

## BAB 2

### TATA PAMER RUANG PAMER SEJARAH KEHIDUPAN

#### 2.1. Sejarah Renovasi Tata Pamer Tahun 2000

Sebagaimana telah dijelaskan pada bab sebelumnya, bahwa sistem tata pameran Museum Geologi sejak pertama kali diresmikan 16 Mei 1929 sampai tahun 1990an relatif tidak mengalami perubahan. Perubahan yang signifikan terjadi pada tahun 2000, ketika Museum Geologi memperoleh bantuan hibah dari pemerintah Jepang.

Pada tahun 1993, program kerjasama yang dilaksanakan antara Pemerintah Republik Indonesia dengan Pemerintah Jepang yaitu *Japan International Cooperation Agency* (JICA) mulai membentuk tim gabungan untuk menyusun *master plan* berkaitan dengan rencana renovasi Museum Geologi. Pada tahun 1995, *master plan* tersebut berhasil diselesaikan yang selanjutnya menjadi acuan kedua belah pihak untuk merealisasikan program kerjasama “Renovasi Museum Geologi”. Dalam *master plan* tersebut tertuang rencana pengembangan yang meliputi: renovasi gedung, pengembangan sistem dokumentasi koleksi, pengembangan sistem tata pameran, pengembangan sistem edukasi dan pengembangan program penelitian. Selanjutnya, untuk lebih mengkonkritkan isi dari *master plan* tersebut, maka dibuatlah “*Basic Design*” yang menjabarkan lebih detail agar proyeksi target yang diharapkan dapat dicapai sesuai dengan rencana yang telah ditentukan. Tahapan ini dapat diselesaikan pada tahun 1997. Akhirnya, pada tahun 1997 terjadi kesepakatan dalam bentuk MOU antara pemerintah Indonesia dan Jepang untuk melaksanakan renovasi Museum Geologi yang diberi judul “*The Project Of Equipment Assistance For Enlightenment Of The Geological Information For School Children, Student And People*”.

Kegiatan renovasi ini mulai dilaksanakan pada akhir tahun 1998 dan selesai pada minggu kedua bulan Agustus 2000. Akhirnya, pada 22 Agustus 2000, setelah direnovasi Museum Geologi diresmikan kembali pembukaannya oleh Wakil Presiden Republik Indonesia Megawati Soekarnoputri.

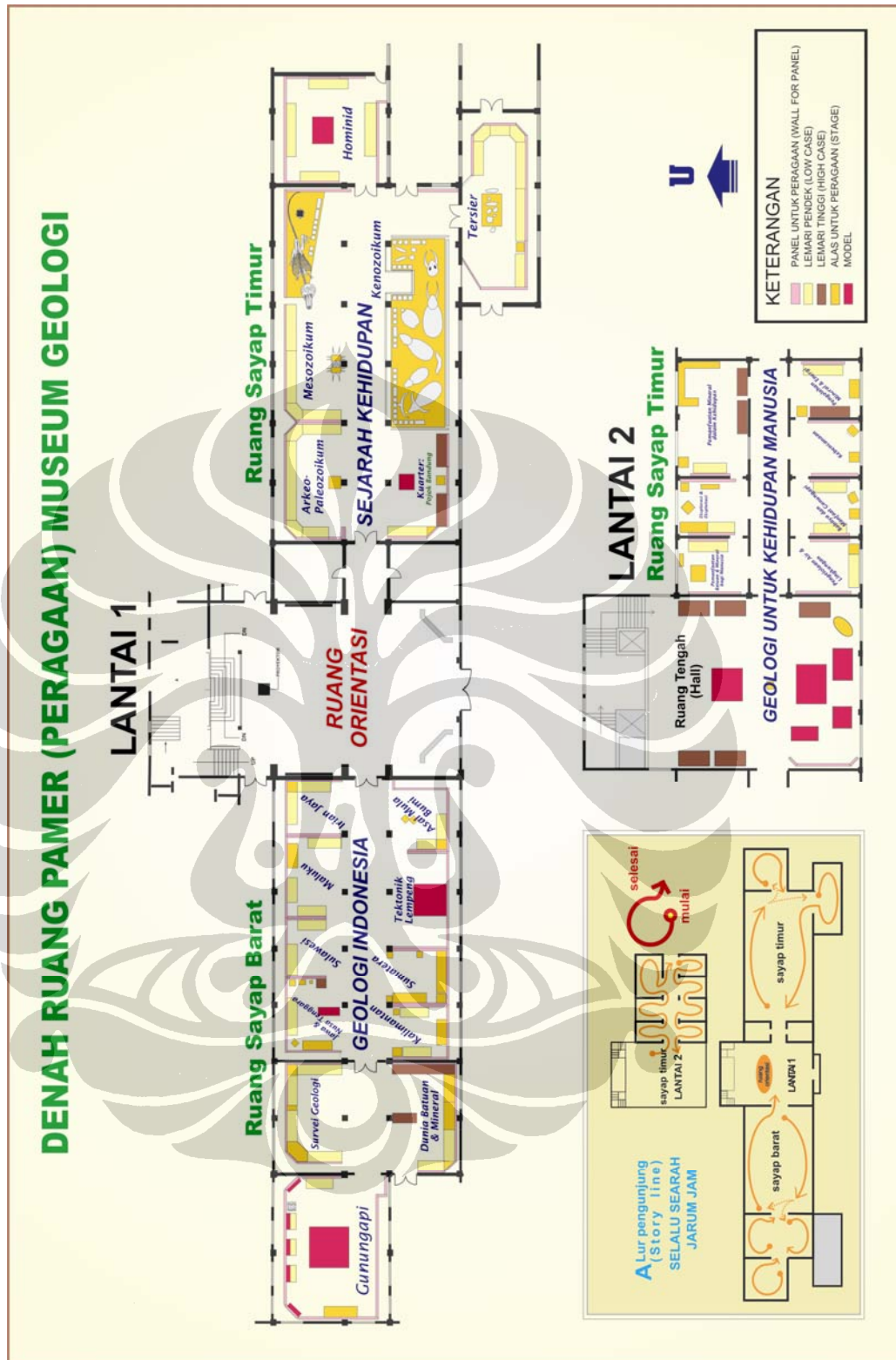
Seluruh rangkaian program kegiatan renovasi tersebut bertujuan agar Museum Geologi dapat meningkatkan pelayanan yang lebih baik kepada masyarakat. Eksistensi Museum Geologi benar-benar diakui dan dibutuhkan oleh masyarakat, serta dapat memberikan sumbangsih yang nyata dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berdasarkan uraian di atas, maka sangat jelas sekali bahwa sistem tata pameran yang ada saat ini (*existing exhibition*), disusun sesuai dengan *master plan* dan *basic design* yang telah dibuat dan disepakati bersama antara Pemerintah Indonesia dan Pemerintah Jepang (JICA).

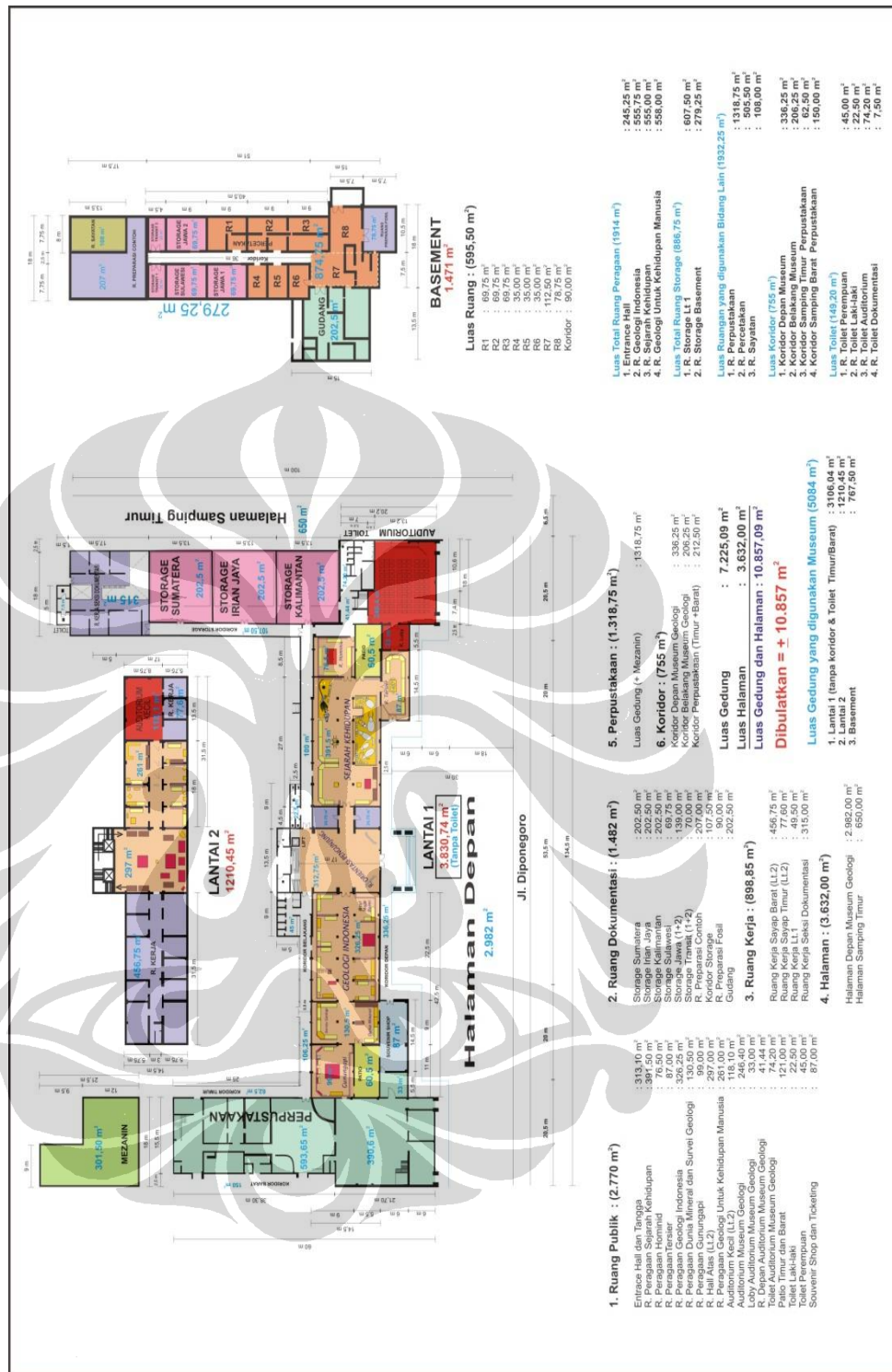
Museum Geologi pada saat ini memiliki 3 (tiga) ruang pameran utama dan 1 (satu) ruang orientasi sebagai pendahuluan. Ruang pameran tersebut terdiri dari :

1. Ruang Orientasi
2. Ruang Pamer Sejarah Kehidupan
3. Ruang Pamer Geologi Indonesia, dan
4. Ruang Pamer Geologi untuk Kehidupan Manusia.

Pengaturan ruang pameran disesuaikan dengan jenis dan fungsi informasi Museum Geologi, yaitu sebagai suatu rangkaian informasi yang saling terkait satu dengan yang lainnya berdasarkan skenario dan tema besar dari setiap ruang pameran, dan setiap sudut peragaan disusun menurut arah putaran jarum jam berdasarkan *master plan* yang ada.



Gambar 3. Denah Ruang Pamer Museum Geologi



Gambar 4. Denah Luas Ruang Pamer Museum Geologi

## 2.2. Kondisi Tata Pamer Ruang Pamer Sejarah Kehidupan

Sejarah Kehidupan merupakan tema besar pameran di ruangan ini. Skenario disusun secara kronologis (*Chronological descriptive*), dengan pendekatan *scientific* dan artistik, pesan informatif dan estetik. Peralatan pendukung terdiri dari alat pamer/peraga (panel, showcase, maket) dan sistem pencahayaan.

Ruang Sejarah Kehidupan terbagi dalam lima Sudut Pamer, yaitu:

1. Arkeo-Paleozoikum
2. Mesozoikum
3. Kenozoikum: Tersier
4. Kenozoikum: Kuartar
5. Hominid.

Untuk memahami pameran dan informasi yang disajikan, pengunjung dapat mempelajarinya secara berurutan mengikuti arah jarum jam mulai dari Sudut Pamer Arkeo-Paleozoikum dan berakhir di Sudut Pamer Kenozoikum.



Gambar 5. Denah Ruang Pamer Sejarah Kehidupan

Ruang Pamer Sejarah Kehidupan secara garis besar menjelaskan tentang perkembangan kehidupan di bumi berdasarkan urutan waktu mulai dari Masa, Zaman, dan Kala dengan karakteristik alam dan ciri kehidupannya masing-masing. Setiap sudut pameran, informasi dikemas dalam bentuk panel-panel yang didukung dengan koleksi yang berkaitan erat dengan tema pameran yang disajikan.

Tabel 1. Skala Waktu Geologi dan Ciri Kehidupan Dari Zaman ke Zaman  
(Museum Geologi)

KURUN	Masa	Zaman	Kala	Umur (juta thn lalu)	Ciri kehidupan (pemunculan pertama)
F A N E R O Z O I K U M	Kenozoikum	Kuartar	Holosen	0,01 – sekarang	Penyebaran manusia modern
			Plistosen	1,7 – 0,01	Manusia (Homo)
		Tersier	Pliosen	5,5 – 1,7	Hominid
			Miosen	23,5 – 5,2	Kera dan Ikan paus Mamalia besar pemakan rumput
			Oligosen	35,5 – 23,5	Mamalia modern
			Eosen	56,5 – 35,5	Padang rumput Kuda dan Unta
			Paleosen	65 – 56,5	Mamalia besar (Dinosaurus punah)
	Mesozoikum	Kapur		145 – 65	Tumbuhan berbunga Mamalia berplasenta
		Jura		208 – 145	Burung dan mamalia Berkembangnya dinosaurus
		Trias		245 – 208	Reptilia terbang Dinosaurus
	Paleozoikum	Perm		290 – 245	Hewan berkaki empat mirip mamalia
			Karbon		362 – 290
		Devon		408 – 362	Berkembangnya ikan Hewan berkaki empat Pohon paku
			Silur		439 – 408
Ordovisium				510 – 439	Hewan air tawar Koral
Kambrium				540 – 510	Ikan; Organisme bercangkang
KRIPTOZOIKUM	Proterozoikum	Pra- Kambrium		2500 – 540	Koloni ganggang dan ubur-ubur (invertebrata bertubuh lunak)
	Arkeozoikum (Arkean)			4600 – 2500	Organisme bersel banyak Kehidupan awal : bakteri dan ganggang

Catatan : Baca dari bawah ke atas



### 2.2.1. Sudut Arkeo-Paleozoikum

Sudut pameran ini menjelaskan, dimulai dari proses terbentuknya bumi pada 4,6 milyar (4.600.000.000) tahun lalu melalui proses kondensasi nebula (pemadatan kabut) yang kemudian lahirlah tata surya dimana matahari sebagai pusatnya dan bumi beserta planet-planet lainnya sebagai anggota yang mengitarinya. Pada awal pembentukannya, bumi masih berupa sebuah bola api yang seluruh permukaannya diselubungi lautan api yang kita kenal sebagai magma.



Foto 6. Sudut Arkeo-Paleozoikum  
(Ma'mur, 2008)

Sejarah kehidupan di muka bumi diawali dengan kemunculan mikro-organisme bersel tunggal yang sangat primitif dari dalam samudera pada satu milyar tahun yang lalu, yaitu sejenis bakteri dan ganggang atau yang disebut *stromatolit*. Selanjutnya kehidupan yang lebih kompleks dan nyata mulai berkembang pada Masa Paleozoikum yang berlangsung dari 590 juta – 250 juta tahun yang lalu yang terbagi menjadi 6 (enam) zaman, yaitu Zaman : **Kambrium, Ordovisium, Silur, Devon, Karbon, dan Perm**, yang mana setiap zaman ini memiliki rentang waktu yang berbeda-beda. Pada dasarnya, masa ini merupakan masa perkembangan hewan *invertebrata* (tidak bertulang belakang) salah satunya adalah *Trilobita*, dan *vertebrata*, khususnya ikan dan amfibi serta sebagian reptilia, dan juga sebagai masa perkembangan ganggang laut serta tumbuhan berspora *Pteridophyta* (tumbuhan paku).



Foto 7. Fossil Stromatolit



Foto 8. Fossil Trilobita

(Museum Geologi, 2008)

Koleksi yang ditampilkan memang tidak menunjukkan keseluruhan makhluk hidup yang ada pada masa ini secara lengkap. Namun penataan koleksi tidak terlalu padat dan tidak terdapat koleksi yang ditampilkan berulang.

Panel yang terdapat pada sudut pameran ini menggunakan panel berwarna berupa gambar ilustrasi pada masa paleozoikum, kemudian di bawah panel gambar terdapat panel yang berisikan informasi tentang zaman arkeo-paleozoikum. Panel tersusun di seluruh dinding sudut pameran. Informasi yang disajikan pada panel cukup padat. Teks panel menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Terdapat pula istilah ilmiah yang belum populer yang digunakan dalam menjelaskan materi.



Foto 9. Panel pada Sudut Arkeo-Paleozoikum

(Afif Amrullah, 2008)



Label yang terdapat pada koleksi hanya memberikan penjelasan mengenai nama atau jenis koleksi yang ditampilkan dengan bahasa ilmiah yang kurang populer. Tidak ada informasi lain selain nama koleksi.



