setelah diamati si kakek, ternyata koleksi yang dipamerkan masih yang itu-itu juga. Anekdote tersebut jelas menunjukkan ada yang kurang pada pengelolaan museum. Dulu memang ada kesan kotor, bau, seram, dan pendapat negatif lain. Mudah-mudahan aktivitas revitalisasi museum pada 2011-2014 ini mampu menepis anggapan kurang sedap itu.

Mengingat sebagian besar museum di Indonesia milik pemerintah, keadaan yang menyedihkan itu tidak terlepas dari anggaran yang diterima masing-masing museum masih terlalu minim.

Di pihak lain disyaratkan museum berstatus badan hukum tetap dan tidak boleh mencari keuntungan. Tujuan pendirian museum adalah untuk pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kesenangan.

Pada dasarnya museum mempunyai lima tugas pokok, yaitu pengumpulan, penelitian, pelestarian, pendidikan, dan penyampaian informasi. Roh sebuah museum adalah koleksi dan jiwanya adalah penataan koleksi. Untuk itulah museum memerlukan koleksi yang baik atau menarik. Koleksi berupa benda utuh pasti lebih disukai daripada bentuk pecahan, kecuali kalau benar-benar memang bendanya hanya itu dan tidak dapat direkonstruksi.

Biasanya koleksi museum diperoleh lewat ekskavasi, penemuan tidak disengaja, pemberian, pembelian, tukar-menukar, dan titipan. Pengumpulan koleksi tidak harus mengeluarkan uang. Komunitas kolektor dapat diajak bekerja sama untuk mengisi kekurangan itu, misalnya Himpunan Keramik Indonesia atau Asosiasi Numismatika Indonesia.

Koleksi yang sudah tersedia, perlu dilengkapi dengan penelitian. Museum harus benar-benar memahami suatu koleksi. Setiap koleksi harus didokumentasikan selengkap mungkin. Kalau museum kekurangan tenaga,

dapat meminta bantuan ilmuwan dari kalangan perguruan tinggi. Pilihan lain, pekerjaan inventarisasi atau penelitian dapat dilimpahkan kepada mahasiswa tingkat akhir.

Pelestarian koleksi mutlak dilakukan guna kepentingan generasi mendatang. Koleksi harus dirawat oleh bagian khusus yang dibentuk oleh museum. Biasanya bagian konservasi atau preparasi merawat koleksi berdasarkan jenis bahan, misalnya kain, batu, atau logam. Setiap jenis bahan mengalami perlakuan yang berbeda.

Tugas pendidikan dilakukan berdasarkan ketiga penanganan di atas. Rasa keingintahuan pengunjung harus dipancing dengan koleksi yang bermutu dan khas. Sementara informasi hanya dapat diberikan berdasarkan penelitian dan dokumentasi yang lengkap.

Rancangan Penyajian

Penyampaian informasi sangat tergantung dari rancangan penyajian suatu pameran. Rancangan itu akan menjadi cermin dari sifat, jenis, dan isi dari museum. Ada dua jenis pameran yang ada di museum, yakni pameran tetap dan pameran tidak tetap (temporer). Dulu di Indonesia pengumpulan koleksi museum umumnya diprakarsai oleh pejabat pemerintah dan kaum cendekiawan bangsa Eropa. Hal inilah yang

mewarnai isi penyajian pameran museum. Akibat warisan kolonial, informasi yang ada tentang koleksi menjadi kurang lengkap, misalnya tidak diketahui asal suatu artefak. Informasi dalam katalog pun sulit dimengerti karena faktor bahasa Belanda yang bersifat teknis. Dampak selanjutnya, koleksi tidak dapat dimengerti oleh pengunjung.

Paling tidak ada dua kategori pengunjung museum. Pertama, pencari data, misalnya peneliti dan mahasiswa. Boleh jadi mereka tidak menghiraukan sistem penyajian atau tata pameran di museum. Buat mereka yang penting memperoleh bahan untuk penulisan karya tulis. Sejak lama, misalnya, banyak mahasiswa program studi Arkeologi mengunjungi Museum Nasional untuk mencari data penulisan skripsi. Mungkin saja mereka tidak memperhatikan penataan pameran di museum ini. Meskipun demikian, tetap ada keuntungan bagi museum. Pengolahan data artefak yang mereka lakukan, bermanfaat untuk penyusunan katalogus. Syukur-syukur kalau yang datang mahasiswa jurusan Arsitektur atau Desain Interior yang membahas tata pameran. Upaya mereka tentu merupakan masukan berharga buat museum.

