

BAB 4

PENERAPAN KONSEP PEMBENTUKAN MUSEUM ARKEOLOGI INDONESIA

4.1. Museum Arkeologi yang Berbasis Riset dan Berorientasi pada Masyarakat

Di zaman ini, setelah kebudayaan manusia mengalami lonjakan perkembangan ilmu informatika, maka ranah informasi menjadi strategis bagi pembentukan kebudayaan, dalam berbagai skala. Arkeologi dan museum saat ini telah menjadi fenomena global. Tidak diragukan lagi secara praktis dan filosofis, Eropa dan *The Western* (Negara Barat) masih mendominasi dunia museum arkeologi, namun ke depan museum arkeologi akan ditemukan di mana saja (Swain 2007: 5). Optimisme tersebut didasarkan pada perkembangan persepsi keilmuan di bidang arkeologi dan museologi, demikian pula di Indonesia. Di lingkungan akademis, ilmu permuseuman (museologi) semakin intensif pula dikembangkan. Lembaga perguruan tinggi seperti UI (Universitas Indonesia), khususnya di Departemen Arkeologi FIB (Fakultas Ilmu Budaya) telah pula mengambil peran dalam proses ini. Universitas lain seperti UNPAD (Universitas Padjajaran), UGM (Universitas Gadjah Mada telah pula melakukan hal yang serupa dan mungkin akan diikuti perguruan tinggi lainnya.

Selanjutnya pada tataran yang lebih implementatif adalah upaya pembentukan museum itu sendiri. Terkait dengan upaya pengembangan pengelolaan koleksi hasil-hasil penelitian arkeologi bagi publik yang lebih luas perlu adanya perubahan sikap dan pemikiran terhadap orientasi penyaluran produk. Museum akan menjadi salah satu media yang diperhitungkan sebagai pusat informasi.

Saat ini selaku penanggung jawab di bidang riset atau penelitian arkeologi di Indonesia adalah lembaga Puslitbang Arkenas. Dengan visi yang ada sekarang yakni *Terwujudnya lembaga penelitian yang mampu mengembangkan dan memasyarakatkan arkeologi untuk kemajuan ilmu pengetahuan, pencerdasan bangsa, dan pengembangan budaya nasional guna memperkokoh jati diri bangsa*, perlu diupayakan pencapaian melalui misinya, secara lebih implementatif. Adapun misi yang dijalankan juga perlu ada upaya penekanan-penekanan,

disesuaikan dengan perkembangan pemikiran yang terjadi dunia saat ini khususnya pada bidang arkeologi dan museologi.

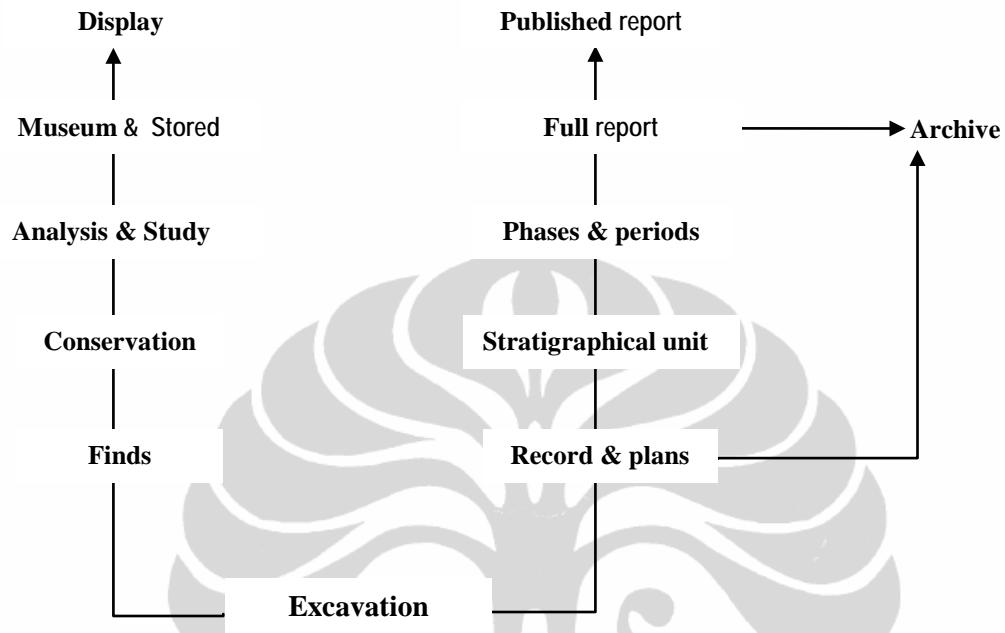
Perkembangan secara keilmuan pada dekade belakangan baik pada disiplin arkeologi dan museologi dituntut lebih berorientasi pada publik yang lebih luas, disertai penguatan interaksi antara keduanya. Upaya pembangunan Museum Arkeologi Indonesia misalnya harus lebih dikembangkan pada pemahaman tentang keberadaan kebudayaan Indonesia masa kini, untuk dijadikan pegangan dalam menjaga keberlangsungan kebudayaan Indonesia di masa depan. Dengan demikian lembaga Museum Arkeologi Indonesia dapat memainkan peran penting dalam mentransformasi pengetahuan tentang kebudayaan masa lalu dan hubungannya dengan bangsa pendukungnya. Peran ini juga menjadi lebih penting ketika kebudayaan masa lampau yang tersisa pada budaya materinya di museum arkeologi dapat membentuk kembali hidup kita dan mempengaruhi dunia. Hal ini juga berarti warga negara dipromosikan melalui informasi dunia arkeologi yang dapat menginspirasi, meningkatkan apresiasi, dan membangun cara berpikir masyarakat. Hal lain dapat mendorong generasi muda dengan berbagai latar belakang menjelajah dan mengembangkan minat mereka dalam memahami manusia, karya-karyanya serta lingkungannya.

Ini antara lain dapat dicapai melalui penceritaan, penginterpretasian, pemeliharaan koleksi artefak-artefak arkeologis serta, penyajian koleksi yang baik melalui museum. Dengan demikian perencanaan museum arkeologi yang sedang dibahas ini, dalam pameran yang akan disajikan bersifat *research-based exhibition* (pameran hasil penelitian) yang tujuannya untuk meningkatkan pengetahuan, meningkatkan pemahaman terhadap nilai dibalik sebuah koleksi. Pada waktu mendatang perlu semakin diseimbangkan dengan pameran yang bersifat *market driven exhibition* (permintaan masyarakat)¹, yang tujuannya lebih sesuai realitas pada kebutuhan yang ada pada masyarakat. Tentu saja hal ini perlu dilakukan *visitor study* (studi pengunjung) terlebih dahulu.

Museum Arkeologi Indonesia secara konsisten datanya merupakan aliran dari sebuah proses riset/penelitian. Secara ringkas proses penyaluran data dan

¹ Lihat kembali pembagian pameran oleh Lord & Lord, 2001, yang dikutip Tanudirdjo, 2009 pada bab 1

informasi dari sebuah kegiatan ekskavasi arkeologi hingga dilakukan penyajian/pameran di museum sebagaimana telah disinggung pada bab sebelumnya adalah sebagaimana terlihat pada bagan 4.1. berikut ini.



Bagan 4.1. *Excavation Progress* (Kemajuan Ekskavasi), Coles, 1984: 74

Berdasarkan bagan tersebut di atas digambarkan, bagaimana sebuah benda arkeologi diperoleh melalui penelitian ekskavasi arkeologi yang merupakan metode yang khas dari ilmu ini diperlakukan hingga sampai di museum dan dikomunikasikan ke publik melalui pameran di ruang display. Hal lain yang cukup penting pada pembentukan museum arkeologi, pada intinya data arkeologi yang akan disajikan di museum harus memiliki catatan yang lengkap, akurat dan dalam kondisi yang baik.

Tentu saja saja proses selanjutnya yang perlu direncanakan lagi adalah bagaimana menyajikan pada publik melalui pameran hingga dapat dinikmati dan bermanfaat bagi pengunjung. Untuk meningkatkan hubungan museum dengan masyarakat perlu pula perencanaan dan pengembangan program publik yang lain, khususnya program pendidikan. Dengan demikian kajian-kajian arkeologi secara berangsur diharapkan dapat lebih mengungkapkan pencapaian-pencapaian suatu bangsa, khususnya Indonesia pada masa lalunya untuk jadi bahan pembelajaran.