Foto 10. Tata Pamer Koleksi dan Label pada Sudut Arkeo-Paleozoikum  
(Afif Amrullah, 2008)

Sistem pencahayaan yang terdapat pada sudut ini cukup baik, semua lampu dapat difungsikan. Lampu sorot dengan cahaya kuning tampak menyoroti tiap panel. Pada vitrin menggunakan lampu dengan cahaya putih.



Foto 11. Tata Pencahayaan pada Sudut Arkeo-Paleozoikum  
(Afif Amrullah, 2008)

### 2.2.2. Sudut Mesozoikum

Pada sudut pameran ini dijelaskan bahwa Masa Mesozoikum adalah masa berkembangnya hewan reptilia, khususnya dinosaurus, serta berkembangnya amonit dan tumbuhan berbiji purba. Masa ini berlangsung dari 250 juta – 65 juta tahun yang lalu yang dibagi menjadi tiga zaman : *Trias, Jura, dan Kapur*.

Di zaman Trias, Dinosaurus dan reptilia laut berukuran besar mulai muncul pertama kali. *Amonit* semakin umum, sedangkan *gastropoda* dan *bivalvia* semakin meningkat. *Cynodont*, sejenis reptilia mirip mamalia pemakan daging mulai berkembang. Mamalia pertama mulai muncul dan reptilia air semakin banyak seperti penyu dan kura-kura. Jenis tumbuhan *cycad* (mirip palem) dan *konifer* mulai menyebar. Pada zaman ini benua Pangea bergerak ke utara dan membentuk gurun. Lapisan es di bagian selatan mencair dan celah-celah mulai terbentuk di Pangea.



Foto 12. Sudut Mesozoikum  
(Afif Amrullah, 2008)

Selanjutnya dijelaskan, Zaman Jura adalah zaman kejayaan Dinosaurus yang menguasai daratan, sedangkan lautan dikuasai reptilia laut seperti *Ichthyosaurus* dan *Plesiosaurus*, sedangkan di angkasa dikuasai reptilia terbang seperti *Pterosaurus* serta *Pterodactyl*. Burung sejati pertama (*Archaeopteryx*) mulai muncul. Berbagai jenis buaya mulai berkembang, sedangkan *Amonit* dan *Belemnit* menjadi sangat umum. Tumbuhan *Ginkgo*, *Benetit* dan *Sequoia* melimpah dan *Konifer* menjadi umum. Pada zaman ini benua Pangea terpecah,

dimana Amerika Utara terpisah dari Afrika, sementara Amerika Selatan melepaskan diri dari Antartika dan Australia. Di Indonesia pernah ditemukan fosil gigi *Ichthyosaurus* di Pulau Seram yang dahulunya masih merupakan lautan, yaitu sejenis reptil laut yang hidup sezaman dengan Dinosaurus.



Foto 13. Fosil *Ichthyosaurus* dari P. Seram



Foto 14. Fosil *Amonit*

(Museum Geologi, 2008)

Zaman Kapur, zaman ini merupakan puncak kejayaan Dinosaurus raksasa dan reptilia terbang. Mamalia dan tumbuhan berbunga mulai berkembang baik ragam jenis maupun bentuknya. Mamalia berari-ari mulai muncul pertama kali. Saat itu iklim sedang mulai muncul. Pada zaman ini India terlepas jauh dari Afrika dan bergerak menuju Asia.



Foto 15. Replika Fosil *Tyrannosaurus rex*.

(Krishna Pramudiptha, 2009)

Satu hal yang paling penting pada sudut pameran ini adalah pemahaman tentang peristiwa kepunahan masal yang terjadi pada akhir Zaman Kapur (65 juta tahun lalu) yang merupakan tanda berakhirnya Masa Mesozoikum, sekaligus awal

mula Masa Kenozoikum. Jenis-jenis kehidupan yang punah meliputi: *Dinosaurus*, *Pterosaurus*, *Ichthyosaurus*, *Plesiosaurus*, dan kelompok binatang moluska (*Amonit dan Belemnit*), serta sebagian besar *Brakiopoda*. Banyak teori yang menerangkan penyebab tentang Kepunahan Massal, di antaranya adalah teori tentang jatuhnya meteorit raksasa yang membentur bumi dengan benturan sangat dahsyat. Benturan meteorit itu menimbulkan panas dan kebakaran sehingga terjadi penguapan besar-besaran yang menghasilkan asap dan awan tebal. Awan tebal ini menghalangi sinar matahari sehingga terjadi pendinginan global dan penipisan oksigen yang mengakibatkan sebagian tumbuhan, hewan pemakan tumbuhan dan hewan pemakan daging juga mati. Dinosaurus yang merupakan hewan berdarah panas tidak mampu bertahan hidup pada iklim seperti itu, sehingga akhirnya punah.

Dalam sudut pameran ini menampilkan koleksi-koleksi yang berhubungan dengan zaman ini, walaupun tidak menunjukkan keseluruhan masa berkembangnya Zaman Mesozoikum secara lengkap. Penataan koleksi tidak terlalu padat. Koleksi yang menarik perhatian pengunjung adalah koleksi replika dinosaurus (*T-rex*), yang akhirnya menjadi koleksi *masterpiece* atau maskot dari Museum Geologi. Hal ini terlihat dari banyaknya pengunjung yang berhenti sejenak untuk melihat informasi yang terdapat pada replika ini atau sekedar untuk berfoto.

Panel yang terdapat pada sudut pameran ini menggunakan panel berupa gambar ilustrasi pada masa ini, kemudian di bawah panel gambar terdapat panel yang berisi informasi tentang Zaman Mesozoikum. Panel tertata di seluruh dinding sudut pameran ini, bahkan terkesan lebih mendominasi daripada koleksi yang dipamerkan. Informasi yang disajikan cukup padat. Teks yang terdapat pada panel menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Bahasa panel juga menggunakan istilah ilmiah yang belum populer.



Foto 16. Panel pada Sudut Mesozoikum  
(Afif Amrullah, 2008)

Label yang terdapat pada koleksi hanya memberikan penjelasan mengenai nama atau jenis koleksi yang ditampilkan dengan bahasa ilmiah. Tidak ada informasi lain selain nama koleksi, sehingga untuk mengerti tentang koleksi yang dipamerkan, maka pengunjung harus membaca panel. Teks pada label terlalu kecil, kurang sesuai dengan sudut pandang membaca.

Sistem pencahayaan yang terdapat pada sudut ini cukup baik, semua lampu dapat difungsikan. Lampu sorot dengan cahaya kuning tampak menyoroti tiap panel. Pada vitrin menggunakan lampu dengan cahaya putih. Di koleksi replika *T-Rex*, juga terdapat lampu dengan cahaya kuning, walaupun lampu ini kurang terlihat fungsinya karena tidak seimbang antara koleksi yang dipamerkan dengan cara peninarannya.



Foto 17. Tata Pencahayaan pada Sudut Mesozoikum  
(Afif Amrullah, 2008)

### 2.2.3. Sudut Kenozoikum: Tersier

Pada sudut pameran ini dijelaskan bahwa Masa Kenozoikum merupakan masa perkembangan mamalia dan tumbuhan - berbiji modern. Zaman Tersier berlangsung dari 65 juta tahun yang lalu. Pada Zaman Tersier-Kuarter, pemunculan dan kepunahan hewan serta tumbuhan saling berganti seiring dengan perubahan iklim global.

Zaman Tersier merupakan zaman perkembangan mamalia di belahan dunia yang lain, akan tetapi tidak demikian halnya dengan Indonesia karena pada zaman ini sebagian besar Kepulauan Indonesia baru terbentuk. Oleh karena itu fosil-fosil yang dijumpai di Indonesia sebagian besar merupakan fosil hewan laut terutama *moluska* dan *foraminifera*. Zaman Tersier ini dibagi menjadi 6 (enam) kala, yaitu: Paleosen, Eosen, Oligosen, Miosen, dan Pliosen yang masing-masing kala tersebut berlangsung pada rentang waktu tertentu, serta memiliki ciri kehidupan dan perkembangan alam yang berbeda.

Sudut ruang pameran tersier berada pada ruangan tersendiri yaitu di sudut kanan museum, agak menjorok dari ruang utamanya. Hal ini seolah-olah seperti adanya penambahan ruang dalam Ruang Pamer Sejarah Kehidupan.

Koleksi yang dipamerkan pada sudut ini sudah sesuai dengan subtemanya yang menampilkan koleksi fosil hewan laut terutama *moluska* dan *foraminifera*. Tata cara memamerkan koleksinya terlalu padat dan berulang-ulang.



Foto 18. Tata Pamer Koleksi pada Sudut Kenozoikum: Tersier  
(Afif Amrullah, 2008)



Panel yang digunakan pada sudut ini menggunakan panel berwarna. Informasi dalam panel tidak hanya berupa tulisan, tetapi terdapat pula panel yang berupa gambar atau bagan. Panel diletakkan mengelilingi dinding sudut pameran. Teks yang terdapat pada panel menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Selain itu pada panel juga digunakan istilah ilmiah yang belum populer.



Foto 19. Tata Letak Panel pada Sudut Kenozoikum: Tersier  
(Afif Amrullah, 2008)

Label yang terdapat pada koleksi hanya memberikan penjelasan mengenai nama atau jenis koleksi yang ditampilkan dengan beberapa panel menggunakan bahasa ilmiah. Tidak ada informasi lain selain nama dan nomor koleksi.

Pencahayaan yang terdapat pada sudut ini cukup baik, semua lampu dapat difungsikan. Lampu sorot dengan cahaya kuning tampak menyoroti tiap panel. Pada vitrin menggunakan lampu dengan cahaya putih.



Foto 20. Tata Pencahayaan pada Sudut Kenozoikum: Tersier  
(Afif Amrullah, 2008)

#### 2.2.4. Sudut Kenozoikum: Kwartar

Pada Zaman Kwartar di belahan dunia dikenal sebagai zaman perkembangan manusia, sedangkan di Indonesia di samping berkembangnya manusia berkembang juga mamalia. Sudut pameran Zaman Kwartar ini menjadi daya tarik yang kuat bagi pengunjung, dimana sudut pameran ini memperagakan berbagai koleksi fosil hewan bertulang belakang (vertebrata) yang semuanya berasal dari Indonesia. Koleksi fosil vertebrata yang menjadi kebanggaan Museum Geologi di antaranya adalah fosil gajah (*Stegodon trigonocephalus*), *Sinomastodon bumiayuensis*, Badak (*Rhinoceros sondaicus*), Kudanil (*Hippopotamus sivalensis*), Kerbau (*Bubalus palaeokerabau*), dan Kura-kura raksasa (*Geochelone atlas*). Sebagian besar ditemukan di situs sekitar aliran sungai Bengawan Solo, Jawa Tengah - Jawa Timur. Selain itu juga dipamerkan fosil-fosil dari luar Jawa, seperti babi rusa (*Celebochoerus heekereni*), komodo (*Varanus komodoensis*), gajah kerdil (*Stegodon sompoensis*), *Stegodon sondaari* dan *Elephas celebensis*.



Foto 21. Sudut Kenozoikum: Kwartar dengan Koleksi Fosil Vertebratannya  
(Krishna Pramudiptha, 2009)

Sudut Pamer Kwartar diakhiri oleh sudut pameran tentang Bandung yang secara geologi memiliki sejarah yang cukup menarik. Bandung diyakini oleh para ahli geologi bahwa Bandung dahulunya merupakan suatu danau yang luas. Pendapat ini didasarkan atas bukti kenampakan morfologinya yang berbentuk cekungan. Selain itu, keberadaan Danau Bandung diperkuat dengan adanya banyak temuan artefak peninggalan manusia purba yang diduga hidup di pinggiran danau.

Danau Bandung terbentuk sekitar 135.000 tahun yang lalu sebagai akibat tersumbatnya aliran Sungai Citarum oleh endapan dari letusan Gunungapi Sunda. Air danau raksasa ini mencapai garis ketinggian 700 - 712,5 meter di atas permukaan laut. Menurut para peneliti, Danau Bandung mulai surut atau mengering 16.000 tahun yang lalu, akibat merembesnya air danau melalui rekahan yang terdapat di daerah Pasir Larang dan Pasir Kiara yang kemudian mengalir melalui Sangiangtikoro.



Foto 22. Sudut Kenozoikum: Kuarter tentang Bandung  
(Ma'mur, 2008)

Indikasi lain tentang keberadaan Danau Bandung yang menurut legenda, dinamakan *Situ Hiang* adalah banyaknya penamaan daerah dengan menggunakan istilah yang mencirikan kondisi adanya banyak air, seperti nama daerah dengan awalan “ci” yang artinya sungai, misalnya Cililin dan “ranca” yang artinya rawa, misalnya Rancaekek. Sementara itu daerah yang sejak dulu merupakan daratan menggunakan nama “ujung”, misalnya Ujungberung.

Di sudut ini juga dipamerkan fosil Ular Sanca, (*phyton reticulates*) yang ditemukan di daerah Ciharuman, Cililin dan fosil rahang bawah gajah, *Elephas maximus*, yang ditemukan di daerah Rancamalang, Cijerah, Bandung pada tahun 2004.

Panel yang digunakan pada sudut ini menggunakan panel yang berwarna. Informasi dalam panel tidak hanya berupa tulisan, tetapi terdapat pula panel yang berupa gambar atau foto. Pada sudut Danau Bandung, panel tidak hanya diletakkan pada dinding, namun juga diletakkan di dalam vitrin tinggi bersamaan dengan koleksi yang terdapat di dalamnya. Teks yang terdapat pada panel

menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Namun untuk sudut Danau Bandung teksnya hanya menggunakan Bahasa Indonesia. Pada sudut yang menampilkan koleksi fosil hewan bertulang belakang, terdapat panel yang diletakkan di belakang media koleksi.



Foto 23. Tata Letak Panel Sudut Kenozoikum: Kwartar  
(Afif Amrullah, 2008)

Label yang terdapat pada koleksi hanya memberikan penjelasan mengenai nama atau jenis koleksi yang ditampilkan. Pada koleksi replika yang diminati banyak pengunjung museum terdapat pula label yang hanya menunjukkan daerah ditemukannya saja tanpa menyebutkan apa nama koleksi yang dipamerkan.

Sistem pencahayaan yang terdapat pada sudut ini cukup baik, semua lampu dapat difungsikan. Lampu sorot dengan cahaya kuning tampak menyoroti panel dinding. Pada vitrin menggunakan lampu dengan cahaya putih.

### 2.2.5. Sudut Hominid

Sudut ini merupakan ruang khusus yang memberikan penjelasan tentang manusia purba, khususnya yang ditemukan di Indonesia. Sebagian besar fosil manusia purba Indonesia ditemukan di pulau Jawa, khususnya di sepanjang daerah aliran sungai Bengawan Solo yang mengalir dari Jawa Tengah ke Jawa Timur. Beberapa lokasi situs manusia purba yang telah dikenal dunia dijelaskan disini beserta koleksi temuannya, seperti daerah Trinil, Ngandong, Sangiran, Sambungmacan, dan lain-lain. Trinil yang terletak 11 km di barat kota Ngawi,

Jawa Timur, telah dikenal dunia sejak ditemukannya fosil manusia purba *Pithecanthropus erectus* yang disebut-sebut sebagai “*The Missing Link*” oleh penemunya Eugene Dubois yang melakukan ekskavasi pada tahun 1891-1893. Sekarang fosil ini dinamakan *Homo erectus* yang diberi kode *Pithecanthropus* I (P-I).

Ngandong yang terletak di Kabupaten Blora, Jawa Tengah, 10 km dari kota Ngawi, merupakan situs yang paling banyak ditemukan fosil manusia purba pada satu lokasi. 11 tengkorak telah ditemukan dalam kegiatan ekskavasi pada tahun 1931, yang kemudian diteliti oleh Oppenoorth tahun berikutnya dan diidentifikasi sebagai *Homo (Javanthropus) soloensis*, yang sekarang dikenal sebagai *Homo erectus soloensis*. Sangiran yang terletak di Kabupaten Sragen, Jawa Tengah, 20 km di utara kota Solo (Surakarta), merupakan situs terkaya akan temuan fosil vertebrata khususnya hominid (manusia purba). Temuan pertama fosil vertebrata dari daerah ini, tepatnya di Kalioso, Sangiran, dilaporkan oleh Schemulling pada tahun 1864. Pada tahun 1937, von Konigswald melaporkan temuan fosil manusia purba yang kemudian diberi kode *Pithecanthropus* II (P-II). Selanjutnya di daerah ini banyak ditemukan fosil manusia purba *Pithecanthropus* termasuk P-VIII atau disebut juga S-17 (Sangairan 17) yang merupakan tengkorak paling lengkap di antara temuan lainnya yang sampai sekarang fosil aslinya masih tersimpan di Museum Geologi Bandung.

Di sudut ini juga dipaparkan tentang sejarah evolusi manusia yang dicetuskan oleh Charles Darwin, Ernst Haeckel dan Eugene Dubois. Selain itu juga tentang dua versi teori evolusi manusia yang dianut dunia, yaitu teori “Multi Regional” dan teori “*Out of Africa*”, serta beberapa penjelasan lain seputar manusia purba.





Foto 24. Sudut Homonid  
(Ma'mur, 2008)



Foto 25. Fosil Tengkorak *Homo erectus*,  
ditemukan di Sangiran, Jawa Tengah  
(Museum Geologi, 2008)

Panel yang terletak pada sudut ini menggunakan panel warna. Dalam panel ini informasi yang disajikan selain berupa teks, juga berupa foto dan bagan. Teks yang terdapat pada panel hanya menggunakan Bahasa Indonesia saja. Panel diletakkan mengelilingi dinding Sudut Hominid dan tidak tersusun sesuai dengan kronologis cerita. Informasi yang terdapat pada panel juga tidak memberikan informasi yang runut, tidak menunjukkan adanya suatu perkembangan sejarah atau peradaban manusia purba. Jika dibandingkan dengan ruangan sudut lain, ruangan hominid memiliki jumlah panel yang paling sedikit dengan informasi yang tidak tuntas.