Kedua, pengunjung yang kritis. Pengunjung demikian biasanya banyak menuntut. Jika mereka merasa tata

pamer kurang baik, tentu mereka enggan datang lagi ke museum. Sebaliknya bila dipandang bagus, boleh jadi promosi dari mulut ke mulut diperoleh pengelola museum.

Di Indonesia pengertian museum telah mengalami perubahan makna. Dulu museum berfungsi untuk melestarikan koleksi, namun sekarang untuk menginformasikan koleksi kepada masyarakat. Karena itu penyampaian informasi tentang koleksi harus benar-benar diperhatikan pengelola museum. Informasi harus lengkap sehingga memuaskan keingintahuan pengunjung. Informasi yang lengkap tidak harus panjang. Yang penting mengandung unsur siapa, apa, di mana, bilamana, mengapa, dan bagaimana.

Penyajian pameran merupakan kekuatan sebuah museum. Di sini akan terjadi interaksi antara pengunjung dengan museum. Bagaimana membuat komunikasi yang baik antara koleksi dengan pengunjung tentu tergantung pada seberapa banyak informasi yang dapat diperas dari suatu koleksi. Semakin banyak informasi yang diperoleh pengunjung, berarti cara berkomunikasi yang dilakukan museum semakin baik.

Selama ini informasi label di berbagai museum masih sering dikeluhkan pengunjung. Pada koleksi arca

misalnya hanya disebutkan arca dewa, ditemukan di daerah A, dan berasal dari abad kesekian. Bagaimana asal-usul dewa tersebut tidak ada ceritanya. Ada pula label arca yang tertulis demikian, "arca Buddha, sedang bersemedi, mata tertutup". Label seperti itu mungkin tidak banyak berguna karena pengunjung sudah melihat langsung koleksi tersebut. Label yang terlalu panjang, juga harus dihindari. Malah akan tidak sebanding dengan ukuran koleksi yang terlalu kecil, di samping membuat mata pengunjung menjadi lelah. Informasi untuk anak-anak perlu dipikirkan untuk panel informasi, cukup satu atau dua kalimat. Letakkan dalam posisi yang seimbang dengan tinggi tubuh mereka.

Perancang Pameran

Museum-museum di Indonesia tampaknya belum memiliki perancang pameran yang profesional. Seorang perancang pameran harus bekerja sama dengan kurator untuk memutuskan bagaimana membuat tata letak sebuah pameran. Tenaga kurator yang diperlukan, tentu saja harus profesional juga.

Perancang pameran harus memiliki rasa estetika, dapat saja berasal dari kalangan arsitek atau desain interior. Sebagai pendukung adalah tenaga desain grafis, ilmuwan, akademisi, seniman, dan lainnya.

Di berbagai negara, termasuk Indonesia, museum merupakan sesuatu yang serba mahal. Jarang sekali pengelolaan museum dapat ditutup dengan penghasilan dari karcis masuk. Bahkan di beberapa negara, juga termasuk Indonesia, sejumlah museum terpaksa ditutup karena ketiadaan subsidi dari pemerintah. Museum selalu dibayangi keterbatasan dana. Sudah saatnya museum-museum di Indonesia mencari tambahan dari sumber lain. Mereka yang bersedia menjadi sponsor harus diberikan insentif berupa keringanan pajak. Sistem 'bapak angkat' perlu diperkenalkan oleh museum. Mereka yang mendonasikan dana atau koleksi harus dituliskan namanya atau perusahaannya.

Banyak museum di Indonesia belum mengisi ruang pameran dengan tepat. Artinya ada ruangan yang padat diisi koleksi, di sisi lain ada yang lengang. Pesan yang ingin disampaikan pun belum jelas dimengerti pengunjung. Museum yang baik boleh saja menata koleksi secara kronologis atau tematis. Yang penting harus ada panduan bagi pengunjung untuk masuk dan keluar ruangan. Banyak museum sengaja menatanya seperti lorong. Vitrin-vitrin diletakkan di kanan kiri dengan jarak hanya sekitar satu setengah meter. Jelas ini kiat agar pengunjung tidak terlalu jauh mencapai vitrin satu ke vitrin lain. Bagaimana pun bentuk penempatan

vitrin, yang penting jalan cerita harus informatif. Bukan tidak mungkin hal demikian akan mengakrabkan museum dengan pengunjung.