Hal lain yang juga perlu menjadi pemikiran ke depan adalah siapa sebenarnya yang akan menjadi target pembentukan museum arkeologi. Tentu saja ini memerlukan penelitian tersendiri. Demikian pula kerangka legalitas juga menjadi dasar penting dalam proses mewujudkannya. Termasuk di dalamnya cakupan-cakupan museum arkeologi dari segi geografis. Kemungkinan adanya reorganisasi ataupun reposisi kelembagaan dapat saja terjadi. Tentu saja implikasi lain adalah perlunya pengembangan prosedur-prosedur atau regulasi tentang kaitannya antara arkeologi, museum, dan museum arkeologi dengan menyesuaikan persoalan dan perkembangan situasi dunia saat ini.

4.1.1. Prospek Museum Arkeologi Indonesia

Berdasarkan lingkup geografis, Swain memprediksikan pada museum generasi mendatang termasuk museum arkeologi, tidak akan lagi dibangun di Amerika atau di Eropa. Museum akan lebih banyak dibangun di Asia dan Timur Tengah. Untuk Asia, Cina merupakan wilayah yang diperhitungkan. Di Cina ada beberapa museum dengan demikian cepat dikembangkan, meskipun jika diukur dengan standar Barat, masih tampak *old-fashioned* dan miskin desain. Museum arkeologi di Cina pada umumnya dikembangkan dari site museum. Salah satu yang sangat terkenal adalah *The Museum Qin Terra-Cotta Warrior and Horse*, salah satu museum arkeologi yang menakjubkan di dunia. Untuk di Timur Tengah sedang dikembangkan sebuah proyek ambisius pembangunan museum arkeologi, *The Museum of Islamic Art* di Doha, Qatar. Bangunan yang didesain oleh I.M Pei meliputi 45.000 M², yang dikelilingi lanskap buatan termasuk sebuah danau. Museum arkeologi di wilayah Asia yang lain dapat disebut di antaranya *The Seoul Museum of History* di Korea, *The Osaka History Museum*, di Jepang dan juga *The Indian Museum di Calcutta*, India (Swain, 2007: 83-85)

Secara umum dengan berdasarkan kecenderungan perkembangan yang telah disebutkan di atas ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Indonesia sebagai salah satu negara di wilayah Asia, yang merupakan area utama tumbuhnya kebudayaan besar, pada kecenderungan wilayah perkembangan museum tidak disebut-sebut oleh Swain. Tentu saja di satu sisi hal ini menimbulkan keprihatinan karena potensi situs dan data arkeologi yang dimiliki

demikian besar. Bangunan monumental demikian banyak, termasuk di antaranya Borobudur yang menjadi salah satu keajaiban dunia dan juga situs-situs maupun tinggalan yang menjadi *world heritage* (warisan dunia) seperti Sangiran. Bahkan temuan terakhir di situs Liang Bua berupa tengkorak maupun rangka manusia *homo floresiensis*² secara resmi belum pernah dipamerkan di Indonesia. Temuan ini sangat penting karena bentuk fisiknya yang kerdil berbeda dengan temuan sebelumnya serta dapat melengkapi gambaran sebuah evolusi perkembangan manusia, khususnya di Indonesia yang sesungguhnya sangat dominan pada temuan fosil manusia purba. Temuan-temuan penting sebelumnya seperti topeng emas, kentongan perunggu, alat-alat batu dsb yang telah disajikan pada bab sebelumnya juga perlu dikaji lebih dalam lagi untuk disampaikan ke publik dengan bahasa yang lebih mudah dicerna. Di sisi lain hal ini merupakan tantangan besar bagi Indonesia untuk mewujudkan adanya sebuah museum arkeologi yang representatif dengan skala nasional. Tampaknya Indonesia harus berani merebut peluang dan berkompetisi dengan negara lain untuk memajukan museum, termasuk upaya mewujudkan sebuah museum arkeologi berskala nasional.



Foto 4.1. Tengkorak *homo floresiensis* LB1, dibandingkan dengan tengkorak manusia modern



Foto 4.2. Merangkai temuan fragmen kaki *homo floresiensis*

Mengingat keterbatasan media penyampaian informasi dan alur data yang stagnan dari lembaga penelitian menuju museum, serta pentingnya strategi mengkomunikasikan informasi secara lebih optimal, di waktu mendatang keberadaan Museum Arkeologi Indonesia akan dapat mengambil peran sebagai

² Gambar diperoleh dari sumber www.wsws.org/articles/2009/feb20...16.shtml dan www.newswise.com/articles/view/552064/ yang diunduh 7 Mei 2010.

media dan pusat penyampaian informasi. Upaya pengkomunikasian dan memvisualisasikan data yang tidak dapat optimal oleh lembaga penelitian arkeologi, dan tersebarnya data di berbagai lokasi merupakan beberapa alasan penting munculnya upaya mengkonsepkan pembentukan museum arkeologi di Indonesia.

Tentang museum arkeologi dalam skala nasional dapat dilihat misalnya pada keberadaan *The National Archaeological Museum*, di Yunani. Museum ini merupakan museum arkeologi nasional yang terbesar di Yunani, juga salah satu museum arkeologi terbesar di dunia³. Bangunan Museum Arkeologi Nasional Yunani ini merupakan bangunan monumental yang dilindungi, dibangun tahun 1886. Namun demikian ada juga *Museum Archaeology of Alava* di Spanyol, yang merupakan arsitektur baru (modern) museum, hasil kompetisi yang dimenangkan Francisco Mangado. Museum ini menyiapkan *setting modern (modern setting)* untuk pameran untuk daerah yang kaya sejarah. Bentuk dasarnya mengacu pada konsep kesinambungan dan kontekstual situs yang masih ada yakni *Palace of Bendaña*, sekarang menjadi *Naipes Fournier Museum*. Konsep dasar ini tergambar pada pemakaian bahan, warna, dan juga pencahayaan⁴. Dengan demikian akan ada nuansa kesinambungan serta alur data dan informasi yang terjaga. Eksplorasi data hasil penelitian arkeologi diteruskan pada lembaga museum arkeologi. Diharapkan alternatif ini akan memberikan dampak positif bagi perkembangan kelembagaan dan pengetahuan serta manfaatnya bagi masyarakat. Sistem yang terbangun diharapkan menjadi solusi kesenjangan kepentingan kelembagaan dan publik, serta kepentingan ekonomis, dan akademis.

Museum Arkeologi Indonesia secara terminologis sebagaimana telah disinggung pada bagian sebelumnya lebih mengarah pada integrasi dua ranah keilmuan arkeologi dan juga museologi. Kedua ilmu ini pada waktu mendatang dapat bersinergi secara kuat dalam upaya penyajian informasi secara ilmiah dan menarik untuk memenuhi kebutuhan dan kepentingan masyarakat. Tentang

³ Dalam <http://www.namuseum.gr/museum/index-en.html>; awalnya hanya ditujukan untuk melindungi berbagai temuan ekskavasi dari sekitar Athena, selanjutnya berkembang menjadi museum arkeologi nasional dengan koleksi temuan yang berasal dari seluruh Yunani. Memiliki sajian pameran lebih dari 11.000 yang menggambarkan peradaban Yunani dari periode *Prehistory* hingga *Late Antiquity*.

⁴ Lihat selengkapnya dalam <http://www.dailytonic.com/archaeology-museum-of-alava-by-francisco-mangado>.

penyebutan nama Indonesia, hal ini lebih mengarah pada lingkup area temuan yang berasal dari wilayah geografis Indonesia sekarang. Kriteria lain yang juga penting adalah penyebutan Indonesia juga mengandung pengertian pada temuan-temuan yang berkarakter buatan Indonesia atau yang telah bermakna mewarnai perjalanan sejarah kebudayaan Indonesia dari periode yang paling tua hingga periode berikutnya serta pengaruhnya ke era modern saat ini.

Dengan melihat bagan tiga fungsi museum yang disampaikan Mensch dan Lord and Lord⁵, dikaitkan dengan lembaga Puslitbang Arkenas sebagai pengelolainggalan budaya material yang memproduksi informasi, peranannya lebih fokus ke penelitian. Oleh karenanya dengan berkembangnya konsep perencanaan museum arkeologi, perlu ada keseimbangan fungsi ketiganya, baik penelitian, preservasi koleksi, dan upaya mengkomunikasikannya melalui pameran dan juga melalui program publik. Dalam hal ini Museum Arkeologi Indonesia secara substantif akan menjalankan ketiga fungsi dasar museum yakni penelitian, merawat koleksi, dan mengkomunikasikan ke publik.