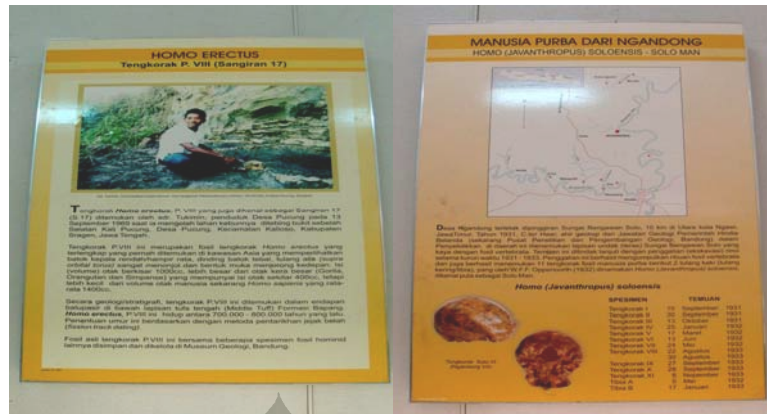


Foto 26. Panel pada Sudut Hominid (Afif Amrullah, 2008)

Teks atau label yang terdapat pada koleksi hanya memberikan penjelasan mengenai nama atau jenis koleksi yang ditampilkan. Untuk memahami tentang koleksi yang dipamerkan, maka pengunjung harus membaca panel. Antara panel yang ditampilkan dengan koleksi yang terdapat di bawahnya belum tentu sesuai.



Foto 27. Label pada Sudut Hominid (Afif Amrullah, 2008)

Pada Sudut Hominid ini juga terdapat dua maket, yaitu maket persebaran penemuan fosil hominid dan maket peta geologi daerah Sangiran. Dalam maket persebaran penemuan fosil hominid tidak terdapat keterangan. Informasi maket dapat kita baca melalui panel yang terdapat di atasnya dan informasi dalam panel tersebut menggunakan bahasa ilmiah yang tidak populer.

Sistem pencahayaan pada Sudut Hominid menggunakan lampu biasa bercahaya putih dan penerangan pada vitrin. Tidak terdapat lampu yang menyoroti panel seperti pada sudut pameran lain.



Foto 28. Tata Pencahayaan pada Sudut Hominid  
(Afif Amrullah, 2008)

## BAB 3

### KERANGKA TEORI

#### 3.1. Definisi dan Fungsi Museum

Museum berkembang seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan manusia semakin membutuhkan bukti-bukti otentik mengenai catatan sejarah kebudayaan. Museum berdasarkan definisi yang diberikan *International Council of Museums*, adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan (ICOM, 2006). Karena museum dapat menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, atau pun dokumentasi dan pemikiran imajinatif di masa depan. Sementara itu menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum, disebutkan (Depbudpar, 2006:12):

*“Museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa”.*

Kosasih (2007: 67-69), mengungkapkan bahwa museum di Indonesia biasanya diartikan sebagai “tempat”, yaitu tempat untuk menyimpan atau memamerkan barang-barang yang mempunyai nilai tertentu, seperti nilai sejarah, nilai ilmiah, barang “kuno” dan lain sebagainya. Bahkan sebagian besar masyarakat Indonesia mempunyai pandangan/paradigma, bahwa museum adalah tempat menyimpan barang yang sudah tidak berguna, kumuh, kusam, gelap dan sebagainya. Apabila museum didefinisikan sebagai “tempat” seperti yang disebutkan di atas, maka “museum” akan cenderung bersifat statis atau sangat pasif bahkan berkesan mati, karena yang disebut “tempat” biasanya juga bersifat statis dan hanya memerlukan pemeliharaan saja. Paradigma ini sebaiknya segera diubah. Berdasarkan Konvensi *Internasional Council of Museums* (ICOM) yang

diselenggarakan di Copenhagen tahun 1974, Museum didefinisikan sebagai *Lembaga tetap yang tidak mencari untung dalam melayani masyarakat, terbuka untuk umum, bertugas mengkonservasikan, meneliti, mengkomunikasikan dan memamerkan benda peninggalan budaya manusia beserta lingkungan alamnya untuk kepentingan dokumentasi, pendidikan dan rekreasi*. Lebih lanjut, Dikdik Kosasih menjelaskan bahwa sebagai suatu “lembaga”, museum dituntut agar mampu memberikan pelayanan kepada masyarakat dari berbagai lapisan, baik masyarakat lokal, regional, bahkan internasional.

Dengan demikian dalam melaksanakan tugas dan fungsinya museum dapat menjadi suatu lembaga pendidikan non formal, yakni mengisi beberapa hal yang belum dapat dilakukan oleh lembaga pendidikan formal sebagai upaya untuk ikut serta “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Suatu museum sebaiknya bertitik tolak dari koleksi yang dimilikinya, atau, paling tidak, harus selalu berkaitan dengan koleksinya yang memberi pengetahuan kepada masyarakat sesuai dengan koleksi yang dimilikinya. Pelayanan masyarakat ini akan berjalan baik dengan menyusun suatu sistem pelayanan yang terintegrasi dengan kegiatannya dan menjalin hubungan yang harmonis dengan institusi yang memahami visi dan misi museum (Mostny, 1971).

Museum merupakan salah satu media untuk mengeksplorasi proses pencapaian sebuah bangsa, baik di bidang seni, budaya, ilmu pengetahuan, teknologi, bahkan museum mestinya menjadi sarana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, menjadi sumber untuk mengkaji tentang berbagai hal sesuai dengan koleksi yang disajikannya (Nugrahani, 2008 : 24).

Lebih jauh dijelaskan, dalam perkembangan dunia modern, terdapat kecenderungan bahwa setiap masyarakat/bangsa yang maju meletakkan dasar/kebijakan yang kuat terhadap pembangunan museum. Dengan membangun atau mengembangkan museum yang representatif, kualitas dan citra peradaban suatu masyarakat/bangsa dapat dilihat. Museum dalam konteks sejarah peradaban manusia dianggap sebagai penanda hadirnya budaya modern, citra intelektual modernitas suatu masyarakat/bangsa. Dalam konteks ini, museum dinilai sebagai tempat untuk membentuk citra suatu masyarakat atau bangsa atas suatu nilai sejarah, keunggulan/prestasi, keilmuan, dan apresiasi yang telah dicapai.

Museum merupakan suatu cerminan dari perkembangan sosial yang telah maju (*high level society*). Museum modern sudah seharusnya memiliki fungsi-fungsi yang bersifat khusus, antara lain sebagai lembaga yang informatif, profesional, sistematis (dalam penanganan koleksi), menyenangkan, dan diakui masyarakat (Edson dan Dean, 1994:13).

Selanjutnya terkait dengan tujuan museum yang fungsinya terus berkembang, maka arah penataan museum dapat merujuk pada Empat Tiang Pendidikan Abad ke-21 (*The Four Pillars of Education in the 21<sup>st</sup> Century*) yang merupakan hasil rumusan Komisi Internasional untuk Pendidikan Abad Ke-21 UNESCO, (Tanudirdjo, 2007:18-27). Keempat tiang/pilar pendidikan itu adalah belajar untuk tahu (*learn to know*), belajar untuk melakukan (*learn to do*), belajar untuk menjadi (*learn to be*), dan belajar untuk hidup bersama (*learn to live together*). Keempat pilar pendidikan tersebut dapat dijabarkan, sebagai berikut :

1. Belajar untuk tahu (*learn to know*) termasuk dalam ranah pembelajaran kognitif. Artinya tujuan utamanya adalah belajar mendapatkan pengetahuan (*knowledge*) sebaik-baiknya. Apabila museum ingin terlibat dalam proses pembelajaran (*transfer of knowledge*) kognitif ini maka museum harus informatif.
2. Belajar untuk melakukan (*learn to do*), ranah pendidikan ini terutama untuk meningkatkan ketrampilan baik ketrampilan fisik (psikomotorik) maupun terampil dalam menerapkan konsep, prosedur, maupun manajemen. Dalam hal ini, museum perlu menyajikan sarana-sarana pembelajaran yang interaktif.
3. Belajar untuk menjadi (*learn to be*), tujuan pendidikan ini adalah menjadikan manusia lebih manusiawi atau lebih mengarah pada ranah pembentukan kepribadian.
4. Belajar untuk hidup bersama (*learn to live together*), pembelajaran yang membuktikan bahwa manusia tidak bisa hidup terlepas dari manusia yang lain.

Ranah pendidikan ini menganggap museum menjadi salah satu sarana/wahana yang penting untuk menyadarkan empat hal tersebut di atas.

Museum dalam melaksanakan komunikasi dengan pengunjung (publik), salah satunya yaitu melalui media pameran. Terkait dengan hal media komunikasi untuk pengunjung, Asiarto (2007:5) menjelaskan bahwa cara menyampaikan informasi koleksi dapat dilaksanakan dengan berbagai bentuk dengan sarana penunjangnya. Secara garis besar ada 5 (lima) cara atau metode penyampaian informasi koleksi museum terhadap pengunjung, yaitu :

- a. Pameran-pameran, baik permanen maupun temporer.
- b. Acara-acara Audio-visual (pemeran film/video)
- c. Program-program edukasi
- d. Ceramah dan pengantar pengenalan museum
- e. Publikasi dan penerbitan

Kelima metode tersebut adalah metode baku yang dilaksanakan oleh pengelola museum di Indonesia pada umumnya. Tetapi sampai saat ini jarang sekali pengelola museum melakukan evaluasi terhadap keefektifan metode tersebut, apalagi melakukan pengembangan atau elaborasi untuk merancang suatu cara baru dalam penyampaian informasi koleksi dengan cepat dan mudah dipahami oleh pengunjung. Tiga kata kunci yakni tata pameran, komunikasi, dan apresiasi yang harus dikaji lebih dalam untuk memperoleh konsep dan metode baru yang dapat diterapkan baik secara teoretis maupun praktis (Burcaw, 1981:110).

### **3.2 Teori Tata Pamer**

Sebuah pameran dikatakan efektif apabila pengunjung dapat memahami isi pameran dan tujuan penyelenggaraan pameran secara menarik, tidak membosankan serta menghibur. Beberapa aspek penting dalam penyajian materi pameran serta informasi yang mendukungnya adalah kuatnya skenario pameran yang bagus, tata atur materi pameran yang sistematis dan desain media pameran yang menarik, informatif serta interaktif dan tata cahaya yang efektif.

Metode penyajian ditekankan kepada pameran sebagai unsur utama suatu museum. Menurut Verhaar dan Meeter dalam bukunya yang berjudul *Project Model Exhibition*, pameran adalah suatu bentuk komunikasi yang melibatkan



sekelompok besar masyarakat, yang bertujuan untuk memberikan informasi, gagasan, dan emosi yang berkaitan dengan benda-benda pembuktian manusia dan lingkungannya, yang dibantu dengan perlengkapan visual dan metode dimensional. Selain itu, pameran juga merupakan media yang menyampaikan misi (tujuan) museum melalui koleksi-koleksi yang dimilikinya. Tujuannya adalah untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman yang positif, serta menumbuhkan kepercayaan pada masyarakat (Edson dan Dean, 1994:149-150).

Pameran adalah inti dari pengalaman yang ditawarkan museum kepada masyarakat. Setiap museum mempunyai karakteristiknya masing-masing, dan melalui pamerannya, museum dapat merefleksikan karakteristik tersebut melalui isi, gaya, dan cara pengungkapan. Terlepas dari jenis museum tempat pameran itu berada atau jenis informasi yang disampaikan di dalamnya, pameran museum memiliki tiga prinsip yang bersifat universal, yaitu:

1. Fungsi utama dari pameran adalah untuk memamerkan sesuatu.
2. Pameran adalah media untuk berkomunikasi.
3. Pameran merupakan suatu pengalaman, bukan produk (McLean, 1993:15-16).

Untuk menghasilkan suatu pameran yang menarik, maka sistemnya harus direncanakan secara matang. Perencanaan pameran tersebut meliputi aspek museografi dan aspek skenografi. Museografi yaitu pengetahuan teknik pameran (eksibisi) di museum yang meliputi peralatan museum, pemeliharaan, pemugaran, keselamatan, pameran dan teknik komunikasi dan konservasi pencegahan. Skenografi yaitu seni mempertunjukkan, menempatkan suatu benda pameran yang tepat di museum yang meliputi kompleksitas tindakan skenografer secara ilmu bangunan (arsitek) untuk mewujudkan suatu pameran yang indah, menarik (dekoratif) dan dapat dimengerti serta mampu memberikan makna kepada semua orang dalam suatu pameran yang nyata (Leclercq, 2007, 1 : 24).

Pameran di museum dapat dikatakan sukses apabila telah berhasil mencapai tujuan yang diemban museum tersebut (McLean, 1993:20). Menurut Roger Miles, pameran di museum dapat dikatakan berhasil apabila telah melakukan beberapa hal berikut, yaitu:

1. Menampilkan objek yang tampak nyata dan hidup.

2. Langsung mengena pada sasaran yang dimaksud.
3. Dapat dipahami oleh berbagai kalangan.
4. Dapat dikenang (*memorable*).
5. Dapat menunjukkan dengan jelas kepada pengunjung tahap dimulainya pameran hingga tahap berakhirnya (jelas dan sistematis).
6. Menggunakan teknik penyampaian modern yang memudahkan pemahaman pengunjung.
7. Menggunakan hal-hal yang mudah dikenali pengunjung (*familiar*) dan pengalaman tertentu yang dapat membantu memudahkan penjelasan.
8. Menyertakan *display* yang komprehensif untuk menjelaskan suatu objek (McLean, 1993:20).

Pengadaan pameran di museum harus didasari oleh tiga faktor, yaitu koleksi, pengunjung, dan sarana pameran. Faktor *pertama*, koleksi hendaknya dapat ditampilkan secara utuh agar dapat dinikmati dengan baik oleh pengunjung. Koleksi-koleksi yang akan dipamerkan, harus diseleksi terlebih dahulu agar jumlahnya tidak terlalu banyak. Jumlah koleksi yang terlalu banyak dapat menimbulkan kesan padat dan penuh. Tata pameran yang sederhana dapat menonjolkan keindahan dari koleksi-koleksi tersebut. Oleh karena itu, hindari dekorasi yang berlebihan dan mendominasi ruangan karena dapat mengganggu konsentrasi pengunjung. Di samping penampilan koleksi, hal lain yang harus diperhatikan adalah faktor keamanan dan kebersihan koleksi.

Faktor yang *kedua* adalah pengunjung. Pameran di museum bertujuan untuk memberikan kepuasan dan kesenangan bagi pengunjung. Pameran diatur secara sistematis agar dapat dipahami dengan mudah. Pengaturan ruangan harus diperhatikan pula agar pengunjung dapat bergerak dengan leluasa. Kenyamanan pengunjung merupakan aspek yang sangat penting. Apabila pengunjung merasa nyaman dengan suasana pameran, maka mereka dapat menangkap dan memahami informasi dengan baik. Dalam pengadaan materi pameran, pihak museum harus memperhatikan keragaman pengunjung yang terdiri dari latar belakang budaya, pendidikan, dan usia yang berbeda-beda. Penyampaian informasi sebaiknya bersifat umum dan sederhana sehingga mudah dipahami oleh semua kalangan.

Kemudian faktor yang *ketiga* adalah faktor sarana. Faktor sarana merupakan faktor yang melengkapi kedua faktor sebelumnya. Tanpa adanya sarana yang baik, maka penyelenggaraan pameran tidak dapat berjalan optimal. Beberapa sarana penunjang pameran antara lain adalah ruangan, *vitrine* (lemari pamer), papan *display* (panel), dan papan informasi (Udansyah, 1978:9-11).

Barry Lord dan Gail Dexter Lord, (2002) menyatakan bahwa dalam penyusunan tata pameran, museum yang baik akan menyajikan pamerannya agar dapat menjadi bahan perenungan (*contemplation*), memahami suatu pengetahuan (*comprehension*), menemukan pengalaman dan pengetahuan (*discovery*), dan berinteraksi langsung (*interaction*) dengan benda dan informasi yang disajikan.

Perancang pameran (*exhibit designer*) tidak boleh hanya terfokus pada penampilan fisik suatu objek saja, tetapi harus pula melihat konteks dari objek tersebut. Penyajian konteks dapat berupa penempatan koleksi pada situasi tertentu (berkaitan dengan konteksnya) serta penyampaian makna yang tersirat dari penempatan tersebut (McLean, 1993:22). Pendapat senada dinyatakan pula oleh Magetsari (2009:7-8) yang menegaskan pentingnya pemberian makna terhadap koleksi. Artinya, seorang kurator harus dapat memberikan makna terhadap apa yang disajikan, karena jika makna koleksi tidak diberikan maka pengunjung tidak memperoleh apa pun selama kunjungan ke museum tersebut. Tidak mengherankan jika museum hanya dikenal sebagai tempat penyimpanan dan pelestarian saja. Koleksi yang disajikan oleh kurator hendaknya tidak lagi sekedar informasi benda koleksi melainkan merupakan hasil interpretasi terhadap koleksi. Salah satunya adalah dengan mengatur suasana atau lingkungan ruang pameran.