Jalan cerita boleh saja diperbarui secara berkala. Ini mengingat adanya kemungkinan hasil analisis atau penafsiran baru terhadap suatu koleksi. Penataan pameran tetap juga harus diganti secara periodik dengan melakukan rotasi koleksi agar pengunjung tidak merasa bosan.

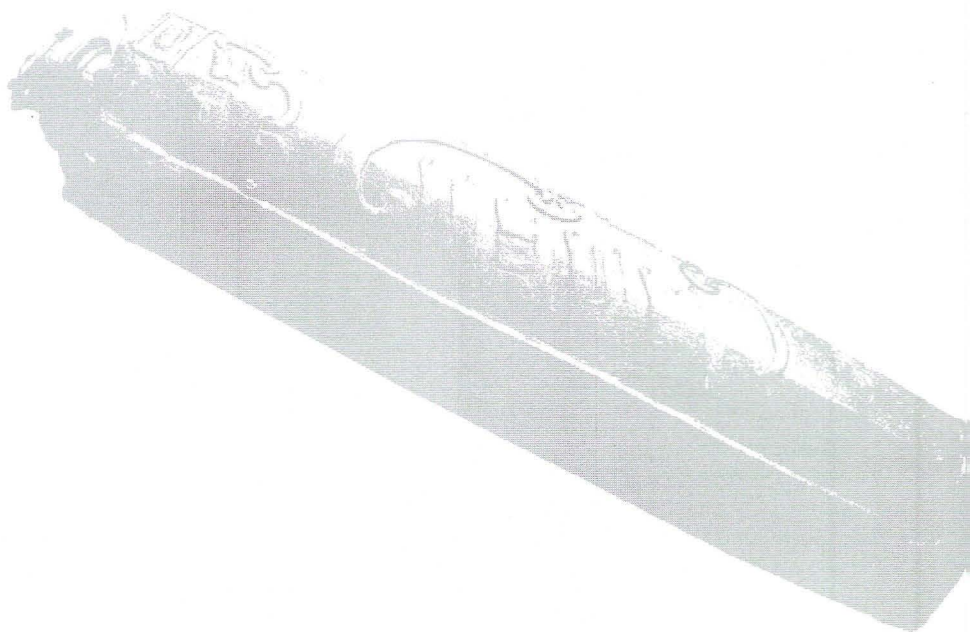
Sebaiknya di setiap ruangan ada koleksi adiknya. Agar menarik pengunjung, koleksi ini harus ditempatkan agak berbeda, misalnya di sebuah tatakan yang dapat berputar. Dengan demikian pengunjung dapat mengamati seluruh bagian koleksi tanpa bersusah payah.

Untuk menarik pengunjung, pameran museum harus didukung teknik virtual melalui internet. Tentu saja terlebih dulu museum tersebut harus mempunyai website. Tampilan yang menarik dapat saja mengundang rasa penasaran pengakses website museum. Informasi dalam website harus dibuat sedemikian rupa, yakni tidak lengkap atau hanya sepotong. Selanjutnya diberikan alternatif demikian, "Informasi lebih lengkap dapat dilihat di Ruang sekian, Vitrin nomor sekian". Petunjuk demikian jelas memudahkan pengunjung yang

memerlukan informasi. Kemungkinan besar, mereka akan datang langsung ke museum.

Sesuai perkembangan zaman, museum harus dibuat modern dengan kelengkapan teknologi informasi. Salah satu museum modern, Museum Bank Indonesia, sudah memiliki teknologi demikian. Banyak pihak terlibat dalam perancangan tata pameran museum itu. Karena menampilkan sesuatu yang baru, museum ini cepat dikenal masyarakat. Bahkan menjadi salah satu museum terbaik di Indonesia. Jelas, peran pemerintah amat besar, terutama dalam hal penggelontoran dana, mengingat Museum Bank Indonesia masih menggratiskan setiap pengunjung.

Museum merupakan sebuah sistem. Jadi pengelolaannya memerlukan ketajaman pemikiran banyak pihak. Kerja sama antarunit di museum amat dituntut. Peran bagian pemasaran dan hubungan masyarakat perlu ditingkatkan. Untuk saat sekarang, museum masih perlu dibantu pihak-pihak lain. Tata pameran di sejumlah museum memang sudah kelihatan lebih apik berkat adanya revitalisasi museum. Mudah-mudahan ke depan lebih banyak museum mendapat giliran revitalisasi sehingga museum dapat mengabdikan kepada negara dan masyarakat.