Sesuai perkembangan yang terjadi pada disiplin arkeologi dan juga disiplin museologi, maka perlu sebuah gagasan untuk mengefektifkan penyaluran informasi hasil penelitian arkeologi. Melalui sebuah wadah yang disebut museum arkeologi. Hal ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara ranah arkeologi dan ranah museologi. Bentuk tindak lanjutnya adalah dengan menciptakan sebuah *Museum Planning*⁶. Dalam perencanaan museum ada dua pertanyaan mendasar yang perlu dijawab. Pertama; *Apa yang museum ketahui tentang hal-hal yang akan dikomunikasikan melalui pameran atau program yang lain?* Kedua; *Bagaimana museum dapat menilai efektivitas apa yang akan disampaikannya?* Kedua pertanyaan tersebut penting oleh karenanya perlu dieksplorasi dari berbagai perspektif. Pertanyaan yang pertama, sebagai contoh, tentang membangun isu, riset, dan juga penentuan prioritas. Pertanyaan yang kedua lebih berhubungan dengan desain, akses, evaluasi, dsb (Ambrose and Crispin Paine, 2006: 123).

⁵ Lihat kembali pada bagan 1.2.a.b. yang telah disampaikan di bab 1.

⁶ *Museum Planning* atau Perencanaan Museum adalah penciptaan kertas kerja untuk menguraikan visi baru sebuah museum, pengalaman pengunjung, dan sebuah rencana organisatoris untuk sebuah lembaga atau institusi baru dalam rencananya untuk sebuah perluasan atau perubahan fokus utama. Sasaran sebuah perencanaan museum adalah menciptakan secara ringkas dan jelas *road map*, atau semacam arahan untuk pembentukan institusi dan visi baru sebuah museum (http://en.wikipedia.org/wiki/Museum_planning).



Foto 4.3. Nekara-nekara yang menyimpan berbagai makna (Koleksi Puslitbang Arkenas-dokumentasi penulis)

Sebagai upaya mengurai permasalahan ke depan untuk meningkatkan kebermanfaatan data arkeologi yang telah dihasilkan lembaga penelitian arkeologi bagi pengembangan permuseuman di Indonesia, perlu dilakukan beberapa perubahan. Akumulasi data yang sudah demikian besar dan diantaranya berada pada lokasi yang berbeda-beda (di *site museum*, *stored*, maupun di beberapa museum). Data budaya materi yang tersimpan di berbagai lembaga yang memiliki fokus kerja yang berbeda baik di lembaga penelitian, perlindungan, penyajian perlu lebih diberdayakan untuk meningkatkan upaya pembangunan identitas budaya dan identitas nasional. Pada ilustrasi berikut ini cukup banyak nekara menjadi koleksi lembaga penelitian arkeologi. Melalui proses musealisasi berbagai makna seharusnya dapat diungkap menjadi sebuah cerita kehidupan manusia untuk disajikan di museum arkeologi.

Dalam konteks yang lebih luas, antara museum dan hubungan identitas nasional telah menjadi isu yang intensif didiskusikan pada banyak museum. Hal ini khususnya pada museum dalam skala nasional yang diharapkan merepresentasikan sebuah identitas nasional melalui penyajian koleksinya (Mac Lean, 2005: 1). Ini juga dapat menjadi bahan pemikiran ke depan bagi berlangsungnya museum arkeologi berskala nasional di Indonesia. Pada tahap penyajian koleksi di museum, perlu direpresentasikan perkembangan peradaban, serta pembentukan manusia atau bangsa Indonesia hingga seperti sekarang. Potensi tinggalan kebudayaan materi Indonesia yang sangat kaya dari periode prasejarah hingga perkembangan budaya modern memiliki korelasi cukup kuat

dengan upaya pembentukan identitas nasional ini. Berbagai persamaan dan keragaman yang ada di wilayah Indonesia menjadi tantangan museum menjadikannya sebagai kekuatan untuk pembentukan identitas nasional yang dimaksud.

Pengelolaan benda warisan budaya dalam konteks museum, untuk di Indonesia mulai terarah untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan diawali pada tahun 1778, ketika Museum *Bataviaasch Van Kunsten en Westenschappen* dibangun di Jakarta. Setelahnya menyusul dibangun Museum Bali di Denpasar pada tahun 1915, Museum Sonobudoyo dibangun 1935. Hingga akhir Perang Dunia II ada sekitar 30 museum telah dibangun. Hal yang cukup penting dan belum banyak terealisasi yakni telah adanya upaya pengembangan program di bidang permuseuman. Dinyatakan pada butir enam dalam REPELITA V Perlindungan dan Pembinaan Sejarah dan Purbakala untuk “Memantapkan atau menyelesaikan perencanaan Museum-museum khusus tingkat Nasional yang bersifat Sains dan Teknologi” (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1985: 6, 29).

Menindaklanjuti hal tersebut, tepat kiranya rencana pembentukan dan pembangunan museum Arkeologi Indonesia menjadi perhatian khusus untuk dikembangkan dalam rangka pembangunan bangsa ke depan. Arkeologi sebagai sebuah ilmu telah cukup lama berkembang di Indonesia. Telah demikian banyak hasil yang diperoleh dari situs-situs arkeologi yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Sudah waktunya Indonesia memiliki museum khusus yang representatif untuk menyajikan perkembangan kebudayaan dan peradaban di wilayah ini untuk kepentingan yang lebih luas. Penguatan identitas budaya dan identitas nasional dapat dijadikan orientasi lembaga ini di waktu mendatang.

Dengan berdasarkan definisi museum yang telah disampaikan ICOM (*International Council of Museum*) dan beberapa perubahannya,⁷ ada beberapa pokok yang selalu menjadi perhatian bahwa “museum merupakan lembaga permanen yang tidak untuk mencari keuntungan yang diabdikan untuk kepentingan dan pembangunan masyarakat, serta terbuka untuk umum. Pada aspek perubahan definisi, pada intinya sama, namun ada sedikit perluasan bahwa

⁷ Lihat definisi ini pada bab 1, halaman 2.

ada unsur *intangible* yang juga harus menjadi perhatian untuk dilestarikan secara dinamis dan diinformasikan. Berdasarkan kedua definisi di atas dan revisi yang dilakukan, arkeologi sebagai ilmu yang mengkaji manusia melalui tinggalan budaya material dan lingkungannya dapat memberikan peran yang lebih berarti.

Saat sekarang Indonesia belum memiliki museum arkeologi dalam skala nasional. Museum arkeologi yang telah ada berupa *sites museums* (museum-museum situs), yang pengelolaannya juga belum secara optimal berdasarkan prinsip-prinsip museologi yang baru. Dalam hal ini kita dapat melihat contoh Museum Sangiran, Jawa Tengah; Museum Trowulan, Jawa Timur; Museum Kepurbakalaan Banten Lama, Museum Batu Gojeng, Sulawesi Selatan dsb. Sebenarnya di beberapa tempat seperti di Yunani, India, dan Cina, museum arkeologi berskala nasional awalnya juga dikembangkan dari situs-situs penting. Kondisi yang ada di Indonesia museum-museum situs yang ada sesungguhnya belum dapat dikatakan sebagai museum yang sesungguhnya. Dilihat dari segi legalitasnya museum situs seperti telah disebutkan di atas pengelolaannya tidak berada dibawah museum, institusi publik yang memang lebih berwenang menanganinya. Museum situs yang ada sekarang lebih berfungsi sebagai *stored* (tempat penyimpanan). Namun demikian secara positif ini dapat menjadi modal awal bagi pembentukan museum arkeologi dalam skala yang lebih luas. Berkaitan dengan aspek legalitas, berdasarkan kerangka kerjanya museum arkeologi yang dirancang ini juga memerlukan sebuah legalisasi. Museum sebagai sebuah institusi publik memerlukan sebuah dasar hukum. Untuk mendirikan suatu museum, terlebih museum arkeologi haruslah mengikuti ketentuan atau peraturan perundang-undangan yang berlaku dalam sebuah negara. Dalam *Code of Ethic for Museum* antara lain disebutkan *Museum operates in a legal manner*. Ini berarti sebuah museum dalam operasionalisasinya harus secara legal atau sesuai dengan hukum. Museum juga mempunyai kewajiban untuk menyesuaikan dengan perundang-undangan dan perjanjian internasional, regional, nasional, dan lokal (ICOM, 2006: 11).