Pengaturan lingkungan pada ruang pameran merupakan salah satu cara interpretasi yang tepat apabila tujuan pameran tersebut adalah untuk menempatkan objek pada konteks sosial, budaya, alam, atau sejarah pada satu periode tertentu. Contoh bentuk yang kompleks dari penyajian konteks adalah teknik pendekatan "you are there", yang sering digunakan oleh Museum Sejarah Alam (*Natural History Museum*) di Amerika Serikat (McLean, 1993:23). Pengunjung akan merasakan suasana tertentu yang berkaitan erat dengan objek-objek yang ditampilkan. Misalnya pada ruangan binatang dan habitatnya, ruang pameran akan diatur sedemikian rupa layaknya hutan rimba yang merupakan

tempat tinggal berbagai jenis binatang. Tujuannya adalah untuk memberikan pengalaman positif dan menyampaikan informasi secara menarik agar dapat dengan mudah dipahami pengunjung.

Penyelenggaraan pameran, terutama untuk pameran tetap tidak semudah yang dibayangkan. Seorang profesional museum sekali pun membutuhkan waktu yang lama dalam merencanakan proses pembuatan pameran yang sempurna (McLean, 1993:48). Pembuatan pameran tetap harus melalui beberapa tahapan kerja yang bertingkat-tingkat. Adapun tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Gagasan

Setiap penyelenggaraan pameran harus diawali dengan suatu gagasan (ide). Gagasan tersebut dapat datang dari mana saja, baik dari tim perencanaan museum, staf kuratorial, direktur museum, konsultan, atau bahkan masyarakat awam. Gagasan dapat diperoleh dari kotak saran atau proposal yang dipersiapkan secara khusus untuk pembuatan pameran. Merumuskan gagasan pameran yang baik seringkali dirasakan amat sulit, sehingga pihak museum membutuhkan banyak waktu dalam *brainstorming* dan pengembangan gagasan.

2. Penentuan gagasan pameran

Penentuan gagasan pameran didasari oleh berbagai macam kriteria, antara lain adalah harus mendukung konsep dan tujuan museum, relevan, tepat, dapat diteliti, multi-visual, menghibur, didukung oleh pihak museum, mendukung koleksi-koleksi yang ada, mandiri, berhubungan dengan program museum dan program institusi lain, serta anggaran yang memadai.

3. Pernyataan tujuan (*purpose statement*)

Pernyataan tujuan merupakan penjelasan secara mendetail mengenai fungsi, administrasi, tujuan edukasi, sasaran pengunjung, dan ruang lingkup pameran.

4. Pengumpulan "para pemain"

Pada beberapa museum, rapat perencanaan yang melibatkan seluruh pihak museum (baik itu staf pengembangan, humas, keamanan, desainer grafis, dan lain sebagainya) dapat melahirkan suatu proses perencanaan pameran.

Namun sebaliknya, terdapat museum yang menyerahkan proses perencanaan pameran kepada satu orang saja, sebelum dirundingkan secara bersama-sama.

#### 5. *Communication goals*

Pada pameran khusus (topikal dan tematis), *communication goals* merupakan usaha penyampaian gagasan (kesatuan tema) pameran melalui bentuk komunikasi museum kepada pengunjung. Dalam penyampaian tersebut, museum menciptakan *take-home messages* yang bebas ditentukan oleh pengunjung. *Take home messages* merupakan kesan dan pesan yang diperoleh pengunjung dan kemudian dirangkai secara sederhana menggunakan "bahasa" pengunjung. *Take home messages* berbeda dengan pernyataan tujuan.

#### 6. Penelitian pendahuluan

Penelitian pendahuluan bertujuan untuk menentukan parameter tema dan informasi yang harus disampaikan, memilih objek dan media yang akan digunakan, serta menggabungkan informasi yang tepat untuk mengembangkan pameran. Selain itu, penelitian juga dilakukan untuk mengkaji koleksi museum dan melakukan survei terhadap pengunjung.

#### 7. Alur cerita (*Storyline*)

Alur cerita atau disebut juga skrip, skenario, pedoman pameran, merupakan suatu kerangka cerita yang disampaikan museum kepada pengunjung. Alur cerita dapat membagi suatu tema besar ke dalam beberapa subtema. Tiap-tiap subtema ditampilkan dalam ruang pameran yang berbeda. Pada umumnya, penyajian alur cerita diawali dengan informasi pendahuluan atau pengantar sebelum memasuki pameran. Kemudian bagian berikutnya adalah penyajian informasi yang bersifat khusus.

#### 8. Desain Konseptual

Desain Konseptual merupakan perencanaan awal mengenai bentuk desain pameran (secara fisik). Desain tersebut masih berupa abstrak yang menyatukan berbagai macam gagasan dan pemikiran. Desain yang bersifat

abstrak itu kemudian diubah ke dalam bentuk tiga dimensi dan diterapkan pada penempatan ruang.

#### 9. Evaluasi bentuk

Evaluasi atau pengujian bentuk pameran bertujuan untuk membantu museum menentukan bentuk rancangan yang tepat serta memeriksa kembali efektivitas pameran dalam mengkomunikasikan konsep yang dimilikinya. Peran serta pengunjung juga dilibatkan dalam evaluasi tersebut.

#### 10. Desain akhir

Proses perencanaan bentuk pameran berawal dari desain konseptual dan diakhiri dengan desain akhir. Desain akhir merupakan bentuk visualisasi dari perencanaan bentuk pameran.

#### 11. Naskah akhir

Naskah akhir menggabungkan semua informasi menjadi satu dan merupakan penjelasan mengenai semua objek dan artefak, media dua dimensi, media interaktif, dan material pendukung (termasuk label dan program audio visual). Naskah akhir dapat digunakan sebagai *master plan*, pedoman pameran, dan panduan untuk mengembangkan anggaran pameran.

#### 12. Anggaran dana dan revisi desain

Anggaran dana baru dapat ditentukan apabila pembuatan naskah akhir dan penggambaran desain pameran telah selesai. Seringkali perencanaan awal pameran membutuhkan biaya yang terlalu mahal sehingga terjadi *over budget*. Oleh karena itu, perencanaan pameran perlu dimodifikasi dan disesuaikan dengan anggaran dana yang tersedia.

#### 13. Konstruksi dan dokumen khusus

Apabila desain akhir pameran telah disetujui, maka proses pembuatan pameran harus diterjemahkan ke dalam bahasa yang dapat dipahami oleh pihak kontraktor yang akan membuat pameran (melalui suatu dokumen khusus). Keterangan khusus mengenai material yang ingin digunakan



harus dicantumkan, misalnya “gunakan material yang ramah lingkungan atau gunakan material yang berkualitas”.

#### 14. Pembuatan dan pemasangan

Pada umumnya, bagian tersebut merupakan bagian yang paling mahal di antara bagian lainnya. Tim pembuat pameran harus berperan aktif dalam mengawasi proses pembuatan dan pemasangan materi pameran. Mereka juga harus memastikan bahwa materi pameran dibuat sebagaimana bentuk rancangannya. Dinding, panel, perabotan, serta seluruh materi pameran ditempatkan dan diatur. Semua objek dan artefak ditempatkan, serta diberikan pencahayaan yang tepat.

#### 15. Acara pembukaan

Apabila pameran telah siap dibuka untuk pengunjung, maka perlu ditandai dengan satu atau serangkaian acara pembukaan. Acara pembukaan merupakan unsur penting dalam proses pembuatan pameran. Selain itu, acara pembukaan memiliki beberapa tujuan, antara lain adalah untuk menarik perhatian masyarakat mengenai pameran yang diselenggarakan museum, mempublikasikan eksistensi museum, mempromosikan program-program museum, serta menggalang dana bagi kebutuhan museum.

#### 16. Perawatan

Perawatan rutin terhadap seluruh materi pameran bertujuan untuk menjaga performa materi tersebut. Perawatan dapat dilakukan secara sederhana, namun berkelanjutan, seperti pembersihan, perawatan audio visual, serta pemeriksaan terhadap bagian-bagian yang berpotensi rusak dan memberikan perhatian khusus terhadapnya.

#### 17. Evaluasi sumatif

Selama proses pembuatan hingga pembukaan pameran untuk umum, tim pembuat pameran telah menerapkan serangkaian teori, asumsi, dan konsep mengenai bentuk interaksi pengunjung terhadap suatu pameran. Pada proses pembuatan, dilakukan evaluasi bentuk yang bertujuan untuk menguji asumsi. Namun pada saat pameran telah dibuka untuk umum, diperlukan suatu metode untuk menentukan apakah asumsi yang selama ini digunakan adalah benar atau salah. Selain itu, metode tersebut juga

dipakai untuk mengevaluasi reaksi dan pengalaman pengunjung pada saat menikmati pameran yang telah rampung. Proses evaluasi tersebut dinamakan evaluasi sumatif. Dengan dilakukannya evaluasi sumatif, maka dapat diketahui apakah teori penataan dan komunikasi yang digunakan dalam pameran sudah tepat, sehingga dapat digunakan lagi pada pameran berikutnya di masa mendatang.

#### 18. Perancangan kembali dan penyesuaian

Berdasarkan hasil evaluasi sumatif, pameran mungkin harus melakukan penyesuaian dan perancangan kembali apabila terdapat komponen pameran yang memiliki kesalahan konsep dan fungsi.

#### 19. Proses perancangan kembali dan penyesuaian

Tahap tersebut merupakan proses penerapan perancangan kembali dan penyesuaian yang telah direncanakan secara matang (McLean, 1993:53-66).

Menurut Lothar P. Witteborg (1981 : 2), kesuksesan pameran tergantung pada: tujuan pendidikan, kualitas benda (koleksi) dan gambar-gambar, desain dan pembuatannya, serta pengetahuan dan sikap dari pengunjung.

Sejalan dengan perkembangan museum, terutama dalam konsep/metode tata pameran di museum, pengamat museum Hooper-Greenhill mengamati bahwa “keseimbangan kekuatan di museum mengalami pergeseran dari museum yang lebih peduli pada benda-benda menjadi museum yang lebih peduli pada orang (pengunjung)” (Hooper-Greenhill, 2006). Artinya, museum tidak lagi semata-mata dilihat sebagai tempat perlindungan dan pelestarian benda/koleksi (*object oriented*), tetapi lebih melihat pada fungsinya untuk melayani pengunjung yang ingin mengetahui tentang benda-benda tersebut (*public oriented*). Oleh karena itu, museum yang baik harus memperhatikan bagaimana pengunjung dapat memperoleh informasi atau pengetahuan sebaik-baiknya (Tanudirjo, 2007: 18-19). Dengan informasi yang lengkap museum dapat menjadi tempat belajar mengenai kearifan dari masa lampau untuk merajut hubungan yang lebih baik di masa depan. Pesan seperti ini telah menjadi pesan sentral di banyak museum dunia sekarang (Okita, 1997: 131-133). Penyampaian informasi yang jujur, seimbang

dan didasari oleh hasil penelitian ilmiah merupakan salah satu bagian dari etika penyajian informasi di museum (Dean, 1997: 216-224; Schlereth, 1991: 11-27).

### 3.3 Proses Komunikasi

Salah satu konsep kunci dalam aktualisasi pengelolaan museum adalah komunikasi. Adapun komunikasi ini mencakup kegiatan penyebaran hasil penelitian berupa *knowledge* yang salah satu bisa dalam bentuk pameran. Atas dasar ini menjadi jelas bahwa objek sebelum dipamerkan perlu terlebih dahulu diinterpretasikan. Dari sudut pengunjung, maka mereka diharapkan memperoleh makna dan pengalaman baru dan tidak melihat sebuah benda mati. Artefak dan *display* dengan sendirinya dapat menjadi relevan dengan pengalaman dan identitas pengunjung melalui interpretasi. Penyampaian hasil interpretasi melalui *display* juga dapat meluruskan interpretasi yang dapat saja keliru (Magetsari 2008:9).

Efektifnya pameran pada dasarnya tergantung pada sarana komunikasi yang disediakan museum untuk pengunjung (publik). Kata komunikasi berasal dari bahasa Latin *Communicatio*, asal kata dari *communis* yang berarti “sama”, “sama” di sini yaitu “sama arti” atau “sama makna”. Sehingga apabila dua orang terlibat dalam komunikasi, misalnya dalam bentuk percakapan, maka komunikasi akan terjadi apabila ada kesamaan “arti atau makna” tentang apa yang dibicarakan.

Bernard Berelson dan Garry A. Steiner dalam karyanya “*Human Behavior*” mendefinisikan komunikasi sebagai komunikasi adalah penyampaian informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya, dengan menggunakan lambang-lambang, kata-kata, gambar, bilangan, grafik, dan lain-lain, melalui proses penyampaian yang dinamakan komunikasi.

Sumber lain menyebutkan, komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan (ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi di antara keduanya. Pada umumnya, komunikasi dilakukan dengan menggunakan kata-kata (lisan) yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala,

mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut komunikasi dengan bahasa nonverbal, (West, 2008:42).

Proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran, atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran bisa merupakan gagasan, informasi, opini, dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Perasaan dapat berupa keyakinan, kepastian, keraguan, kekhawatiran, kemarahan, keberanian, kegairahan, dan sebagainya yang timbul dari lubuk hati.

Berdasarkan definisi di atas, maka lingkup komunikasi menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan substansi interaksi sosial, dalam hal ini pengunjung museum, termasuk konten atau isi interaksi (informasi) yang dilakukan secara langsung maupun dengan menggunakan media komunikasi yang berfungsi untuk menyampaikan informasi, mempengaruhi, mendidik, dan menghibur. Tujuannya yaitu untuk mengubah sikap, opini/pendapat, perilaku, dan efek perubahan sosial komunikan (Effendy 2006:30-31).

Mengacu pada arti dan tujuan komunikasi, R. Wayne Pace dalam Effendy (2002 : 49), menyatakan bahwa tujuan sentral dari komunikasi meliputi tiga hal utama, yakni ;

1. *To secure understanding* (memastikan pemahaman)
2. *To establish acceptance* (membina penerimaan)
3. *To motivate action* (motivasi kegiatan)

Jadi, pertama-tama harus dipastikan bahwa orang yang dijadikan sasaran komunikasi itu memahami. Jika sudah dipastikan ia memahami dapat diartikan ia menerima, maka penerimaannya harus dibina, sehingga pada gilirannya ia dimotivasi untuk melakukan sesuatu.

Harold D. Lasswell dalam Effendy (2002 : 53) menjelaskan, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui suatu media yang menimbulkan efek. Lasswell yang terkenal dengan model komunikasi Lasswell-nya ini berpijak pada paradigma komunikasi: *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect*. Artinya: Siapa Mengatakan Apa Dengan Saluran Apa Kepada Siapa Dan Dengan Efek Apa. Di sini tampak jelas, bahwa komponen/unsur komunikasi yang berkorelasi secara fungsional pada paradigma Lasswell ini, merupakan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan.

Selanjut dapat dijelaskan, bahwa dari model komunikasi Lasswell ini dapat diturunkan lima unsur komunikasi yang saling bergantung satu sama lain, yaitu :

- a. Sumber (*Source*), atau disebut juga pengirim (*sender*), penyandi (*encoder*), komunikator (*communicator*), pembicara (*speaker*), yaitu pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi.
- b. Pesan (*Message*), yaitu apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima.
- c. Saluran atau media (*Channel*), yakni alat atau wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesan kepada penerima.
- d. Penerima (*Receiver*) atau sering juga disebut sasaran/tujuan (*destination*), komunika (*communicate*), penyandi-balik (*decoder*) atau khalayak (*audience*), pendengar (*listener*), penafsir (*interpreter*), yaitu orang yang menerima pesan dari sumber.
- e. Efek, yaitu apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut. Apakah pengetahuannya bertambah (dari tidak tahu menjadi tahu), terhibur, perubahan : sikap, perilaku, dan keyakinan.

Kelima unsur komunikasi Lasswell ini sebenarnya belum lengkap, sehingga harus memasukkan unsur umpan balik (*feedback*), gangguan/kendala komunikasi (*noise/barriers*), dan situasi komunikasi.

Selanjutnya terkait dengan komunikasi, Kusrianto (2007) menjelaskan bahwa dalam komunikasi visual menjadi hal yang penting dalam tata pameran untuk menyampaikan informasi. Komunikasi visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan), segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan. Dalam hal ini diperlukan suatu desain komunikasi visual yang merupakan sebuah proses kreatif dengan tujuan untuk mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual lewat pengelolaan elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, komposisi warna, serta *layout* (tata letak atau pewajahan). Dengan

demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

### 3.4. Teori Apresiasi

Barry Lord dan Gail Dexter Lord (2002), mengungkapkan bahwa konsep pameran untuk museum, tentunya harus menunjang misi dari museum yang sudah jelas bersumber dari kegiatan-kegiatan *collecting, preservation, research* dan *education* di samping *recreation* untuk meningkatkan apresiasi publik. Metode penyampaiannya tergantung dari jenis museumnya masing-masing apakah museum tentang seni, museum ilmu pengetahuan, museum kebudayaan, museum tentang teknologi, museum sejarah, dan sebagainya. Lebih lanjut dijelaskan, setiap pameran senantiasa memiliki tingkat prioritas masyarakat sasaran pengunjung sendiri-sendiri, dengan *interest, need, will*, dan *capability* yang spesifik.