Daftar Pustaka

- Akbar, Ali. *Museum di Indonesia: Kendala dan Harapan*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2010.
- Bundhowi, M. "Renungan tentang Permuseuman: Memandang Sebuah Paradigma untuk Kita Semua," makalah dalam Pertemuan Ilmiah Arkeologi XI, Solo, 13-16 Juni 2008.
- Kartiwa, Suwati. "Rancangan Penyajian Suatu Pameran Museum," *Laporan Tata Pameran Museum Sejarah Jakarta*. Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah DKI Jakarta, 1986.
- Soemadio, Bambang. "Program Edukasi di Museum Indonesia," *Laporan Tata Pameran Museum Sejarah Jakarta*. Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah DKI Jakarta, 1986.
- Welck, Karin v. "Situasi Museum-museum di Eropa Barat Khususnya di Republik Federal Jerman Dewasa Ini," *Laporan Tata Pameran Museum Sejarah Jakarta*. Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah DKI Jakarta, 1986.

KRONIK PERMUSEUMAN TAHUN 2011

PAMERAN SENI UKIR STEMPEL DAN KALIGRAFI KARYA LI LANQING

Hubungan dan persahabatan antara rakyat Tiongkok dan Indonesia sudah terjalin lama. Oleh karena itu untuk meningkatkan persahabatan antara Indonesia dan Tiongkok, serta dalam rangka pertukaran budaya, pihak Kedutaan Besar Republik Rakyat Tiongkok, dan Balai



Seni Rupa Tiongkok menyelenggarakan Pameran Seni Ukir Stempel dan Kaligrafi. Pameran ini digelar dalam rangka Ulang Tahun Republik Rakyat Tiongkok ke 62, dan diselenggarakan pada tanggal 7-21 Oktober 2011 di Museum Nasional, Jakarta. Pameran ini menampilkan karya Li Lanqing, mantan Wakil Perdana Menteri Tiongkok, yang kini menjadi seniman. Karyanya berupa karya seni ukir stempel dan kaligrafi. Seni Ukir Stempel dan Kaligrafi Tiongkok merupakan kebudayaan Tiongkok sejak 2000 tahun lalu. Sejarahnya seni ukir stempel digunakan untuk cap kekaisaran sebagai lambang kekuasaan atau tanda bukti, dan fungsinya seperti tandatangan di masa kini. Tetapi setelah Dinasti Ming (1368-1644 M), ukiran stempel berkembang menjadi karya budaya sebagai elemen artistik untuk media ekspresi penciptanya.

Pameran ini terdiri dari lima bagian, yaitu Seni Ukir Stempel Tiongkok, Kebudayaan Dunia, Kebudayaan Tiongkok, Tiongkok Masa Kini, dan Isi Hati tentang Kehidupan. Pameran berisikan kombinasi antara puisi, kaligrafi, gambar, foto, dan tulisan. Seni ukir stempel menggunakan pisau untuk mengukir aksara Tiongkok di atas logam, batu, keramik, dan media lainnya, kemudian pada ukiran dioleskan Yinni (tinta stempel merah berbentuk pasta) dan dicetak di atas kertas.

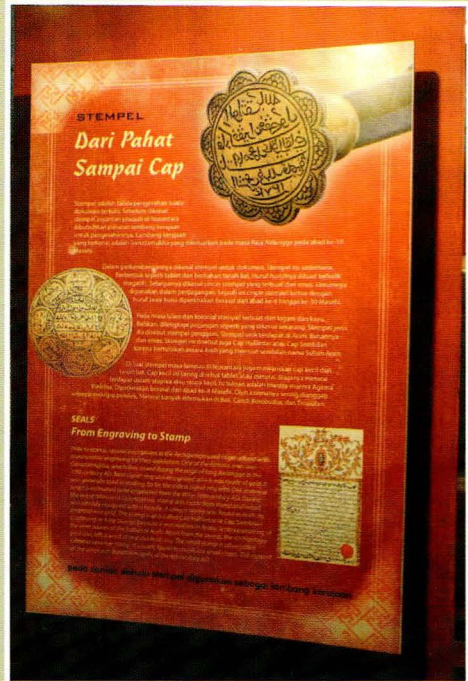
Pengunjung pameran bisa melihat secara detail permukaan bawah stempel, karena stempel ini diletakkan di atas dudukan bercermin, selain itu pengunjung juga bisa mencoba menstempel sendiri. Acara pameran juga diisi dengan kegiatan seminar, dan pelatihan seni ukir stempel, dan seni aksara dan kaligrafi Tiongkok.