Berdasarkan segi koleksi, museum arkeologi tentunya akan banyak menyimpan benda-benda yang dilindungi negara dan undang-undang. Hal ini semakin menguatkan bahwa museum arkeologi perlu sebuah aspek legalitas yang

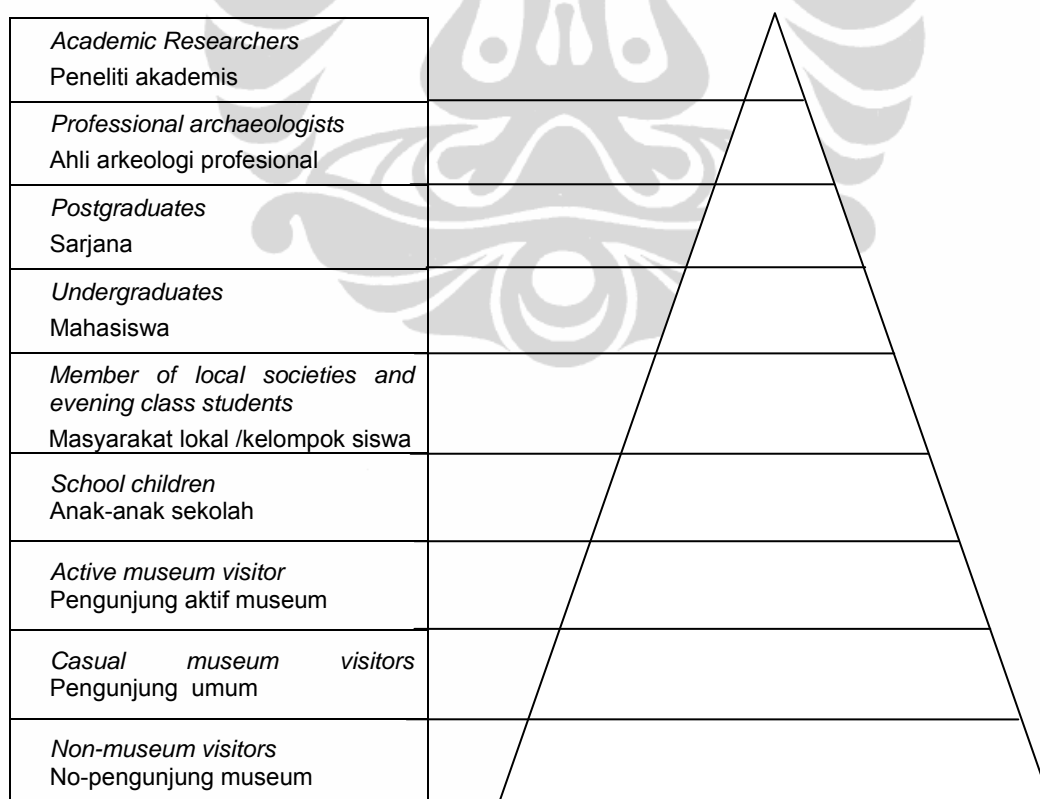
dapat dipertanggungjawabkan. Terkait dengan koleksi yang disimpan dan didisplay oleh museum arkeologi adalah benda-benda yang dilindungi undang-undang, maka lembaga Pemerintah merupakan yang berkompenten untuk mendirikannya. Untuk di Indonesia peraturan perundang-undangan yang dapat dijadikan acuan antara lain Undang-undang No. 5 tahun 1992 tentang *Benda Cagar Budaya*, Peraturan Pemerintah No. 10 Tahun 1993 tentang Pelaksanaan Undang-undang RI No. 5 tahun 1992, Peraturan Pemerintah No. 19 th. 1995 Tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum, serta sejumlah keputusan Menteri. Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata No. KM.33/PL.303/MKP/2004 dalam Pasal 2 ayat 1 menyebutkan bahwa yang dapat mendirikan museum adalah Instansi Pemerintah, Yayasan atau Badan Usaha (Swain, 2007:57-68; Direktorat Museum, 2009: 4; Sedyawati, 2008: 285) Tentu saja peraturan-perundang-undangan yang diakui internasional juga perlu diperhatikan baik berupa konvensi-konvensi maupun piagam-piagam terutama yang terkait dengan perlindungan terhadap tinggalan-tinggalan arkeologi. Di dalam negeri berbagai peraturan yang berlaku juga secara periodik ditinjau ataupun untuk direvisi kembali atau diperluas dan diperkuat pasal-pasal yang berkaitan dengan hal-hal yang wajib dikerjakan arkeologi dan mengapa museum arkeologi harus eksis, untuk menyesuaikan perkembangan zaman.

4.1.2. Publik Museum Arkeologi Indonesia

Dengan tanpa mengabaikan peran museum-museum yang telah ada saat ini seperti Museum Nasional dan museum di wilayah propinsi, ada potensi besar yang dapat dikembangkan pada data arkeologi yang telah diperoleh melalui museum arkeologi berskala nasional ini. Demikian pula kondisi wilayah yang luas dan penduduk yang besar dengan latar belakang historis yang panjang dan beragam memberikan peluang besar bagi berkembangnya sebuah museum arkeologi berskala nasional. Sumber pengetahuan baru akan dapat diperoleh melalui media museum arkeologi melengkapi media yang lain yang telah ada.

Berkaitan dengan publik museum, ada banyak tipe masyarakat pengunjung museum. Pengklasifikasian jenis-jenis pengunjung museum penting karena berkaitan dengan bentuk komunikasi yang akan disampaikan. Interpretasi ilmiah

yang telah dilakukan akan dialihbahasakan sesuai dengan tipe pengunjung yang ada. Sebagaimana museum pada umumnya, museum arkeologi juga mempunyai *audiens* yang berpotensi untuk menjadi agen penerima informasi atau pengetahuan baru sekaligus dapat berpotensi untuk memberi pengaruh secara timbal balik kepada museum. Pearce 1990, yang dikutip Swain, membagi publik museum arkeologi dengan terlebih dahulu memisahkan antara kelompok profesional arkeologi dan kelompok yang di luarnya. Selanjutnya kelompok non profesional arkeologi dibagi lagi dalam tiga kelompok. *Pertama*; kelompok yang meskipun tidak teratur, tertarik mengenai masa lampau (arkeologi); *Kedua*; kelompok yang memang sungguh tertarik mendapatkan informasi dari masa lampau; *Ketiga*; kelompok anak-anak. Adanya kelompok anak-anak juga menunjukkan perhatian khusus bahwa museum arkeologi juga harus berperan dalam mengedukasi publik untuk usia anak-anak. Dalam hal ini bentuk-bentuk pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter anak-anak perlu dijalankan, baik dalam pameran maupun program publiknya.



Bagan 4.2. Potensi pengunjung untuk museum arkeologi (dengan tambahan terjemahan)
Swain, 2007: 198

Selanjutnya Swain juga mengembangkan sebuah model hipotetis baru mengenai tipe publik museum arkeologi. Potensi *audiens* yang merupakan publik museum arkeologi digambarkan sebagai sebuah piramid seperti bagan di atas. Empat kelompok teratas merupakan kelompok profesional. (Swain, 2007:197-198): Mengacu pada bagan yang telah diusulkan Swain terbentuk potongan-potongan piramid yang secara relatif menggambarkan jumlah tipe publik museum arkeologi yang tipenya ada di sisi kiri piramid. Pembagian ini akan memberikan pengaruh dalam menentukan bentuk interpretasi, media dan komunikasi yang akan dilakukan museum sesuai tipe publik museum yang ada. Berdasarkan bagan tersebut, juga diketahui bahwa potensi besar tipe publik sesungguhnya dari kelompok non professional.

Museum-museum di Inggris yang juga selalu mengorganisir dan mengklasifikasi koleksi, sekarang cenderung lebih tertarik melakukan segmentasi dan melakukan kategorisasi pengunjung. Pameran yang dibangun lebih disesuaikan pada minat kelompok sosial tertentu. Pameran-pameran dengan tema “ Seni Afrika dan persoalan perbudakan” adalah yang diminati kelompok sosial masyarakat kulit hitam di Inggris. *Science Museum of London* membangun sebuah pameran tentang olah raga yang menjadi minat kelompok sosial laki-laki remaja. Lebih lanjut di *Science Museum of London*, ilmuwan juga datang ke lokasi pameran untuk berdialog dengan kelompok pengunjung. Ini ditujukan untuk membantu memahami pengetahuan dan melibatkan publik ke dalam proses membangun sebuah pengetahuan. Fenomena umum pada perkembangan museum baru adalah menarik kelompok sosial yang terpinggirkan untuk terlibat dalam sebuah pameran di museum. Museum harus memberi ruang pada publik untuk terlibat dalam pameran sehingga mereka merasa lebih dihargai dan diterima. Salah satu contoh yang baik adalah yang dilakukan *The Tyne and Wear Museum* dan *People's Gallery* di Birmingham, Inggris. Pameran dan pertunjukan dipilih dan dikurasi oleh masyarakat lokal (Appleton, 2007: 117-124).