Hal ini penting sekali untuk diperhatikan dan ditentukan oleh penyelenggara dan penanggung jawab pameran dan kurator, karena semuanya akan menentukan sifat, bobot, kedalaman materi, serta metode dan teknik penyampaian materi tersebut agar bisa mencapai sasaran dengan efektif dan efisien sampai pada tingkat-tingkat apresiasi, pengalaman yang menarik, pemahaman umum, pengetahuan umum atau sampai dengan yang lebih mendalam sesuai dengan tingkat kemampuan masyarakat sasaran informasinya. Seperti halnya pada setiap penyelenggaraan pameran pada umumnya, pameran pada satu museum dinilai berhasil bila bisa meningkatkan apresiasi, pemahaman umum atau pengetahuan yang optimal dan khusus kepada pengunjung, sebaliknya dinilai gagal bilamana tidak memberikan "*impact*" yang berarti.

Pengunjung museum terdiri dari berbagai macam latar belakang budaya, pendidikan, dan usia, baik itu siswa sekolah, ibu rumah tangga, pegawai kantor, pengusaha, ataupun pedagang roti. Interaksi yang mereka lakukan terhadap pameran museum tentunya akan berbeda-beda pula. Roger Miles mengatakan bahwa setiap pengunjung museum kurang lebih mempunyai alasan yang sama ketika datang ke museum, antara lain adalah untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan jati diri, interaksi sosial (bersama keluarga, teman, masyarakat), dan rekreasi (McLean, 1993:5).

Krathwolh, Bloom, dan Masia (1973:24) menempatkan apresiasi dalam klasifikasi taksonomi *domain afektif*. Dijelaskan bahwa apresiasi mempunyai pengertian yang mengarah pada suatu tingkah laku yang peduli terhadap suatu fenomena dan ikut merasakannya. Hal ini didasarkan bahwa setiap individu mempunyai kemampuan untuk mengungkapkan secara verbal (kata-kata) dalam pengaruh objektif kognitif yang lebih besar dibandingkan pengaruh objektif afektif. Setiap individu akan mengalami proses pengalaman yang bermakna apabila terjadi dengan perasaan menyenangkan pada saat menerima suatu fenomena.

Dalam domain afektif tersebut akan mencakup lima istilah sebagai kesatuan rangkaiannya, yakni ketertarikan (*interest*), apresiasi (*appreciation*), sikap (*attitudes*), nilai (*value*), dan penyesuaian/pertimbangan (*adjustment*). Taksonomi dalam rangkaian tersebut akan mengandung aspek penerimaan fenomena, respon, penilaian, organisasi, dan karakterisasi.

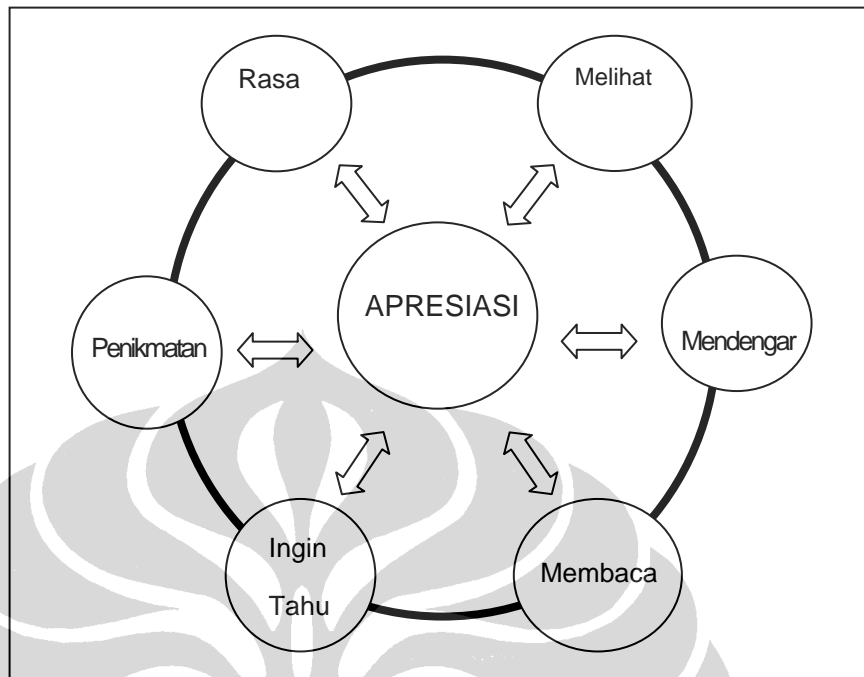
Istilah apresiasi dalam rangkaian aspek tersebut, akan mencakup wilayah kajian tentang kepedulian selektif dalam aspek penerimaan fenomena, persetujuan, kemauan, kepuasan dalam aspek respon, serta penerimaan dan pertimbangan nilai aspek dalam penilaian. Dari rangkaian keterikatan antaristilah tersebut, menunjukkan bahwa apresiasi adalah penilaian terhadap sesuatu hal atau kegiatan untuk membentuk suatu sikap menerima, menolak, atau mengabaikan, tergantung bagaimana penilaian tersebut berkesan pada diri seseorang, baik secara positif maupun negatif (Krathwolh, Bloom, dan Masia, 1973:24).

Tinjauan lain tentang apresiasi, Chaplin (1975:34), memberikan pengertian apresiasi sebagai suatu pertimbangan (*judgement*), mengenai arti penting atau nilai sesuatu. Dalam penerapannya, apresiasi sering diartikan sebagai penghargaan atau penilaian terhadap benda-benda, baik abstrak maupun konkrit. Sedangkan menurut Quinn (1985:169), disebutkan bahwa apresiasi termasuk salah satu karakteristik dari kebutuhan aktualisasi diri sebagai puncak kebutuhan dari teori piramida kebutuhan Maslow. Hal tersebut mengandung pengertian bahwa apresiasi adalah kemampuan individu untuk menyerap secara utuh, dan menikmati kesederhanaan dari pengalaman dasarnya.

Dalam kategori lain, apresiasi juga termasuk bagian dalam pemrosesan informasi untuk memperoleh pengetahuan (*knowledge*) yang terdapat dalam enam tahapan, yaitu tahap apresiasi, tahap penelusuran, penelitian, interpretasi, komunikasi, dan evaluasi. Dijelaskan bahwa apresiasi merupakan tahap awal dari proses perolehan pengetahuan yang dijadikan dasar untuk mencapai tahapan-tahapan selanjutnya. Pengertian apresiasi pada tahap ini adalah suatu tahap dimana setiap individu berusaha untuk menikmati dan merespon dalam proses pengalamannya. Proses pencapaian apresiasi tersebut akan dipengaruhi oleh faktor yang saling bertaut, yaitu faktor kepekaan perasaan, penglihatan, mendengar, membaca, rasa ingin tahu, dan penikmatannya.

Pappas Marjorie dan Ann Tepe (2003) mengatakan bahwa tahap tingkat lanjut pada pencapaian apresiasi sebagai proses awal dapat diketahui berdasarkan terbentuknya etika dan norma yang menjadi batas-batas dalam aktualisasi diri. Pada individu yang mengembangkan dan mengabaikan diri pada disiplin ilmu tertentu secara aktualisasi diri akan terbentuk batasan-batasan etika dan norma yang menghargai keberadaan ilmu tersebut dalam kehidupannya. Berdasarkan uraian teori di atas, maka apresiasi adalah suatu wujud pencapaian belajar dan berpikir yang mencakup aspek penerimaan fenomena dalam bentuk pengetahuan dan pengalaman yang terseleksi, merespon dalam konteks hubungan emosional dengan fenomena yang diterima, dan evaluasi dalam bentuk pertimbangan penilaian terhadap ruang lingkup fenomenanya, sehingga menunjukkan kemampuan individu untuk menyerap rasa utuh, dan menikmati kesederhanaan dari pengalaman dasarnya.





Bagan 2. Strategi Pencapaian Apresiasi

## BAB 4 PEMBAHASAN

### 4.1. Analisis Ruang Pamer Sejarah Kehidupan Berdasarkan Kaidah Tata Pamer

#### 4.1.1. Koleksi

Dari segi koleksi Ruang Pamer Sejarah Kehidupan memiliki daya tarik sendiri dibandingkan dengan koleksi pada ruang peraga lain yang terdapat pada Museum Geologi. Berdasarkan hasil wawancara terhadap pengunjung museum (pelajar, guru, dan umum) dikatakan bahwa Ruang Peraga Sejarah Kehidupan merupakan ruangan yang paling menarik ditinjau dari koleksi yang dipamerkannya. Kekuatan daya tarik ini terletak pada koleksi replika dinosaurus (*T-rex*), koleksi fosil vertebrata gajah (*stegodon trigonocephalus*), badak (*rhinoceros sondaicus*), kudaniil (*hippopotamus sivalensis*), kerbau (*bubalus palaeokerabau*) dan koleksi fosil manusia purba. Koleksi-koleksi ini kemudian menjadi *masterpiece* atau maskot dari Museum Geologi.

Ruang Pamer Sejarah Kehidupan secara garis besar menjelaskan tentang perkembangan kehidupan di bumi berdasarkan urutan waktu. Untuk menjelaskan perkembangan ini maka Ruang Pamer Sejarah Kehidupan membagi ruangnya menjadi lima sudut yang masing-masing sudutnya memiliki tema sendiri. Kelima sudut ini yaitu Sudut Arkeo-Paleozoikum, Sudut Mesozoikum, Sudut Kenozoikum: Tersier, Sudut Kenozoikum: Kwartar, dan Sudut Hominid.

Koleksi yang dipamerkan pada Ruang Pamer Sejarah Kehidupan sudah sesuai dengan kelima tema yang ada pada tiap sudutnya. Contohnya seperti pada sudut Arkeo-Paleozoikum dipamerkan koleksi fosil stromatolit dan fosil *triloba*. Koleksi ini mewakili zaman arkeo-paleozoikum dimana pada zaman ini muncul mikro-organisme bersel tunggal yang sangat primitif dan juga merupakan masa perkembangan hewan invertebrata. Museum Geologi sudah berhasil untuk membagi koleksi yang dipamerkan sesuai dengan temanya masing-masing.

Walaupun Museum Geologi mampu menempatkan koleksi yang dipamerkan sesuai dengan temanya namun tata cara memamerkan koleksinya

tidak sesuai dengan kronologis cerita, contohnya seperti pada Sudut Hominid. Pada sudut ini ada yang menceritakan pembagian masa prasejarah dilihat dari segi teknologinya. Seharusnya cara memamerkan koleksinya dimulai dari memamerkan koleksi alat batu yang cara pembuatannya masih masih kasar lalu memamerkan koleksi alat batu yang teknik pembuatannya sudah agak halus, kemudian memamerkan koleksi alat batu yang pembuatannya dengan teknik mengasah dan mengupam sehingga menciptakan peralatan yang sudah halus, sampai akhirnya memamerkan koleksi peralatan yang terbuat dari logam.

Kenyataan yang ada pada saat ini, koleksi alat batu tidak dipamerkan atau disusun sesuai dengan kronologis cerita pembagian masa prasejarah berdasarkan teknologinya. Dimulai dari memamerkan koleksi alat tulang, lalu memamerkan koleksi beliung persegi yang teknik pembuatannya masih kasar, lalu memamerkan koleksi beliung persegi yang teknik pembuatannya dengan diupam, setelah itu kembali lagi menampilkan koleksi beliung persegi dengan teknik pembuatan yang masih kasar. Artinya koleksi yang dipamerkan bercampur antara masa yang satu dengan masa yang lain. Di bawah ini adalah penyajian koleksi yang tidak disusun secara kronologis.



Foto 29. Contoh Koleksi yang Tidak Disusun Secara Kronologis  
(Afif Amrullah, 2008)

Sementara pada Sudut Hominid yang menjelaskan masa prasejarah dimulai dari zaman batu sampai pada zaman logam namun tidak terdapat koleksi logam yang dipamerkan. Berarti koleksi yang dipamerkan tidak menunjukkan keseluruhan zaman prasejarah secara utuh.

Koleksi yang dipamerkan memang tidak padat, karena koleksi tidak dipamerkan penuh pada suatu vitrin. Cara menyusun koleksi antara koleksi yang satu dengan yang lain tidak rapat dan tidak berulang, contohnya seperti pada Sudut Mesozoikum yang memamerkan koleksi fosil amonit pada salah satu vitrinnya, maka pada vitrin lain tidak memamerkan koleksi amonit lagi. Namun untuk Sudut Kenozoikum: Tersier, koleksi yang dipamerkan pada satu vitrin terlalu padat. Terdapat lebih dari 10 jenis koleksi yang dipamerkan pada tiap vitrin dan setiap jenis koleksi berjumlah lebih dari satu. Selain itu koleksi moluska dengan jenis yang sama dapat dipamerkan pada dua vitrin yang berbeda, berarti terdapat pengulangan dalam memamerkan koleksinya. Padahal jumlah koleksi yang terlalu banyak dapat menimbulkan kesan padat dan penuh. Selain itu tata pameran yang berlebihan dan mendominasi ruangan dapat mengganggu konsentrasi pengunjung. Di bawah ini adalah penyajian koleksi yang terlalu padat.

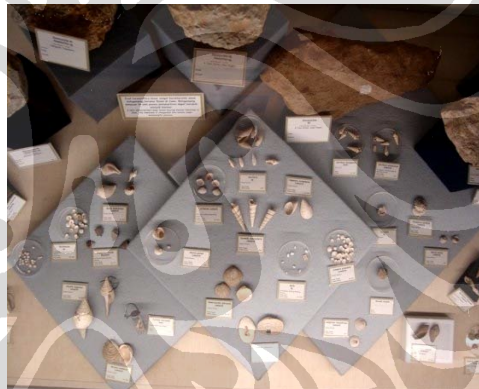


Foto 30. Contoh Koleksi yang Dipamerkan Terlalu Padat  
(Ma'mur, 2008)

Saat ini Museum Geologi sudah mencoba untuk memamerkan koleksi yang tampak nyata dan hidup, terlihat dari pihak museum yang mencoba untuk merekonstruksi koleksi *pithecanthropus erectus* dan membuat replika binatang purba. Hal ini sesuai dengan salah satu syarat keberhasilan museum yaitu museum seharusnya mampu untuk menampilkan objek yang tampak nyata dan hidup, seperti yang dikatakan oleh McLean (1993:20). Namun rekonstruksi koleksi *pithecanthropus erectus* dan replika binatang purba yang menjadi koleksi *masterpiece* hanya mampu dipamerkan saja oleh Museum Geologi, tanpa

memberi makna pada koleksi tersebut. Hal ini terlihat dari banyaknya pengunjung yang tertarik dengan koleksi-koleksi ini, tetapi ternyata mereka kurang mendapatkan informasi yang jelas tentang koleksi-koleksi *masterpiece* tersebut. Di bawah ini adalah koleksi *masterpiece* di Ruang Pamer Sejarah Kehidupan.



Foto 31. Contoh Koleksi *Masterpiece*  
(Afif Amrullah, 2008)

#### 4.1.2. Panel

Panel disusun mengelilingi dinding sudut pameran Ruang Pamer Sejarah Kehidupan berdasarkan dengan tema sudut pamerannya masing-masing, contohnya seperti pada Sudut Arkeo-Paleozoikum, panel-panelnya menjelaskan tentang mikroorganisme bersel tunggal yang masih primitif, lalu menjelaskan tentang perkembangan hewan invertebrata dan vertebrata yang memang muncul atau menjadi ciri pada masa arkeo-paleozoikum.

Walaupun Museum Geologi mampu menyusun panel sesuai dengan temanya, namun tata cara penyusunannya tidak sesuai dengan kronologis cerita. Contohnya seperti pada Sudut Hominid. Pada sudut ini panel kurang menjelaskan bagaimana perkembangan hominid (prasejarah) secara lengkap. Secara berulang panel menjelaskan tentang manusia purba, lalu terdapat pula panel yang menjelaskan tentang artefak, namun secara keseluruhan panel-panel yang terdapat pada sudut hominid tidak disusun berdasarkan pembagian zaman prasejarah sehingga cerita tentang berkembangnya zaman ini tidak terlihat. Seharusnya panel-panelnya dapat menjelaskan bagaimana perkembangan kehidupan manusia primitif sampai kepada manusia yang lebih moderen.

Panel yang terdapat pada Ruang Pamer Sejarah Kehidupan sudah menggunakan panel yang menarik, artinya panel tidak hanya menggunakan teks untuk menjelaskan materi tetapi juga menggunakan ilustrasi gambar, foto, dan bagan. Selain itu panel menjadi terlihat menarik karena panel dibuat dengan penuh warna. Namun ada pula beberapa panel yang perlu dipertimbangkan cara penyajiannya. Di Ruang Pamer Sejarah Kehidupan, hampir semua panelnya menuliskan materi yang cukup padat. Untuk membacanya dibutuhkan waktu masing-masing sekitar 10 menit. Walaupun banyak materi yang ingin disampaikan sebaiknya pada panel yang padat materi tersebut diberi kata kunci atau kata pendahuluan dalam menjelaskan fakta yang ada dengan kata-kata yang lebih singkat. Teknik penulisan kata kunci atau pendahuluan ini harus dibuat berbeda dengan penulisan uraian tentang koleksi. Misalnya ketika menjelaskan tentang koleksi moluska, dibuat pendahuluan secara singkat tentang bagaimana manusia pada zaman tersebut memanfaatkan moluska dalam kehidupannya, setelah itu barulah menguraikan jenis-jenis moluska.