PAMERAN LAMBANG DAN AKSARA NUSANTARA

Pameran Lambang dan Aksara Nusantara merupakan pameran pelengkap untuk mendukung Pameran Seni Ukir Stempel dan Kaligrafi Tiongkok oleh Li Lianqing. Tujuan penyelenggaraan pameran adalah memberikan gambaran tentang seni ukir/grafis dan kaligrafi nusantara. Pameran ini diselenggarakan oleh Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, bertempat di Museum Nasional, Jakarta, pada tanggal 7-21 Oktober 2011.

Pameran Lambang dan Aksara menampilkan 90 koleksi pilihan dengan topik yaitu Lambang, Aksara, Kaligrafi dan Stempel, Sistem Perlambangan, Teknologi Grafis, serta topik pendukung berupa Tato, Graffiti, dan Mural.



PERINGATAN HARI Sumpah PEMUDA & PAMERAN TOKOH SOEGONDO DIOJOPOESPITO

Peringatan Hari Sumpah Pemuda yang jatuh pada tanggal 28 Oktober, diperingati dengan mengadakan upacara bendera yang dipimpin oleh Direktur Permuseuman, Intan Mardiana, di halaman Museum Sumpah Pemuda, Jakarta. Peserta upacara terdiri dari pelajar, mahasiswa, pramuka, karyawan dan organisasi pemuda. Setelah upacara bendera selesai, dilanjutkan dengan acara pembukaan Pameran tokoh Soegondo Djopoespito, oleh Direktur Permuseuman. Pameran ini diselenggarakan pada tanggal 28 Oktober 2011 sampai dengan 11 November 2011, bertempat di Museum

Sumpah Pemuda. Kegiatan ini merupakan salah satu rangkaian kegiatan yang diselenggarakan dalam rangka memperingati hari Sumpah Pemuda ke 83. Penyelenggaraan pameran ini bertujuan untuk mengenalkan sosok dan pemikiran Soegondo Djojopoespito. Pameran ini menampilkan sosok tokoh



Sumpah Pemuda Soegondo Djojopoespito yang menjadi Ketua Kongres Pemuda kedua pada tahun 1928, beliau juga seorang Ketua Perhimpunan Pelajar-pelajar Indonesia.

NAPAK TILAS DI HARI ULANG TAHUN KE 66 KEMERDEKAAN RI

Dalam rangka peringatan Hari Ulang Tahun ke-66 Kemerdekaan Republik Indonesia, Museum Perumusan Naskah Proklamasi, Jakarta Pusat mengadakan berbagai rangkaian kegiatan, diantaranya adalah napak tilas. Kegiatan Napak Tilas diselenggarakan oleh Museum Perumusan Naskah proklamasi setiap tahunnya pada tanggal 16 Agustus. Acara tersebut dilaksanakan atas kerjasama Dewan Harian Nasional/Dewan Harian Daerah Angkatan '45, Museum Joang, dan Monumen Tugu Proklamator. Kegiatan ini merupakan upaya penyebaran informasi museum dan sejarah kepada masyarakat, agar masyarakat khususnya generasi muda dapat memahami dan menyadari fungsi dan peranan gedung bersejarah perjuangan bangsa. Selain napak tilas, kegiatan ini juga diisi oleh acara pagelaran drama rekonstruksi detik-detik pembacaan proklamasi. Peserta napak tilas berjumlah kurang lebih 2.000 orang, terdiri dari berbagai elemen masyarakat dan beberapa komunitas, seperti Tokoh-tokoh Angkatan '45, Wirawati Catur Panca, Pelajar, Mahasiswa, Sahabat Museum, Pramuka, anjungan TMII, Komunitas Sejarah, Sepeda Onthel, Komunitas Motor Gede. Peserta napak tilas berjalan kaki mulai dari Museum Perumusan Naskah Proklamasi yang berada di Jalan Imam Bonjol no.1 menuju Monumen Tugu Proklamasi dengan diiringi lagu-lagu perjuangan dari drumband dan kirab bendera.



KEMENTERIAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF
DIREKTORAT PERMUSEUMAN
JAKARTA 2011

Perpustakaan
Jenderal Ke

902.
MU