Untuk potensi publik museum arkeologi di Indonesia secara spesifik belum pernah dilakukan penelitian. Berdasarkan segi keragaman kelompok sosial antara lain dari segi etnis, ras, yang ada Indonesia dapat dikelola menjadi sebuah hubungan yang terwujud dalam pameran, sebagaimana yang telah dikembangkan

di Inggris. Berdasarkan segi usia salah satu potensi besarnya adalah kelompok usia anak-anak sekolah. Kemungkinan jumlahnya lebih besar daripada pengunjung aktif museum. Ini dapat saja berbeda dengan proporsi yang disajikan pada bagan 4.2. Anak-anak usia sekolah merupakan potensi publik museum arkeologi Indonesia yang cukup besar di waktu mendatang. Demikian pula kelompok-kelompok masyarakat juga merupakan potensi publik yang harus mendapat perhatian.



Foto 4.4. Pengenalan arkeologi sejak usia dini di lokasi ekskavasi, Gresik-2006 (Dokumentasi Penulis)

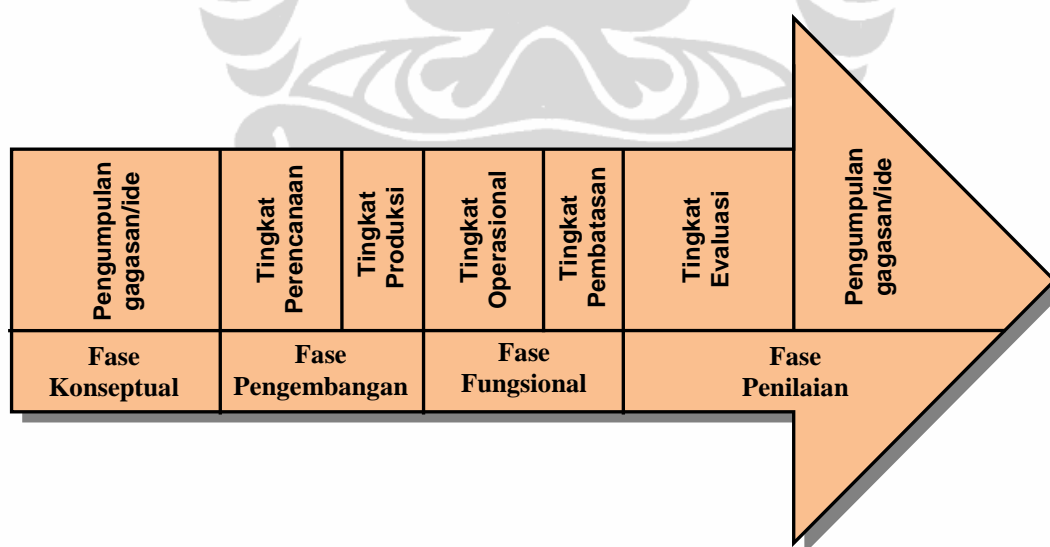
4.2. Substansi Materi Pameran di Museum Arkeologi Indonesia

Fakta yang ada sekarang bahwa museum akan semakin bergerak dalam konteks sosial yang lebih luas. Hal ini membawa pada proses perubahan budaya dan apresiasi masyarakat. Harapan masyarakat adalah adanya kemudahan akses informasi ke masa lalu melalui budaya material yang ditinggalkan manusia dari aspek maknanya dengan menghubungkannya pada konteks yang lebih kontemporer. Ilmu arkeologi bertujuan merekonstruksi sejarah kebudayaan, merekonstruksi cara hidup, dan merekonstruksi proses perkembangan kebudayaan. Tujuan ini juga seharusnya tervisualisasikan melalui penyajian di Museum Arkeologi Indonesia nantinya.

Misi yang diemban sebuah museum dapat dipresentasikan melalui pameran yang dirancang. Bagi museum, motivasi museologisnya adalah untuk menyediakan objek dan informasi penting dan bermanfaat yang dapat dipelajari

publik pengunjung. Bagi pengunjung, lingkungan sebuah pameran adalah media utama bagi terbentuknya sebuah komunikasi. Dalam hal ini peran interpretasi sangat penting. Secara sederhana interpretasi dapat dipahami sebagai sebuah tindakan atau proses tentang penjelasan atau pengklasifikasian, maupun penerjemahan atau penyajian sebuah pemahaman mengenai subjek dan objek pameran (Dean, 1994 : 6). Interpretasi sebagaimana dijelaskan Route, 2007 dalam bukunya *Exhibitions*⁸, juga untuk membantu pengunjung memikirkan gagasan yang disampaikan museum melalui *story line* pameran, agar pengunjung memahami diri mereka dan lingkungannya.

Sebelum mengembangkan sebuah pameran di dalam sebuah museum atau di luar museum ada proses atau tahapan yang harus dilakukan. Adapun salah satu model perencanaan dan pengembangan proyek pameran adalah sebagaimana yang diajukan David Dean, 1994 dalam bukunya *Museum Exhibition* membagi dalam empat tahapan atau fase. Fase tersebut adalah fase konseptual, fase pengembangan, fase fungsional dan fase penilaian. Adapun *outline* pengembangan pameran yang diajukan Dean adalah sebagai berikut:



Bagan 4.3. Model Perencanaan dan Pengembangan Proyek Pameran (Dean, 1994: 9)

Fase-fase tersebut dalam penjabarannya masing-masing meliputi : *product-oriented activities* (produk orientasi aktivitas), *management activities*

⁸ Lihat kembali penjelasan Route pada bab 1 mengenai interpretasi.

(aktivitas manajemen) dan *result* (hasil). Berdasarkan pokok bahasan pameran, yang akan diterapkan lebih fokus pada fase konseptual dan setengah dari fase pengembangan yakni hingga tingkat perencanaan, maka secara ringkas kedua fase tersebut dapat disampaikan kerangkanya adalah ⁹:

Fase Konseptual:

- *Produk orientasi aktivitas:* Mengumpulkan gagasan-gagasan; Menetapkan gagasan-gagasan ke dalam kerangka misi museum itu; Kebijakan-kebijakan kebutuhan masyarakat; Memilih proyek pameran yang akan dikembangkan;
- *Aktivitas manajemen:* Menyetujui dan menjadwalkan pameran untuk dikembangkan; Memperkirakan ketersediaan potensi sumber daya untuk menjalankan proyek pameran;
- *Hasil:* Sebuah penjadwalan pengadaan pameran (dalam-luar museum); identifikasi dan penetapan sumberdaya yang potensial untuk menjalankan proyek pameran.

Fase Pengembangan:

Fase Pengembangan ini dibagi dalam dua yakni Tingkat Perencanaan dan Tingkat Produksi. Pada tingkat perencanaan substansi isinya masih dalam tataran konsep maupun rencana, sedangkan pada tingkat produksi sudah memasuki aktivitas yang lebih implementatif.

Bagian 1 : Tingkat perencanaan:

- *Produk orientasi aktivitas:* Menentukan tujuan besar pameran; Penulisan *story line* (alur cerita); Upaya Pendesainan fisik pameran; Perencanaan sebuah rencana program pendidikan; Penelitian strategis yang promosif;
- *Aktivitas manajemen:* Memperkirakan biaya; Menyelidiki sumber-sumber daya; Menerapkan pada rencana pendanaan; Menetapkan sumber pendanaan;
- *Hasil;* Sebuah rencana pameran; Sebuah rencana di bidang pendidikan; Sebuah rencana promosif.

Seaimana telah disinggung sebelumnya, pada pembahasan ini tidak semua fase tersebut akan ditelaah secara menyeluruh. Sebagai langkah awal untuk

⁹ Penjelasan fase-fase ini selengkapnya baca Dean, 1994:8-18.

mewujudkan sebuah museum arkeologi berskala nasional, adalah dengan membahas fase konseptual (pengumpulan gagasan dan ide). Selanjutnya juga akan sedikit dibahas sebagian dari Fase Pengembangan. Pembahasan Fase Pengembangan lebih difokuskan pada Tingkat Perencanaan.

Pada Tingkat Perencanaan pada Fase Pengembangan ini sesungguhnya juga mencakup penjadwalan, penetapan sumberdaya, dan juga pendanaan. Berdasarkan segi penjadwalan belum dapat dibahas lebih dalam. Pembentukan museum arkeologi, karena skalanya bersifat nasional tentu memerlukan persiapan dan pematangan berbagai gagasan lain yang akan semakin menguatkan. Namun demikian segera mungkin upaya ini terus dikembangkan. Mengenai sumberdaya terutama materi koleksi dan sumberdaya manusia tentu saja juga telah cukup memadai, meskipun harus terus dikembangkan. Mengenai pendanaan tentu juga sangat relatif tergantung kematangan perencanaan, yang disesuaikan dengan kebutuhan ruang, juga operasional. Aspek pendanaan juga belum dapat dibahas lebih lanjut. Sebagai sebuah gambaran dapat dibandingkan dengan pembiayaan pembangunan sebuah arsitektur museum di luar Indonesia yang hingga mencapai sekitar \$ 100 juta.