Foto 32. Contoh Panel Dengan Materi yang Terlalu Padat  
(Afif Amrullah, 2008)



Foto 33. Contoh Peletakan Panel pada Salah Satu Sudut Pamer  
(Afif Amrullah, 2008)

Panel yang juga sulit dipahami adalah panel pada sudut Hominid. Untuk memahami isi panel dibutuhkan waktu yang lebih lama lagi, karena bahasa pada panel sering menggunakan istilah ilmiah yang kurang dipahami oleh pengunjung umum, apalagi pada panel yang memberikan penjelasan dengan bagan. Teks panel menggunakan dua bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, namun pada Sudut Hominid teksnya hanya menggunakan Bahasa Indonesia saja. Padahal, seperti yang dinyatakan oleh Mc Lean (1993) salah satu tujuan indikator keberhasilan pameran adalah apabila pameran dapat dipahami oleh berbagai kalangan. Teknik penyampaian juga sedapat mungkin memudahkan pemahaman pengunjung. Penggunaan satu bahasa saja (bahasa Indonesia) jelas kurang memberikan pemahaman kepada pengunjung, apalagi bagi pengunjung warga negara asing. Di bawah ini adalah contoh panel yang hanya menggunakan bahasa Indonesia.



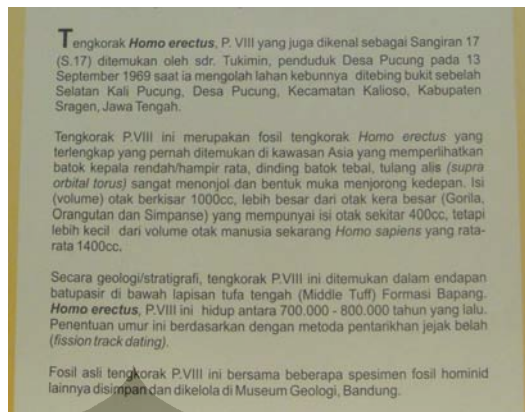


Foto 34. Contoh Panel yang Hanya Menggunakan Bahasa Indonesia  
(Afif Amrullah, 2008)

Panel yang lain yang sulit dibaca adalah panel pada Sudut Kenozoikum, khususnya Sudut Kenozoikum: Kuartar. Pada Sudut Kenozoikum: Kuartar, panel diletakkan di belakang media pameran dan diletakkan terlalu tinggi sehingga tidak sesuai dengan sudut pandang membaca. Hal ini menyulitkan pengunjung untuk membaca teksnya.



Foto 35. Panel Sudut Kenozoikum: Kuartar  
(Krishna Pramudiptha, 2009)

Kerancuan lain pada panel Sudut Kenozoikum adalah ketidaksesuaian antara panel dengan koleksinya sehingga membingungkan pengunjung. Museum



Geologi beranggapan bahwa informasi tentang koleksi akan didapatkan melalui panel yang sudah padat materinya. Namun pada kenyataannya antara panel dengan koleksi yang dipamerkan di bawahnya tidak sesuai. Ketika panel ini menjelaskan informasi tentang kemunculan hominid pertama, koleksi yang dipamerkan di bawahnya justru menampilkan fosil hewan laut. Ketidaksesuaian ini tentunya akan menyulitkan pengunjung karena ketika pengunjung tertarik akan informasi terhadap kemunculan hominid, mereka tidak menjumpai koleksi yang berkaitan dengan kemunculan hominid pertama. Koleksi yang ditampilkan justru berbeda (yakni fosil hewan laut). Untuk melihat koleksi yang berhubungan dengan kemunculan hominid pertama mereka harus berpindah tempat. Dari sudut pengunjung, mereka tidak memperoleh makna dan hanya melihat sebuah benda mati. Padahal, untuk kepentingan pendidikan seharusnya museum dapat menunjang salah satu pilar pendidikan yang dicanangkan UNESCO yakni belajar untuk tahu (*learn to know*). Artinya tujuan utamanya adalah belajar untuk mendapatkan pengetahuan (*knowledge*) sebaik-baiknya. Apabila museum ingin terlibat dalam proses pembelajaran (*transfer of knowledge*) kognitif ini maka museum harus informatif. Oleh karena itu *display* antara panel dengan koleksi harus saling berhubungan sehingga penyampaian melalui *display* dapat meluruskan interpretasi yang benar dan tidak keliru seperti yang diungkapkan oleh Tanudirdjo (2007:18-27) dan Magetsari (2008:9). Di bawah ini adalah contoh panel yang tidak sesuai dengan koleksi yang dipamerkan.



Foto 36. Ketidaksesuaian antara Panel dan Koleksi yang Dipamerkan  
(Krishna Pramudiptha, 2009)

### 4.1.3. Label

Sebagian besar label yang terdapat pada koleksi Ruang Pamer Sejarah Kehidupan tidak dapat memberikan banyak informasi, karena kadang hanya mencantumkan nama koleksi, hanya mencantumkan tempat ditemukan, atau bahkan hanya nomor koleksi saja.



Foto 37. Contoh Label yang Hanya Menuliskan Nama Koleksi  
(Afif Amrullah, 2008)



Foto 38. Contoh Label yang Hanya Menuliskan Nama Daerah Ditemukannya  
(Afif Amrullah, 2008)



Foto 39. Contoh Label yang Hanya Menuliskan Nomor Koleksi Saja  
(Afif Amrullah, 2008)

Terdapat pula label yang hanya menggunakan Bahasa Indonesia sehingga menyulitkan pengunjung asing. Label juga menggunakan bahasa ilmiah yang sulit dipahami pengunjung. Dalam tata pameran ini terkesan bahwa kurator kurang memperhatikan sudut pandang pengunjung. Padahal penentuan koleksi yang dipamerkan akan dilihat oleh masyarakat yang heterogen. Sebelum koleksi ditampilkan sebaiknya diterjemahkan terlebih dahulu tidak saja informasinya ke dalam bahasa asing, melainkan juga makna artefaknya sehingga koleksi itu dapat ditangkap dan dimengerti pengunjung (Magetsari 2009:8). Di bawah ini adalah contoh panel yang hanya menggunakan bahasa Indonesia.



Foto 40. Contoh label yang hanya menggunakan Bahasa Indonesia  
(Afif Amrullah, 2008)

#### 4.1.4. Pencahayaan

Pencahayaan yang terdapat pada Ruang Pamer Sejarah Kehidupan dapat dikatakan baik, karena semua lampunya dapat berfungsi sehingga ruangan ini jauh dari kesan suram. Pada setiap vitrinnya digunakan lampu dengan cahaya putih sehingga koleksi yang dipamerkan dapat terlihat dengan jelas. Selain itu terdapat pula lampu sorot dengan cahaya kuning yang diarahkan pada panel. Hal ini membuat panel yang terlihat menarik, apalagi panel yang digunakan sudah berwarna.



Foto 41. Tata Pencahayaan pada Ruang Pamer Sejarah Kehidupan  
(Afif Amrullah, 2008)

Sebelum pengunjung melihat koleksi di Sudut Hominid mereka dihadapkan pada sudut-sudut pameran lain dengan pencahayaan yang menggunakan lampu vitrin dan lampu sorot. Memasuki Sudut Hominid ini terasa berbeda karena pencahayaan pada ruang pameran ini kurang terang dibandingkan sudut lainnya. Tata pencahayaannya sedikit berbeda daripada sudut lain karena tidak terdapat lampu sorot yang menerangi panel. Pencahayaan hanya digunakan untuk menerangi koleksi pada vitrin saja. Mungkin penerangan pada sudut ini dianggap cukup, sehingga meski tidak terdapat lampu sorot yang mengarah ke panel, hal itu tidak membuat teks pada panel menjadi sulit dibaca. Di bawah ini adalah pencahayaan di Sudut Hominid



Foto 42. Tata Pencahayaan pada Sudut Hominid  
(Afif Amrullah, 2008)

#### 4.1.5. Alur

Sistem tata pameran Ruang Pamer Sejarah Kehidupan disusun dengan skenario secara kronologis sehingga pengunjung dapat mengikuti alur cerita sesuai arah jarum jam. Dimulai dari urutan umur geologi yang paling tua menuju pada umur yang muda. Dengan demikian jika pengunjung tidak mengikuti alur yang dibuat oleh pihak museum, akan ada informasi yang terputus sehingga mereka tidak akan mendapatkan informasi secara utuh tentang sejarah kehidupan. Pembagian tema berdasarkan zaman untuk menjelaskan kronologi sebuah sejarah kehidupan sudah benar dilakukan oleh pihak Musuem Geologi.

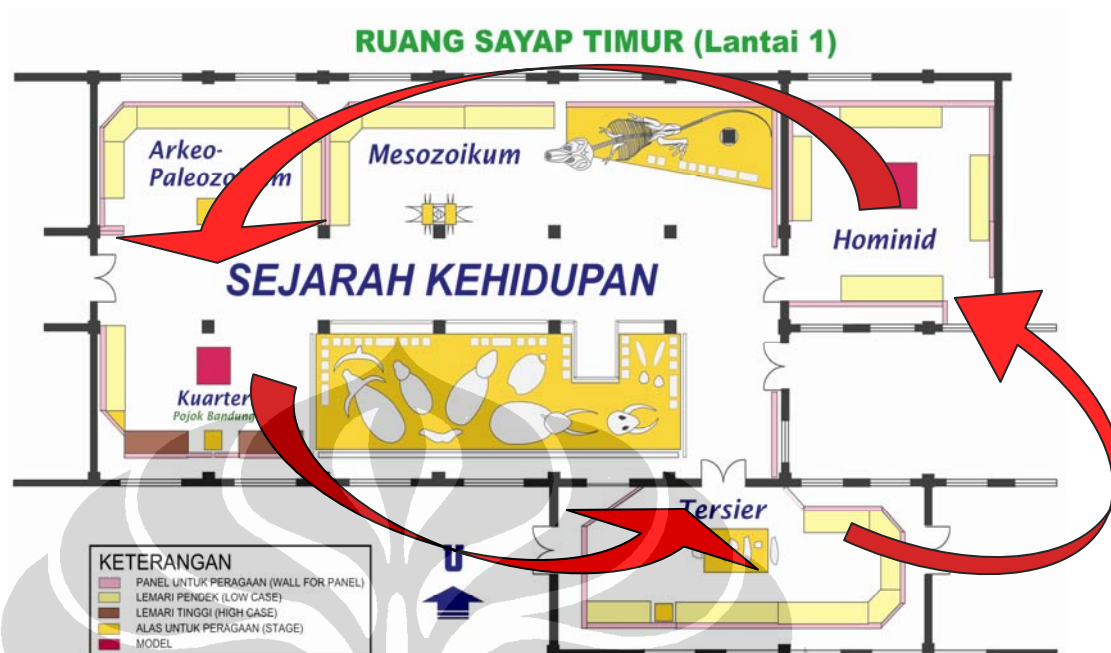
Kenyataannya, terdapat dua sudut pamer yaitu sudut Hominid dan sudut Kenozoikum yang tidak konsisten pada skenario cerita. Penempatan Sudut Hominid yang seharusnya ditempatkan pada akhir skenario -- sesuai dengan urutan waktu geologi -- saat ini diletakkan setelah Sudut Mesozoikum. Hal ini tentu dapat mengganggu interpretasi pengunjung karena terjadi lompatan urutan kronologis. Berikut ini adalah alur pengunjung yang tidak sesuai dengan kronologi waktu geologi.



Gambar 6. Alur Pengunjung di Ruang Pamer Sejarah Kebudayaan

Adanya penempatan sudut pameran yang tidak konsisten ini tentunya akan sangat mengganggu karena terjadi lompatan urutan kronologis yang semestinya tidak terjadi. Seperti yang dinyatakan oleh Mc Lean (1993) salah satu tujuan indikator keberhasilan pameran harus dapat menunjukkan alurnya secara jelas dan sistematis kepada pengunjung sejak dimulainya pameran hingga tahap berakhirnya. Oleh karena itu, meskipun koleksi yang dipamerkan menarik untuk disajikan tetapi apabila mengganggu konsistensi dalam alur cerita (kronologis zaman), maka kedua subtema pameran (dalam hal ini sudut Hominid dan Sudut Kenozoikum: Kuartar dan Tertier harus dipindahkan agar sesuai dengan kronologis zaman sehingga cerita tentang sejarah kehidupan dapat disajikan secara tuntas,urut, dan benar. Berikut ini adalah sudut pameran yang harus dipindahkan.





Gambar 7. Sudut-Sudut di Ruang Pamer Sejarah Kehidupan yang Seharusnya Dipindahkan

Selain pada ruangan besar Ruang Pamer Sejarah Kehidupan, saat ini Sudut Hominid pun memiliki alur yang tidak jelas. Pada Sudut Hominid menjelaskan tentang bagaimana kehidupan manusia pada masa Prasejarah. Sudut ini seharusnya menjadi sudut yang menarik, karena berbicara tentang manusia yang memiliki peranan sangat penting dalam kehidupan di bumi ini. Sudut Hominid sebenarnya mampu untuk “berbicara” lebih banyak lagi mengingat manusia memiliki sejarah kehidupan yang kompleks. Jika berbicara tentang manusia, tentunya tidak lepas dari kebudayaan-kebudayaan yang diciptakannya.

Namun kenyataannya pada Sudut Hominid, kebudayaan hasil ciptaan manusia itu tidak diceritakan. Padahal kebudayaan yang ada pada manusia moderen saat ini tentunya bagian dari perkembangan kebudayaan masa lampau. Seharusnya ini menjadi informasi yang menarik bagaimana manusia dapat mengembangkan kebudayaannya dari yang sederhana sampai akhirnya pada saat ini manusia hidup di zaman moderen, sehingga dengan informasi yang lengkap museum dapat menjadi tempat belajar mengenai kearifan dari masa lampau untuk merajut hubungan yang lebih baik di masa depan (Okita, 1997: 131-133).



Pada Sudut Hominid saat ini alurnya juga tidak tersusun secara kronologis. Pembabakan zaman yang seharusnya diceritakan secara runut tidak dilakukan sehingga kurang memberikan informasi sejarah kehidupan yang utuh. Pihak museum saat ini hanya memberikan informasi yang terkotak-kotak, misalnya *Homo erectus*, *Pithecanthropus*, juga koleksi alat batunya. Namun koleksi yang ditampilkan tidak dipamerkan sesuai dengan kesinambungan zaman, melainkan hanya dipamerkan secara terpisah tanpa konteks dan alur kronologisnya. Padahal kronologis manusia dapat dijelaskan secara lengkap, misalnya dengan pendekatan teknologis (zaman batu hingga zaman logam) atau pendekatan sosial ekonomis (masa berburu hingga masa perundagian). Harus disadari bahwa penyampaian informasi yang didasari oleh hasil penelitian ilmiah merupakan salah satu bagian dari etika penyajian informasi di museum (Dean, 1997: 216-224; Schlereth, 1991: 11-27).

#### **4.1.6. Model Tata Pamer**

Dalam upaya memberi pemahaman terhadap pengunjung penataan pameran Museum Geologi juga dapat mempertimbangkan model-model tata pameran yang dikemas secara menarik dan utuh. Sebagaimana disampaikan oleh Barry Lord dan Gail Dexter Lord, terdapat empat model penyampaian materi pameran yang efektif, informatif, menyenangkan, dan menimbulkan pengalaman yang dikenang (*visitors experience memory*) bagi pengunjung.

Pertama adalah perenungan (*contemplation*). Model tata pameran Ruang Pamer Sejarah Kehidupan seharusnya mampu untuk memberikan atmosfer dan suasana peristiwa yang menunjukkan adanya kehidupan masa lampau. Untuk membuat model tata pameran ini memang memerlukan materi dan media pendukung. Seperti misalnya pada Sudut Mesozoikum yang menampilkan koleksi replika *dinosaurus* (*T-Rex*), seharusnya Museum Geologi dapat memberikan kesan “hidup” agar pengunjung dapat menangkap atmosfer pada masa itu. Bentuk tata pameran ini menggunakan teknik pendekatan “*you are there*”, yang sering digunakan oleh Museum Sejarah Alam (*Natural History Museum*) di Amerika Serikat (McLean, 1993:23). Contohnya dengan memberikan latar belakang dengan menggunakan gambar yang melukiskan suasana pada masa itu. Ruang

pameran dapat diatur sedemikian rupa layaknya hutan yang merupakan tempat tinggal berbagai jenis binatang ataupun dengan memberikan suara yang seolah-olah menyerupai suara *dinosaurus*. Tujuannya adalah untuk memberikan pengalaman positif dan menyampaikan informasi secara menarik agar dapat dengan mudah dipahami pengunjung. Pengunjung akan merasakan suasana tertentu yang berkaitan erat dengan objek-objek yang ditampilkan. Tetapi cara ini juga harus mempertimbangkan memperhatikan aspek psikologi pengunjung. Iringan suara keras jangan sampai menimbulkan efek negatif, mengganggu suasana atau bahkan ketenangan pribadi orang lain.

Pengaturan lingkungan pada ruang pameran merupakan salah satu cara yang tepat apabila tujuan pameran tersebut adalah untuk menempatkan objek pada konteks sosial, budaya, alam, atau sejarah pada satu periode tertentu (McLean, 1993:23). Ruang Pamer Sejarah Kehidupan memiliki 5 sudut pamer yang masing-masing sudut mewakili tema yang menggambarkan perkembangan zaman kehidupan di bumi. Saat ini semua sudut pamer memiliki cara yang sama dalam memamerkan koleksinya. Pengunjung akan mengetahui adanya perbedaan tema di setiap sudut pamer setelah membaca panel ataupun mendengar penjelasan dari pemandu. Padahal untuk lebih memudahkan pengunjung dalam memahami adanya perbedaan zaman tersebut, Museum Geologi dapat membuat suasana atau *display* yang berbeda-beda untuk masing-masing sudutnya.