Adapun gagasan-gagasan awal menyangkut substansi yang akan dikomunikasikan di museum arkeologi ada beberapa isu penting. Isu tersebut meliputi perkembangan arkeologi di dunia; perkembangan arkeologi di Indonesia mengenai pencapaian hasil kajian dari awal pengelolaan hingga pencapaian tertinggi yang pernah diraih; teori, praktek, dan tujuan ilmu arkeologi, termasuk dalam hal ini korelasinya dengan ilmu-ilmu bantu yang banyak berperan dalam arkeologi; serta situs-situs penting di Indonesia dan tingkat peradaban yang dicapai. Temuan-temuan *masterpiece* juga merupakan salah satu simbol pencapaian peradaban yang telah diraih. Isu penting lainnya yang lebih berhubungan dengan kondisi kekinian, antara lain isu tentang perubahan iklim, tata guna lahan, perubahan ekologi dsb, juga institusi-institusi terkait dengan museum arkeologi, dengan harapan museum arkeologi Indonesia nantinya dapat menjadi *entry point* untuk mengenal lebih jauh mengenai pengetahuan arkeologi Indonesia.

Perlu disadari bahwa pameran merupakan sebuah kegiatan penting sebuah museum. Pameran sifatnya khusus dan terbatas serta memiliki tujuan. Secara terarah sejumlah aktivitas harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Pameran memerlukan waktu dan tempat tertentu serta sumberdaya untuk memproduksinya serta menjaga keberlangsungannya. Ada dua kegiatan pameran yang didasarkan atas jangka waktunya, yakni : 1). Pameran Tetap; 2). Pameran Temporer. Pameran Tetap; jangka waktunya pelaksanaannya tidak disebutkan, namun pada umumnya lebih dari 3 atau 5 tahun. Sementara itu Pameran Temporer; jangka waktu kurang dari satu tahun atau lebih sedikit. Namun demikian aturan-aturan tersebut bersifat relatif dan di beberapa museum menerapkan secara berbeda. Ada Pameran Temporer yang memerlukan waktu hingga lima tahun. Adapun pertimbangan yang kadang-kadang juga turut menentukan adalah perkembangan interpretasi dan juga nilai benda koleksi. Beberapa koleksi memang hanya layak untuk jangka pendek atau sekitar enam bulan paling baik, sementara koleksi yang lain dapat lebih memerlukan waktu yang lebih panjang.

Bagian terpenting dari sebuah museum adalah substansi apa yang akan disajikan pada materi pameran di museumnya. Selanjutnya karena pada pembahasan ini tidak sampai pada penentuan ruang-ruang, dalam arti bentuk maupun besarnya sebagai tempat pameran, maka dalam hal ini digunakan istilah zona. Pembagian ke dalam zona-zona secara implisit akan mengarahkan nantinya pada *story line* (alur cerita) atau dapat juga mengarah pada perkiraan ruang yang diperlukan. Termasuk nantinya tentang perencanaan alur ruang display yang akan dirancang.

Pembagian zona didasarkan pada informasi yang secara substatif akan dikomunikasikan pada publik Museum Arkeologi Indonesia. Dinamika perkembangan arkeologi di Indonesia diawali dari pengenalan tentang pengelolaan benda-benda purbakala oleh bangsa Eropa, hingga menjadi ilmu arkeologi yang mapan di Indonesia. Sampai pada penemuan-penemuan peradaban yang cukup maju oleh ahli arkeologi Indonesia, dan penguatan identitas kultural. Akumulasi hasil-hasil penemuan budaya-budaya lokal genius dan juga budaya yang bersifat campuran sangat mewarnai karakteristik puncak-puncak peradaban

yang pernah berlangsung pada masa lampau di Indoensia dan terus berkembang hingga sekarang.

4.2.1. Zona Pengenalan Arkeologi sebagai Sebuah Ilmu

Perkembangan arkeologi di berbagai belahan dunia umumnya dimulai dari kesenangan pribadi baik sebagai kolektor, spekulator, maupun pemburu harta karun. Selanjutnya berkembang pada kelompok bangsawan, pecinta seni, *hobbyist*, petualang. Kemudian berkembang atau dikembangkan oleh ilmuwan dan akademisi. Pada periode terakhir masyarakat pun kembali memiliki peran yang sama untuk dapat mengelola warisan nenek moyangnya juga. Di Indonesia proses perkembangan ini baik dari segi waktu yang hampir bersamaan, pola perkembangannya juga serupa. Berbagai aliran yang berkembang di lingkungan arkeologi seperti aliran sejarah budaya dan juga aliran proses budaya yang berkembang di Amerika maupun di Eropa telah pula mempengaruhi perkembangan ilmu arkeologi dan perkembangan aliran yang dianut di Indonesia.

Dalam arkeologi sebagai bentuk perkembangan teori dan aliran yang cukup dikenal yakni adanya aliran Sejarah Budaya yang lebih bersifat sinkronik dan aliran Proses Budaya yang lebih bersifat diakronik. Aliran Sejarah Budaya yang juga lebih cenderung *artifact oriented* kemudian lebih sering disebut arkeologi tradisional (*traditional archaeology*) pernah mendominasi di Amerika. Bahkan di Indonesia aliran ini sangat berpengaruh cukup lama. Pengklasifikasian kajian arkeologi pada bidang prasejarah, klasik Hindu-Budha, serta Islam-kolonial membuktikan hal tersebut. Paling tidak aliran ini mendominasi sekitar tahun 1930-1950 dengan salah satu tokohnya Grahame Clark. Perkembangan baru, muncul pada periode sekitar tahun 1960-1970an. Pada saat ini terjadi perkembangan arkeologi yang disebut aliran arkeologi baru (*new archaeology*), yang salah satu tokohnya adalah Lewis Binford. Artefak menurut penganut aliran baru ini dikaitkan dengan lingkungan dan dilihat sebagai suatu sistem. Tujuannya merekonstruksi perilaku manusia dalam beradaptasi dengan lingkungannya. Aliran baru ini pun diikuti para arkeolog di Indonesia, meskipun dengan tidak serta-merta. Pada tahun 1970 akhir hingga tahun 1980-an penekanan khusus pada data mentah arkeologi telah menghasilkan teori-teori tingkah laku sosial. Artefak mulai

banyak dikaji berdasarkan teori komunikasi dan semiotik sehingga semakin berperan jauh dalam fungsi utamanya. Konsep strukturalisme yang dipinjam dari antropologi sosialnya Levi-Strauss, juga berpengaruh besar memberikan pengertian semakin mendalam antara pemikiran-pemikiran urutan sosial (gender, musim, tata ruang) dengan kebudayaan materi (perlengkapan berburu, dekorasi tembikar) melalui sejumlah perubahan yang tersusun atau simetri antara gagasan dan simbol (Crowther 1991:34-38; Flannery, 1992: 13-19; Faizaliskandiar, 1992: 34-40)

Sebagaimana Robert Preucel dan Ian Hooder, 1996¹⁰ yang dikutip Sedyawati pada penghujung abad ke- 20 ada tiga kecenderungan perkembangan ilmu arkeologi 1). Arkeologi berkembang sebagai disiplin ilmu yang “holistik” yang menjembatani ilmu-ilmu alamiah dan ilmu sosial, 2). Arkeologi berusaha melepaskan dari ketergantungan ilmu-ilmu lain, khususnya pandangan arkeologi merupakan cuplikan dari teori antropologi, 3). Arkeologi dipandang sebagai ilmu yang menggabungkan berbagai teori yang mengacu ada berbagai minat yakni ke arah sains, ilmu-ilmu sosial, dan juga ilmu humaniora (Sedyawati, 2006: 22). Berbicara tentang perkembangan arkeologi sebagai ilmu yang holistik kita dapat melihat lebih jauh pada disiplin ilmu sejarah. Pada ilmu ini telah berkembang apa yang disebut sebagai sejarah global atau sejarah total (*total history*) disebut juga “sejarah baru” termasuk di Indonesia. Penulisannya tidak lagi berpijak seputar masalah politik sebagai titik tolaknya namun mencakup bahasan sejarah sosial yang kompleks mulai dari geografi, pelapisan sosial, demografi, estetika, peranan wanita, dan sebagainya¹¹ (Kadajat, 2003: 51-64).

Kini arkeologi sebagai sebuah ilmu telah cukup mapan. Ekskavasi merupakan ciri khas ilmu dalam hal cara perolehan datanya. Dalam menginterpretasikan suatu bukti-bukti budaya materi, arkeologi secara terbatas

¹⁰ Selengkapnya tertuang dalam bukunya *Contemporary Archaeology in Theory*, Massachusetts: Blackwell Publisher, LTD.

¹¹ Dalam hal ini dapat pula dilihat pada perkembangan ilmu sejarah dengan perkembangan mashab *Annales* lahir pada tahun 1929 di Strasbourg dalam bentuk jurnal sejarah: *Les Annales d'histoire economiqué et sociale*. Juga tulisan Lombard, 1996, *Le Carrefour Javanais: Essai d'histoire globale*, merupakan contoh penulisan sejarah yang sejalan dengan mazhab *Annales*, yang dengan baik memperlihatkan sejarah Jawa secara lebih total sejalan dengan pendekatan yang dikembangkan mazhab *Annales*.

juga menerapkan disiplin ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan bahan (*material science*). Ilmu pengetahuan tentang bahan atau materi semakin tampak perannya dalam arkeologi terutama dalam hal *dating* (penanggalan), dan juga konservasi. Ilmu pengetahuan ini secara efektif dapat membantu menjelaskan tentang cara pemilihan bahan, cara mendesain bentuk dan teknologi untuk memproduksinya. Ini juga berarti membantu menjelaskan tentang perilaku atau aktivitas yang pernah dilakukan manusia berhubungan dengan benda yang dibuatnya. Termasuk dalam aktivitas selanjutnya yang berkaitan dengan aktivitas pertukaran atau pendistribusian kebudayaan materi (Kingery, 1996b: 181, 199-200).

Tidak jarang juga arkeologi memerlukan pengetahuan yang berhubungan dengan konteks di luar budaya materi itu sendiri. Dalam hal ini ilmu-ilmu pengetahuan sosial lain juga kadang-kadang digunakan untuk membantu dalam proses interpretasinya. Arkeologi pun akhirnya banyak memanfaatkan ilmu-ilmu alam dan ilmu sosial lain di luar arkeologi dalam berbagai penggalian informasinya. Setelah informasi terhimpun secara cukup lengkap, disusunlah sebuah upaya merekonstruksi penggalan-penggalan informasi yang telah diperoleh.

Dengan demikian pada pokoknya arkeologi sebagai sebuah ilmu ada tiga hal yang perlu diketahui, yang nantinya akan divisualisasikan melalui media museum. Tiga hal utama yang perlu diketahui berkaitan dengan ilmu arkeologi adalah :

1. Mekanisme kerja arkeologi; Secara khusus prinsip kerja arkeologi adalah sebagaimana digambarkan pada bagan 4.1. Namun demikian banyak proses yang berkaitan ilmu arkeologi. Mulai dari proses pencarian data, perekaman data, penyimpanan data hingga mempublikasikannya. Termasuk dalam level ini penyampaian informasi tentang aplikasi-aplikasi berbagai ilmu pengetahuan lain dalam membantu memecahkan persoalan yang ada dalam arkeologi. Bagaimana berbagai metode dan teknik beberapa ilmu pengetahuan

secara proporsional diterapkan pada sebuah kebudayaan material yang menjadi salah satu pokok kajian arkeologi, selain manusia dan lingkungannya.

2. Interpretasi; interpretasi dalam arkeologi sering dikaitkan dengan sebuah pendekatan kontekstual. Hermeunetika juga merupakan sebuah komponen yang penting dalam melakukan pendekatan arkeologi kontekstual. Ini antara lain berkaitan dengan simbolisme, pemaknaan, konseptual, maupun tindakan. Secara umum arkeologi adalah menceritakan sebuah kisah, baik mengenai evolusi, adaptasi, cara bertahan hidup dan sebagainya. Selain itu juga menyangkut mengkonstruksi sebuah kisah dengan lebih memandang budaya materi secara internal. Intinya adalah mencari sesuatu yang masih tersembunyi dibalik sebuah benda bukan saja dilihat dari ilmu pengetahuan secara eksternal (Hodder, 1992: 167).
3. Rekonstruksi; Salah satu pemahaman rekonstruksi adalah menyatukan kembali benda-benda arkeologi sesuai tempatnya semula. Namun demikian secara lebih jauh rekonstruksi adalah sebuah proses penjelasan atau penceritaan secara utuh tentang apa yang ada dibalik benda. Hal itu dapat dimulai dari pertanyaan apa materi yang dipilih sebagai benda budaya? bagaimana cara benda dibuat? bagaimana menggunakannya? Siapa yang menggunakan? Sampai dimana persebarannya? dan seterusnya. Dengan demikian dari akumulasi berbagai pengetahuan yang diperoleh dapat diambil makna atau pesan sesungguhnya yang dapat dijadikan bahan pembelajaran di museum.

Berdasarkan zona ini lingkup gagasan yang dapat diajukan perlu didukung berbagai bentuk visualisasi dengan benda, gambar, grafik, audio visual, media interaktif, dsb. Jenis pameran jangka panjang dapat untuk mewedahi materi yang telah idsampaikan. Pemakaian istilah jangka panjang mungkin secara definisi pengertiannya sama dengan pameran tetap. Namun di sini digunakan istilah jangka panjang untuk memberi tekanan bahwa yang disebut pameran tetap, dalam jangka waktu tertentu harus disesuaikan dengan perubahan situasi dan perkembangan pengetahuan yang ada.

Dalam proses mengkomunikasikan di museum arkeologi nantinya, dapat dimulai dari hal yang berkaitan dengan proses awal penemuan situs dan artefak, kerja lapangan arkeologi, penyimpanan hingga sampai informasinya ke masyarakat. Adapun kerangka besar dari tiga hal pokok untuk memahami ilmu arkeologi secara lebih rinci dapat diperjelas dengan mengambil contoh-contoh yang berkaitan dengan:

- Gagasan-gagasan tentang masa lalu manusia, keingintahuan tentang asal-usul manusia, bentuk-bentuk penyelidikannya yang berkembang, penemuan peradaban yang telah diperoleh dalam sejarah peradaban manusia, dengan uraian secara global.
- Tentang proses penemuan peradaban dimulai, situasi dan bentuk kerja lapangan mulai teknik survei jalan kaki, survey melalui foto udara, hingga dengan menggunakan peralatan lain seperti dengan georadar, dsb. Termasuk di dalamnya bentuk konservasi awal penemuan, perekaman yang dilakukan, penyimpanan.
- Tentu saja yang paling penting juga adalah menunjukkan pengetahuan tentang ekskavasi itu sendiri. Prosedur kerja ekskavasi mulai dari perkembangan tekniknya, pengenalan konsep tentang stratifikasi tanah, ekskavasi di tempat-tempat khusus (lahan basah, bawah air), di daratan seperti di gua, di tempat terbuka dsb, serta penanganannya. Penciptaan ruang khusus untuk simulasi atau pendalaman materi dapat dilakukan sebagaimana ilustrasi yang ada di sub bab ini. Lihat juga foto 4.5.
- Proses penentuan umur suatu benda arkeologi atau situs arkeologi. Bentuk penanggalan melalui sumber sejarah, tipologi, seriasi, radioaktif, lingkungan penentuan umur melalui lingkaran kambium kayu (*dendrochronology*), dan yang paling penting dari keaslian artefak itu sendiri dapat menjadi substansi materi di bagian ini. Dalam proses penanggalan ini juga semakin jelas hubungan arkeologi dengan ilmu pengetahuan. Jadi arkeologi sebagai sebuah *science* semakin tidak diragukan.
- Perkembangan kolaborasi keilmuan arkeologi dengan ilmu lain. Terutama ketika arkeologi fokus mengkaji kaitan manusia dengan lingkungannya baik terhadap iklim, tanah, tumbuhan, hewan, maupun terhadap manusia yang

lainnya. Kajian arkeologi terhadap hubungan antara manusia itu sendiri baik secara individu maupun kelompok dalam sebuah komunitas dan ini lebih bersifat sosial. Perkembangan yang lain adalah penggunaan statistik, eksperimental arkeologi, serta yang sedang dibahas saat ini adalah sinergi antara arkeologi dengan museologi. Museum arkeologi merupakan media yang menyatukan kedua ilmu ini untuk dapat saling mengisi.