Kedua adalah pemahaman (*comprehension*), model tata pamer Ruang Pamer Sejarah Kehidupan seharusnya mampu memberikan kesempatan bagi pengunjungnya agar mampu mengkaitkan antara satu peristiwa sejarah kehidupan satu dengan yang lain. Ruang Pamer Sejarah Kehidupan membutuhkan materi dan media yang benar-benar dapat menggambarkan peristiwa masa lalu itu. Ruangan ini disusun berdasarkan kronologis dengan tema yang berbeda setiap sudutnya. Oleh karena itu, ketika pengunjung berada pada salah satu sudut pamer, maka mereka seharusnya dapat memahami kaitan antara sudut yang satu dengan sudut lainnya. Contohnya seperti ketika pengunjung berada pada Sudut Mesozoikum, yang menggambarkan kehidupan dinosaurus, pada masa itu terjadi kepunahan masal. Maka informasi tentang kepunahan masal itu harus jelas tersampaikan kepada pengunjung. Jangan sampai terjadi pengunjung menganggap bahwa pada

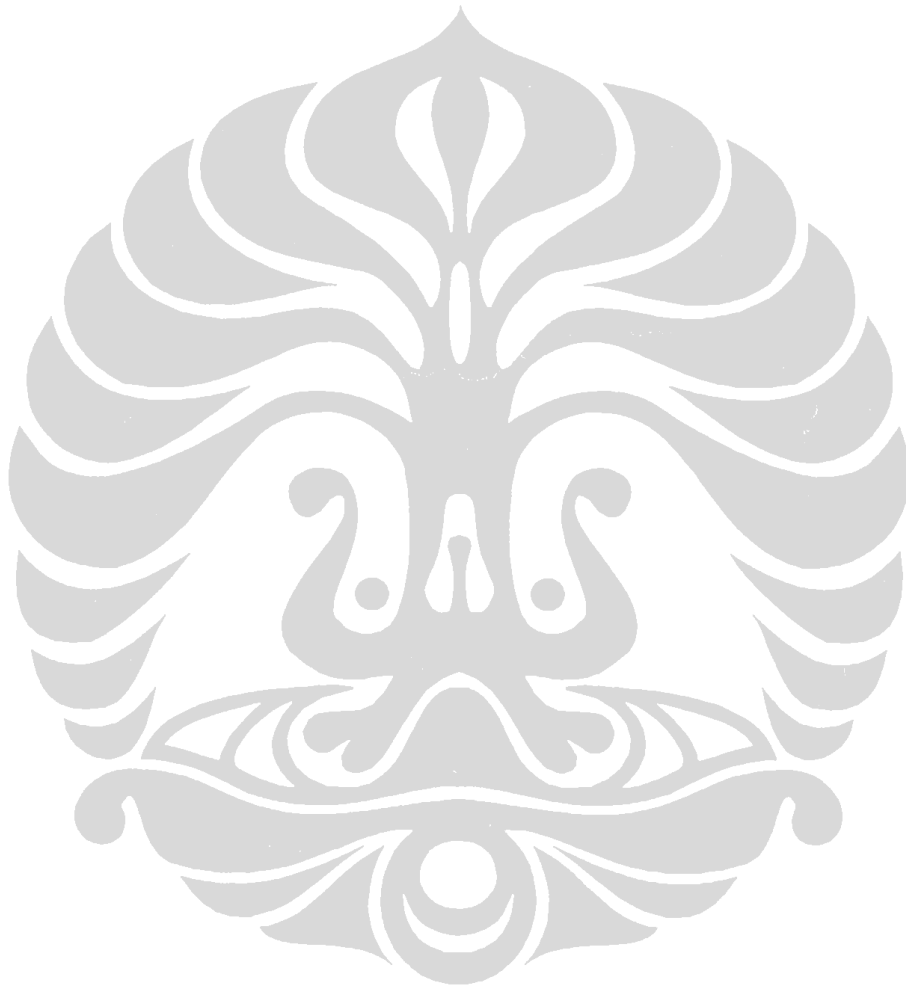
masa selanjutnya seperti yang digambarkan pada Sudut Kenozoikum: Tersier, dinosaurus tersebut masih hidup.

Untuk memberikan informasi melalui panel maka tentu dibutuhkan kata-kata yang panjang dan waktu yang lama untuk membacanya. Mungkin Museum Geologi dapat menjelaskan teori kepunahan masal tersebut dalam bentuk animasi berdurasi pendek yang menceritakan mulai awal kehidupan, kejayaan, dan terjadinya kepunahan dinosaurus sehingga kehidupan di bumi pun hanya meninggalkan mahluk mamalia kecil saja yang kemudian berkembang kehidupannya pada Masa Kenozoikum.

Ketiga adalah penemuan (*discovery*). Model tata pameran Ruang Pamer Sejarah Kehidupan seharusnya mampu memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk bereksplorasi dan menemukan aspek yang penting dan menarik. Pengunjung diharapkan akan mendapatkan pengalaman ketika berkunjung ke Ruang Pamer Sejarah Kehidupan sehingga mereka merasa kedatangan mereka ke museum tidak menjadi sia-sia. Untuk itu pihak museum seharusnya dapat menampilkan sesuatu yang menarik dan mudah dimengerti. Contohnya seperti menjelaskan bagaimana manusia purba memanfaatkan alam, mereka menggunakan batu sebagai peralatan mereka. Apabila dijelaskan dengan teks panel, tentu akan membosankan. Tetapi jika pengunjung diberi pengetahuan tentang proses pembuatan alat batu dan pengunjung bisa ikut mempraktikkannya, akan mendapatkan pengalaman baru yaitu membuat alat batu. Praktik semacam ini juga sesuai dengan salah satu pilar pendidikan UNESCO yakni *learning to do*. Di Ruang Pamer Sejarah Kehidupan ini pengunjung dapat belajar untuk melakukan (*learn to do*), ranah pendidikan yang ditujukan untuk meningkatkan ketrampilan baik ketrampilan fisik (psikomotorik) maupun terampil dalam menerapkan konsep, prosedur, maupun manajemen. Oleh karena itu, museum perlu menyajikan sarana-sarana pembelajaran yang interaktif (Tanudirdjo 2007:18-27). Mungkin dengan tata pameran seperti ini akan lebih impresif karena dapat memberikan suatu pemahaman pengetahuan dan pengalaman tersendiri bagi pengunjung.

Keempat adalah Interaksi (*interaction*), model tata pameran di Ruang Pamer Sejarah Kehidupan sebaiknya mampu memberikan kesempatan bagi pengunjung

untuk berinteraksi dengan koleksi yang dipamerkan. Untuk membuat adanya interaksi ini, tentunya tidak cukup hanya mengandalkan tata pameran yang ada ada pada saat ini. Memang pada saat ini di Ruang Pamer Sejarah Kehidupan sudah terdapat replika, namun tentunya harus ditambah dengan media lain seperti multimedia *touchscreen*, animasi, diorama tentang perkembangan manusia ataupun media interaktif lain yang membuat pengunjung lebih tertarik untuk membaca atau melihat informasi yang ingin disampaikan.



Tabel 2. Model Tata Pamer

Benda dan Alat Pamer	Koleksi (Fosil, Batuan, dan Artefak)	MEDIA										Kesesuaian (Companion)	
		2D		3D			Multimedia			Pendukung			
Model Tata Pameran		Teks	Skema Mind Mapping	Maket	Model	Diorama	Inter-aktif (Touch screen)	Film	Animasi	Slide	Narasi Suara	Behauan	Special Lighting
Perenungan (Contemplation)	○	○		●	●	●	●	●		●	●	●	
Pemahaman (Comprehension)	○	○	●	●	●	●	○		●				
Penemuan (Discovery)	●	○		●	●	●	●		●	○			
Interaksi (Interaction)	○			○	○	○	●	●	●	○			

Keterangan :

● Esensial

○ Penting

Model-model tata pameran ini harus didukung oleh materi, media, dan unsur pendukung utama tata pameran yang sifatnya esensial dan penting, dengan kata lain bahwa apa yang menjadi kebutuhan dasar yang semestinya harus ada maka harus tersedia demi tercapainya keefektifan penyampaian dan pemahaman informasi bagi pengunjung dalam rangka memberikan pelayanan yang optimal.

Perencanaan model tata pameran tersebut dalam sistem tata pameran di Ruang Pamer Sejarah Kehidupan sebaiknya dapat menggabungkan semua model tata pameran tersebut. Artinya, diperlukan adanya penyesuaian-penyesuaian, modifikasi dan inovasi yang kreatif dalam memadukannya sehingga diperoleh suatu model tata pameran yang sesuai dengan materi yang dimiliki, situasi, dan kondisi yang ada secara keseluruhan. Hal ini perlu dilakukan karena tidak semua model tersebut dapat diterapkan atau dilaksanakan secara utuh sesuai dengan aslinya (*textbook*) di museum.

Edson dan Dean mengatakan bahwa pameran merupakan media yang menyampaikan misi museum melalui koleksi-koleksinya dengan bantuan perlengkapan visual (1994:149-150). Selain itu, Asiaro juga mengatakan bahwa cara yang efektif untuk menyampaikan informasi koleksi kepada pengunjung salah satunya dengan menggunakan audio-visual (2007 : 5). Namun pada saat ini multimedia sebagai media dalam penyampaian informasi di Ruang Pamer Sejarah Kehidupan belum digunakan. Padahal penting untuk memaksimalkan informasi yang dapat diperoleh oleh pengunjung secara efektif dan efisien melalui pendekatan kemudahan penerimaan informasi dengan memanfaatkan media informasi tersebut. Hal ini perlu dilakukan ketika bobot materi pameran yang disajikan terlalu berat, terlalu dalam, susah dipahami bila dijelaskan dengan kata-kata sehingga perlu untuk diimajinasikan dengan film atau animasi, dan sebagainya.

Contohnya ketika menjelaskan proses terbentuknya fosil kepada anak-anak. Apabila dijelaskan dengan kata-kata, mereka sangat sulit sekali untuk dapat memahaminya. Tetapi dengan dikemas dalam cerita gambar animasi mulai dari makhluk tersebut hidup, kemudian mati dan terkubur, adanya faktor panas, tekanan, dan ketersediaan mineral dimana tempat makhluk tersebut mati dan akhirnya menjadi fosil. Multimedia ini akan sangat membantu dalam proses

penerimaan informasi secara mudah bagi pengunjung.

Sesuai dengan perkembangan teknologi informasi, maka sangat penting artinya untuk dapat menempatkan media digital sebagai salah satu prinsip dasar dalam mengembangkan pengelolaan informasi ke dalam sistem tata pameran di museum. Pemanfaatan teknologi informasi multimedia ini tentunya harus mempertimbangkan beberapa hal, antara lain:

- a) Mudah dioperasikan dan familier
- b) Kemudahan mengakses segala informasi yang ingin didapatkan oleh pengunjung.
- c) Kemudahan dan kejelasan dalam penyampaian isi informasi.
- d) Untuk menunjang pengemasan informasi yang lebih komunikatif
- e) Tuntutan kebutuhan pelayanan informasi yang optimal

Dengan adanya penyampaian materi yang informatif yang disebabkan oleh cara memamerkan koleksi yang menarik, lalu materi yang disampaikan tidak monoton karena menggunakan multimedia yang diharapkan memudahkan pengunjung dalam memahami materi, dan kejelasan alur sehingga tidak terdapat suatu cerita yang terpotong, maka diharapkan pengunjung dapat mengenang kunjungannya ke museum karena mendapatkan suatu pengalaman yang menarik. Tidak seperti yang terjadi saat ini, pada awalnya pengunjung tertarik saat melihat koleksi di Ruang Pamer Sejarah Kehidupan, namun saat ingin mengetahui lebih jauh tentang koleksi yang dipamerkan pengunjung menjadi bingung karena kurang mengerti akan materi yang disampaikan. Pada akhirnya pengunjung akan mengakhiri kunjungan museum mereka hanya dengan mendapatkan foto sebagai kenang-kenangannya.

#### **4.2. Analisis Ruang Pamer Sejarah Kehidupan Berdasarkan Proses Komunikasi**

Berkenaan dengan kegiatannya, sebuah museum harus menjalankan fungsi dasar lembaga tersebut yakni: penelitian, konservasi atau pelestarian dan komunikasi yang merupakan aspek mediasi dengan masyarakat. Komunikasi mencakup kegiatan penyebaran hasil penelitian berupa *knowledge* misalnya melalui pameran, *events*, *roadshow*, dan publikasi (Magetsari 2008:8 dan



Magetsari 2009:1). Implementasi komunikasi yang efektif dalam sistem tata pameran di museum akan sangat ditentukan oleh hal sebagai berikut:

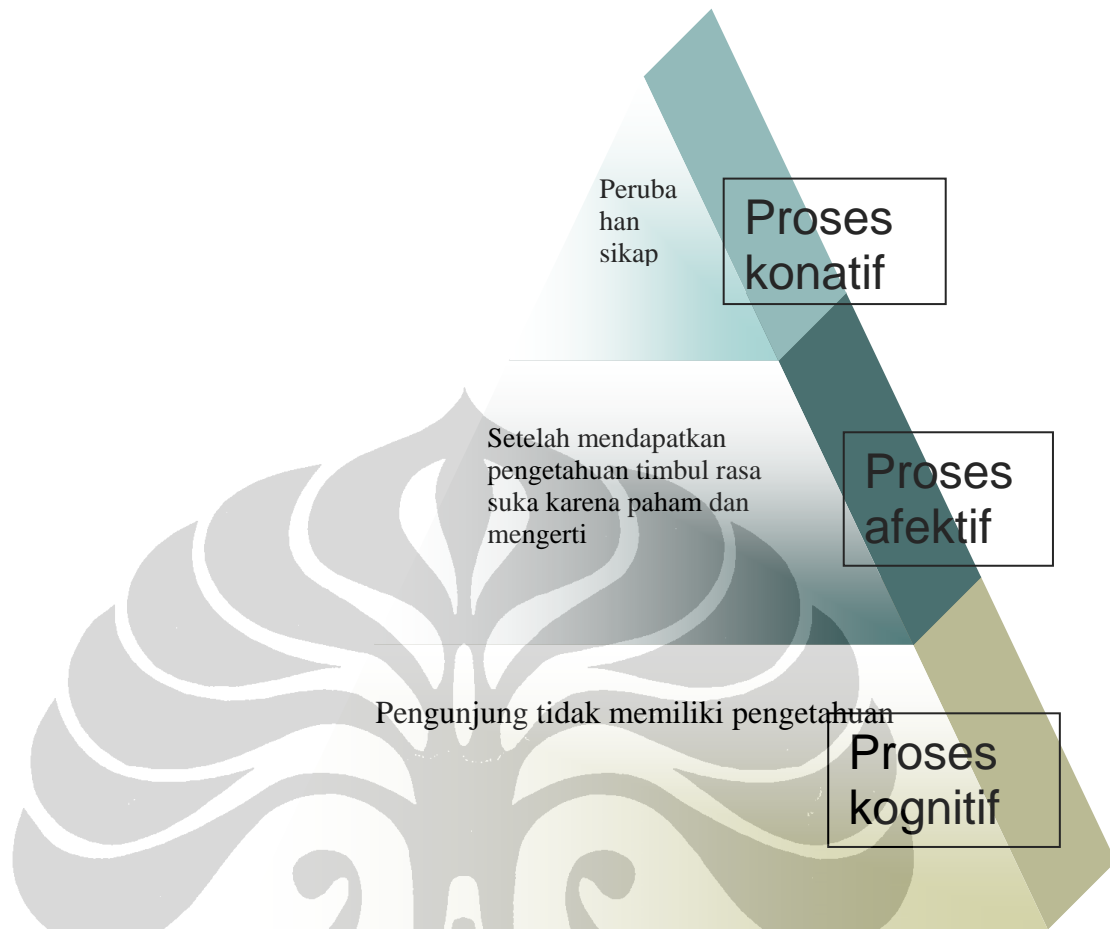
1. Materi
  - a. Keakuratan dan kejujuran informasi yang disampaikan
  - b. Penentuan bobot materi yang akan disajikan
  - c. Kemasan bahasa informasi yang populer (Indonesia dan Inggris)
  - d. Banyaknya materi informasi yang akan disajikan
  - e. Informasi minimal yang harus diperoleh oleh pengunjung
2. Media : Panel, teks, gambar, foto, diorama, multimedia (interaktif, film, animasi, slide).
3. Partisipan/unsur pendukung : pencahayaan (*lighting system*), maket, model, dan lain-lain. (Effendy, 1981)

Berkaitan dengan ketiga hal di atas, akan tampak jelas bagaimana pentingnya komunikasi yang baik dalam suatu sistem tata pameran di museum. Hal ini harus dipahami secara mendalam agar tidak terjadi kesalahan pada saat menyajikan sebuah materi informasi. Sejak awal pihak museum sudah harus memikirkan pesan apa yang sebenarnya ingin disampaikan kepada pengunjung. Maka selanjutnya dapat menentukan materi-materi apa saja yang dibutuhkan untuk menunjang agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan baik. Sebesar apapun bobot materi informasi yang ingin disampaikan, atau sepeenting apapun nilai informasi yang ingin diberikan, hal itu tidak akan memberikan makna apapun kepada pengunjung apabila pihak museum salah dalam menyajikannya. Artinya pihak museum harus memahami benar sejauh mana bobot materi informasi yang akan disajikan, media apa yang akan digunakan, dan unsur pendukung apa saja yang dibutuhkan untuk menyajikan informasi tersebut. Komunikasi bukan hanya sekedar tukar menukar pikiran atau pendapat saja, tetapi komunikasi adalah proses mengubah perilaku orang lain. Proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran bisa berupa gagasan, informasi, opini, dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Perasaan bisa berupa keyakinan, kepastian, keragu-raguan, kekuatiran, kemarahan, keberanian, kegairahan, yang timbul dari lubuk hati. Komunikasi akan terjadi atau

berlangsung selama ada kesamaan makna antara pihak yang terlibat dalam proses komunikasi (Effendy 2007:30-31).

Demikian pula dengan tata pameran museum. Tata pameran di Ruang Pameran Sejarah Kehidupan sebagai media komunikasi perlu mempertimbangkan gagasan seperti apa yang hendak disampaikan kurator terhadap pengunjung. Jangan sampai cara penyajiannya tidak dapat ditangkap maknanya oleh pengunjung. Misalnya, karena ingin terlihat mewah maka tata pameran disajikan secara modern. Padahal dilihat dari segi materi, informasinya tidak perlu disajikan dengan cara tersebut. Kemudian dari segi teknologinya, agar terlihat canggih maka digunakan *touchscreen* atau *touchbook*, padahal informasi yang akan disampaikan tidak membutuhkan semua media tersebut. Bahkan cara penyajian demikian kadang menimbulkan kebingungan bagi pengunjung karena kurang akrab dan sulit dalam mengoperasikan *touch screennya*.

Selanjutnya dapat dijelaskan bahwa yang menjadi tolok ukur keberhasilan dari komunikasi yang tepat adalah sejauhmana efek yang ditimbulkan dari informasi yang disajikan melalui tata pameran di museum, baik dalam tatanan kognitif, afektif, maupun konatif. Pada tatanan *Kognitif*: pengunjung yang bermula pada keadaan yang disebut tidak mempunyai pengetahuan atas Museum dibuat agar memiliki pengetahuan tentang Museum. Pengunjung menjadi tahu dan mengerti dari apa yang disajikan pada Ruang Pameran Sejarah Kehidupan. Pada tatanan *Afektif*: setelah mendapatkan informasi tentang Museum, melalui tata pameran itu diharapkan timbul rasa suka dalam diri mereka, karena pengunjung sudah mengerti dan memahami apa makna koleksi di Ruang Pameran Sejarah Kehidupan. Terakhir adalah tatanan *Konatif*: setelah pengunjung mulai memahami apa makna koleksi di Ruang Pameran Sejarah Kehidupan diharapkan akan terjadi perubahan sikap maupun tindakan mereka dalam memandang warisan budaya sebagaimana yang mereka saksikan di tata pameran Ruang Sejarah Kehidupan Museum Geologi Bandung. Apabila tatanan-tatanan ini tidak tercapai, maka komunikasi antara sistem tata pameran yang ada dengan pengunjung dapat dikatakan “gagal”. Artinya informasi yang disajikan pada sistem tata pameran tidak dapat memberikan efek atau dampak apapun kepada pengunjung.



Bagan 3. Proses Penyampaian Informasi

Kondisi Ruang Pamer Sejarah Kehidupan pada saat ini memaparkan begitu banyak materi karena apa yang disampaikan hendak disusun secara kronologis. Dalam pandangan penulis, mungkin kurator berpendapat bahwa jika tidak disampaikan dengan sistematis dan utuh, akan ada informasi yang terpotong sehingga tidak dapat menceritakan sebuah sejarah kehidupan yang runut. Namun banyaknya materi yang disajikan ini mengalami kendala dengan adanya keterbatasan ruang, sementara frekuensi pengunjung museum cukup tinggi dengan waktu kunjung yang singkat. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terhadap tata pameran di Ruang Peraga Sejarah Kehidupan berkaitan dengan aspek komunikasi, dapat disimpulkan bahwa ruangan yang padat materi ini terkesan monoton, karena penyampaian informasi hanya melalui koleksi dan panel.

Di sinilah pentingnya kemampuan dalam memilih untuk menentukan apa yang sebaiknya dipamerkan, apa yang sebaiknya direpresentasikan atau disajikan dan mana yang tidak perlu ditampilkan. Sebelum proses pemilihan koleksi mana yang akan ditampilkan, diperlukan penilaian dan interpretasi terhadap koleksi sehingga yang disajikan nantinya tidak lagi merupakan sekedar informasi benda. Pemilihan maupun penentuan mana yang akan dipamerkan perlu dilakukan karena koleksi tersebut akan berhadapan dengan masyarakat yang tidak homogen. Dengan demikian apabila pengelola museum hendak menyampaikan pesan sejarah kehidupan, maka terlebih dahulu disepakati dan ditentukan sejarah apa dan sejarah siapa yang hendak disampaikan. Proses penilaian, interpretasi, dan pemilihan serta penentuan koleksi mana yang akan ditampilkan ini diharapkan dapat mengurangi masalah keterbatasan ruang dan kebosanan pengunjung.

Unsur pendukung tata pameran di Ruang Pamer Sejarah Kehidupan seperti pencahayaan telah menjadi bagian penting yang dapat menunjang dalam proses penyampaian informasi terhadap pengunjung. Sistem pencahayaan yang ada dalam tata pameran di Ruang Pamer Sejarah Kehidupan saat ini tampaknya sekedar berfungsi sebagai penerangan. Padahal pencahayaan juga dapat berfungsi sebagai daya tarik sekaligus untuk memandu kepada pengunjung bahwa koleksi tertentu atau teks tertentu merupakan informasi yang penting untuk diketahui.

Pentingnya aspek pencahayaan dalam tata pameran sesuai dengan prinsip komunikasi visual yang menekankan pentingnya ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk, gambar, tatanan huruf, komposisi warna, cahaya serta *layout* (tata letak atau pewajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan. Di bawah ini adalah contoh sistem pencahayaan yang digunakan untuk memandu pengunjung dalam memperoleh sebuah informasi penting.



Foto 43. Model tata pameran dengan *key light* (fokus) sebagai daya tarik  
(Ma'mur, 2007)

Media informasi seperti media interaktif (*Touchscreen/Touchbook*), film, animasi, slide dan lain sebagainya belum menjadi media informasi pilihan karena di Ruang Pamer Sejarah Kehidupan tidak ada satu pun sudut pameran yang didukung oleh multimedia tersebut. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, dengan banyaknya materi pameran yang disajikan seperti saat ini, pemanfaatan media dalam hal ini multimedia akan sangat membantu dalam proses pemahaman informasi bagi pengunjung.

#### **4.3. Analisis Ruang Pamer Sejarah Kehidupan Berdasarkan Proses Apresiasi**

Pada Bab II telah dituliskan bahwa Barry Lord dan Gail Dexter Lord (2002), menyatakan bahwa pameran pada sebuah museum dinilai berhasil bila dapat mewujudkan atau bahkan meningkatkan apresiasi kepada pengunjung, sebaliknya dinilai gagal bilamana tidak memberikan "*impact*" yang berarti. Krathwohl, Bloom, dan Masia menempatkan apresiasi dalam klasifikasi taksonomi tatanan afektif. Apresiasi adalah penilaian terhadap sesuatu hal atau kegiatan untuk membentuk suatu sikap menerima, menolak atau mengabaikan, tergantung bagaimana penilaian tersebut berkesan pada diri seseorang, baik secara positif maupun negatif. Proses pencapaian apresiasi tersebut akan dipengaruhi oleh faktor yang saling bertaut, yaitu faktor kepekaan perasaan, penglihatan, mendengar, membaca, rasa ingin tahu, dan penikmatannya (*lihat Gambar 7 di*

***bab III***). Setiap individu akan mengalami proses pengalaman yang bermakna apabila terjadi dengan perasaan menyenangkan pada saat menerima suatu fenomena. (Krathwolh, Bloom, dan Masia, 1973:24)

Berdasarkan pengamatan terhadap sistem tata pameran yang ada saat ini nampak nyata bahwa Ruang Pamer Sejarah Kehidupan memiliki kekuatan daya tarik yang terletak pada koleksinya, yaitu replika dinosaurus (*T-rex*), koleksi fosil vertebrata (Gajah (*Stegodon trigonocephalus*), Badak (*Rhinoceros sondaicus*), Kudanil (*Hippopotamus sivalensis*), Kerbau (*Bubalus palaeokerabau*)), dan koleksi fosil manusia purba yakni *Homo erectus* yang sekaligus menjadi koleksi *masterpiece* atau *maskot* dari Museum Geologi.

Hal ini didasarkan pada wawancara kepada pengunjung (pelajar, guru, dan umum), bahwa ketika diajukan pertanyaan, tentang ruang manakah yang menarik, sebagian besar pengunjung menjawab Ruang Pamer Sejarah Kehidupan adalah ruangan yang paling menarik, jika dibandingkan dengan Ruang Pamer Geologi Indonesia dan Ruang Pamer Geologi Untuk Manusia. Hal ini karena pada Ruang Pamer Sejarah Kehidupan terdapat replika dinosaurus, fosil binatang purba, dan fosil manusia purba, artinya koleksi dapat menarik perhatian pengunjung. Replika-replika tersebut mereka lihat, mereka baca teksnya dan gambarnya di panel-panel, mereka dengarkan penjelasannya lewat pemandu, mereka nikmati penataan cahayanya, dan terbersit pula rasa ingin tahu hal-hal yang selama ini belum diketahui, misalnya seperti apakah wujud manusia purba dan sebagainya.

Tetapi apabila disusul dengan pertanyaan sejauh mana pengunjung dapat memahami informasi yang disajikan, maka jawaban sebagian besar pengunjung mengatakan kurang bisa memahami dan cepat bosan karena berbagai kendala, misalnya bahasa (banyak istilah ilmiah yang tidak diketahui, bahkan ada sudut yang hanya menggunakan satu bahasa saja yakni bahasa Indonesia), model tata pamerannya monoton, padatnya materi pameran, dan lain-lain. Dengan kata lain koleksi yang dipamerkan belum dapat mewujudkan makna bagi pengunjung. Idealnya pengunjung akan memperoleh pengalaman yang bermakna setelah mengalami perasaan yang menyenangkan di Ruang Pamer Sejarah Kehidupan.

Pengunjung museum terdiri dari berbagai macam latar belakang budaya, pendidikan, dan usia, baik itu siswa sekolah, ibu rumah tangga, pegawai kantor,

pengusaha, ataupun pedagang. Interaksi yang mereka lakukan terhadap pameran museum tentunya akan berbeda-beda pula. Roger Miles mengatakan bahwa setiap pengunjung museum kurang lebih mempunyai alasan yang sama ketika datang ke museum, antara lain adalah untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan jati diri, interaksi sosial (bersama keluarga, teman, masyarakat), dan rekreasi (McLean, 1993:5).

Demikian pula dengan profil pengunjung Museum Geologi yang selama ini didominasi oleh pelajar. Hal ini tentunya berkaitan dengan mata pelajaran di sekolah yakni geografi dan sejarah. Keterkaitan materi pameran yang disajikan oleh Museum Geologi dengan mata pelajaran di sekolah ini harus menjadi pertimbangan dalam penyempurnaan dan perencanaan sistem tata pameran. Dominannya pengunjung pelajar ini menunjukkan kebutuhan informasi tentang geologi dan sejarah. Penyederhanaan bahasa serta penggunaan media informasi yang tepat dalam memberikan pemahaman tentang proses geologi diiringi imajinasi atau animasi, akan lebih mudah dipahami sesuai dengan kemampuan daya nalar pelajar, sehingga tujuan pameran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap beberapa guru, secara umum keberadaan Ruang Pamer Sejarah Kehidupan sangat dibutuhkan oleh sekolah karena materi yang disajikan menunjang mata pelajaran yang diberikan kepada siswa. Materi pameran menyangkut kehidupan manusia purba yang sangat bagus untuk membuka cakrawala atau pengetahuan siswa. Tetapi tata pameran yang ada sekarang masih sulit untuk dipahami oleh siswa terutama untuk tingkatan TK dan SD. Sulitnya bahasa informasi yang digunakan menyebabkan siswa hanya menulis saja dan tidak mengerti apa yang mereka tulis. Para guru umumnya berpendapat bahwa tata pameran yang ada saat ini baru bisa dipahami oleh pengunjung yang memiliki dasar pengetahuan geologi, sejarah ataupun arkeologi. Oleh karena itu para guru umumnya menyarankan kepada pihak Museum Geologi untuk melakukan perubahan dalam cara menyajikan informasi dalam tata pamernya. Perubahan tersebut antara lain meliputi:

1. Kemasan bahasa yang mudah dipahami oleh pengunjung.
2. Membuat tata pameran yang lebih menarik yang disesuaikan dengan setiap materi yang akan dipamerkan, atraktif dan tidak monoton.

3. Bobot materi informasi yang disajikan harus dapat dipahami oleh semua kategori pengunjung.
4. Sebaiknya memanfaatkan segala bentuk teknologi informasi (audio visual: multimedia) dalam penyampaian informasi supaya pengunjung lebih cepat dan mudah memahami informasi yang disajikan.
5. Menyediakan pameran khusus untuk anak (TK dan SD)
6. Pengembangan atau penambahan ruang pameran (peragaan) untuk menambah daya tampung pengunjung.
7. Pengaturan jadwal kunjungan supaya tidak terlalu padat, dan lain-lain.

Pendapat senada juga disampaikan oleh pelajar dan mahasiswa pada saat diminta tanggapannya. Walaupun pada mulanya menyatakan bagus, tetapi ketika diajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pemahaman informasi untuk pengunjung, diperoleh jawaban bahwa isi informasinya susah untuk dipahami. Teksnya yang padat, membuat mata jadi lelah, cepat bosan, dan kurang menghibur. Mungkin perlu disajikan tata pameran yang lebih bersifat interaktif berupa kuis, permainan, atau dalam bentuk lain yang penting bisa lebih mudah diingat. Tetapi secara keseluruhan fasilitas yang dimiliki oleh Museum Geologi relatif baik, dan diharapkan dapat terus meningkatkan pelayanannya kepada pengunjung.

Yunus Kusumabrata, Kepala Museum Geologi sejak tahun 2007, pada saat diwawancara berkaitan dengan visi dan misi Museum Geologi khususnya berkaitan pengembangan sistem tata pameran ke depan, menyatakan bahwa kondisi sistem tata pameran yang ada saat ini sudah tidak menunjukkan adanya keefektifan lagi bagi pengunjung adalah benar adanya. Selanjut beliau mengemukakan, setelah cukup lama (2001-2007) berjalan di tempat, sudah saatnya Museum Geologi sebagai salah satu lembaga pelayanan publik di lingkungan Badan Geologi, Departemen ESDM, untuk memberikan pelayanan publik “*edutainment*” ilmu kebumiharian yang berstandar tinggi bagi masyarakat. Selain meningkatkan daya tampung bagi pengunjung, kedepan, lembaga ini akan terus berusaha menyediakan informasi geologi dan pertambangan populer dalam berbagai bentuk peragaan aktual yang lengkap bagi para pelajar khususnya dan bagi masyarakat pada umumnya sesuai dengan perkembangan iptek. Di samping



itu langkah-langkah terobosan dalam penataan fasilitas guna menciptakan suasana “*edutainment*”, dengan diimbangi riset-riset dokumentasi koleksi khas museum sangat diperlukan untuk mengangkat citra museum yang selama ini terkesan agak muram dan apa adanya.

Menurut Ma'mur, staf seksi peragaan Museum Geologi mengemukakan bahwa telah banyak kritik dan saran yang disampaikan oleh pengunjung dan pihak-pihak yang konsen atau peduli terhadap Museum Geologi yang begitu banyak dikunjungi oleh masyarakat. Artinya eksistensi Museum Geologi diakui dan dibutuhkan oleh masyarakat. Oleh karena itu, sudah selayaknya Museum Geologi dapat menyediakan sajian informasi yang dapat memuaskan sesuai dengan kebutuhan pengunjung. Diakhir wawancara dia menyatakan dengan tegas bahwa tata pameran Museum Geologi harus dirubah secara total yaitu memilih model tata pameran yang efektif dan efisien sehingga dapat memberikan kemudahan dalam proses penerimaan informasi bagi pengunjung.

Barry Lord dan Gail Dexter Lord mengungkapkan bahwa konsep pameran untuk museum, tentunya harus menunjang misi dari museum yang sudah jelas bersumber dari kegiatan-kegiatan *collecting, preservation, research* dan *education* disamping *recreation* untuk meningkatkan apresiasi publik. Berdasarkan visi Museum Geologi adalah “Terwujudnya sumber informasi geologi yang profesional untuk masyarakat” dan misinya antara lain yaitu menyelenggarakan pameran yang atraktif, inovatif, dan informatif serta menyelenggarakan kegiatan edukasi bagi pengunjung maka kondisi Ruang Pamer Sejarah Kehidupan berdasarkan fakta yang ada, melalui tata pamer dan pemahaman pengunjung akan koleksi yang dipamerkan, dapat dikatakan belum sepenuhnya berhasil. Sehingga dengan melihat fakta tersebut dan antusias pengunjung yang datang ke Museum Geologi, diharapkan adanya perubahan yang dilakukan oleh pihak museum berkaitan dengan seluruh aspek tentang cara penyajian sebuah tata pameran yang ideal sehingga Museum Geologi dapat menjadi lembaga yang informatif, profesional, sistematis (dalam penanganan koleksi), menyenangkan, dan diakui oleh masyarakat. Hal ini perlu diwujudkan sebagai bentuk apresiasi terhadap pengunjung yang telah menganggap Museum Geologi ini penting dan menjadi kebutuhan rekreasi edukatif yang sangat menarik.