Foto 4.5. Pintu masuk ruang khusus *Dig It! The Secrets of Soil*, di museum Smithsonian (www.newswise.com/articles/view/544544/)

4.2.2. Zona Hasil Penelitian Arkeologi

Pada dasarnya perkembangan hasil penelitian sejalan dengan perkembangan ilmu arkeologi itu sendiri. Pengelolaan benda-benda purbakala yang kemudian disebut benda arkeologi di Indonesia awal pengelolaannya sebenarnya relatif bersamaan dengan yang sedang dilakukan di Eropa. Perhatian terhadap kepurbakalaan dimulai sekitar abad ke-18 di kalangan masyarakat Eropa. Seorang naturalis berkebangsaan Eropa, GE. Rumphius, pegawai VOC telah melakukan pengamatan tentang kehidupan biota di Maluku antara tahun 1657-1669 serta menuliskannya dalam bukunya *Ambonsche Landbeschrijving* yang antara lain memberikan gambaran tentang sejarah kesultanan Maluku. Pada tahun 1662 mendirikan sebuah museum yang disebut *De Ambonsche Rariteiten Kamer*. Rumphius juga menulis tentang alat batu dan artefak perunggu dalam bukunya

Amboinsche Rariteitkamer yang terbit tahun 1705. Indonesia yang pernah diduduki bangsa Eropa, khususnya Belanda pada perkembangan dan pengembangannya sangat dipengaruhi situasi di Eropa saat itu.

Perkembangan selanjutnya pengelolaan benda purbakala diikuti dengan pendirian berbagai museum yang diawali dari Batavia. Pada tahun 1778, “Masyarakat Batavia untuk Seni dan Ilmu” didirikan oleh orang-orang Eropa di Jakarta untuk mewedahi minat mereka pada benda seni dan barang antik, termasuk tinggalan arkeologis, yang kemudian berujung pada pendirian *Bataviaasche Genootschap van Kunsten en Wetenschappen* yang kini menjadi Museum Nasional. Menyusul kemudian pendirian museum di tempat lain seperti *Archeologische Vereeniging* (jadi Museum Sonobudoyo), Paheman Radya Pustaka, dsb.¹² (Suwito, 2008: 4).

Pengelolaan awal tentang tinggalan arkeologi juga awalnya sangat dipengaruhi oleh bangsa Eropa (filolog Belanda) yang memperkenalkan tentang ilmu arkeologi yang awalnya disebut ilmu purbakala pada bangsa Indonesia. Hingga tahun 1960an istilah ilmu purbakala masih sering digunakan. Setelah tahun tersebut barulah istilah arkeologi sebagai sebuah ilmu mulai banyak digunakan. Secara tidak langsung nama arkeologi secara resmi dikukuhkan dalam penamaan lembaga Pusat Penelitian Arkeologi Nasional menggantikan nomenklatur lama yakni Pusat Penelitian Purbakala dan Peninggalan Nasional, pada tahun 1978¹³ (Faisaliskandiar, 1992:38).

Adapun keberhasilan-keberhasilan besar dari hasil yang telah diperoleh dari arkeologi Indonesia adalah dengan semakin jelasnya karakter budaya Indonesia yang lebih bersifat “campuran”. Posisi Indonesia yang berada pada lintasan dua benua memberikan potensi terjadinya silang budaya. Namun demikian aspek-aspek budaya yang merupakan hasil *local genius* tetap mendapatkan porsi kajian dan karakteristiknya semakin jelas.

Bagian sejarah yang penting tentang perkembangan arkeologi di Indonesia adalah populernya model pembabakan arkeologi. Pembagian arkeologi prasejarah, arkeologi klasik, arkeologi Islam telah memberi warna tersendiri pada perjalanann

¹² Lihat juga tentang sejarah perkembangan museum di bab 3 tesis ini.

¹³ Lihat kembali pada sejarah perkembangan lembaga Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional, pada bab 3.

perkembangan arkeologi di Indonesia. Baik pada lingkungan akademik, lembaga pemerintah baik di lingkungan lembaga penelitian, pelestarian maupun penyajian pameran di museum mendapat pengaruh kuat model pembabakan ini. Meskipun tidak ada pembagian waktu yang tegas, hal ini telah menjadi babak tersendiri dari perjalanan arkeologi di Indonesia. Namun demikian perkembangan pada dekade belakangan semakin berkembang ke berbagai gagasan besar. Orientasi arkeologi ke arena publik dengan gagasan besarnya yang tercakup dalam istilah CRM (*Cultural Resources Management*) diikuti perkembangan paling mutakhir dengan semakin terintegrasinya arkeologi ke arena publik melalui media museum layak dicatat menjadi bagian perkembangan arkeologi di masa medatang. Pokok-pokok gagasan yang dapat diimplementasikan ke dalam Museum Arkeologi Indonesia yang sedang dibahas terkait dengan dalam konteks zona perkembangan arkeologi di Indonesia antara lain dengan menyajikan gagasan:

- Sejarah perkembangan ilmu arkeologi di Indonesia. Ini dapat pula dikaitkan dengan perkembangan minat mulai dari antiquarian hingga menjadi sebuah ilmu yang mandiri. Dalam hal ini dapat mencakup periode kemunculan, tokoh-tokoh arkeologi dari Indonesia seperti Soekmono yang merupakan putra pertama Indonesia yang memperoleh predikat ahli arkeologi, kecenderungan minat kajian, perkembangan paradigma yang dianut dan perkembangannya hingga sekarang. Masih terkait isu pokok juga termasuk di dalamnya perkembangan kelembagaan serta penyusunan aspek legalisasi. Terutama tonggak penting berlakunya perangkat perundang-undangan tentang pendaftaran, pemeliharaan, dan perlindungan situs, monumen, dan artefak berhasil disusun dan diberlakukan sebagai *Monumenten Ordonnantie* tahun 1931 beserta rintisan sebelumnya serta revisi-revisi di waktu kemudian
- Lingkup penelitian maupun pengelolaan benda-benda dan situs arkeologi dari periode awal hingga perkembangan sekarang. Termasuk di dalamnya memetakan situs-situs penting tempat tumbuhnya peradaban besar yang menjadi fokus-fokus penelitian dan pengelolaan. Situs Sangiran, Trowulan, Sriwijaya, Banten, Samudra Pasai, dapat menjadi ikon-ikon penting untuk penjelasan bagian ini.

- Kronologi awal okupasi manusia di bumi Nusantara kemudian menjadi Indonesia hingga perkembangan terkini (*Time Line* perkembangan manusia dan peradabannya). Perkembangan dimulai dari periode tertua yang telah berhasil diperoleh dari kajian Arkeologi Prasejarah (*Prehistorical Archaeology*) hingga periode yang lebih kemudian dari hasil-hasil kajian Arkeologi Sejarah (*Historical Archaeology*).

Masih dalam rencana penyajian pameran jangka panjang, peranan arkeologi yang juga menjadi salah satu bagian penting yang perlu disajikan di Museum Arkeologi Indonesia nantinya. Dasarnya adalah bahwa sesungguhnya secara substansif, semua tujuan arkeologi bermuara pada peran bagi bangsa dan negara. Dengan demikian secara penuh disadari untuk kepentingan siapa arkeologi dan museum arkeologi harus ada. Situasi Indonesia yang multietnis dan multikultur memiliki perjalanan panjang dalam pembentukan peradabannya. Lembaga penelitian, lembaga pelestarian dan lembaga penyajian telah melakukan berbagai upaya untuk mengeksplorasi berbagai aspek kehidupan manusia dalam sepanjang sejarahnya.

Untuk Museum Arkeologi Indonesia harus dapat melakukan penelitian, konservasi juga komunikasi. Dengan memperhatikan seperangkat nilai yang disampaikan Swain, Museum Arkeologi Indonesia dapat diberi tekanan peranaannya mengangkat *Associative /symbolic values* dan *Historic/informational values*¹⁴. Nilai yang pertama ini lebih pada upaya menjadikan nilai masa lalu agar dapat memberi makna lebih pada simbol politik negara. Kondisi Indonesia yang sangat beragam dalam etnis, kultur dan tersebar di berbagai pulau memerlukan simbol-simbol untuk penyatuan dengan tetap menghargai keunikan masing-masing. Menguatnya identitas nasional menjadi yang menjadi perekat berbagai perbedaan merupakan inti dari pesan yang akan disampaikan pada zona ini. Berdasarkan segi penyampaian pesan dalam pameran yakni dengan menempatkan kisah-kisah lokal ke dalam konteks kisah nasional. Perangkat nilai kedua lebih menekankan menjadikan nilai masa lalu untuk menjadi bahan pengajaran sesuatu dan menjadi sumber pengetahuan yang baru bagi publik yang lebih luas. Nilai-nilai seperti kebersamaan, toleransi menjadi nilai penting yang perlu semakin dikembangkan.

¹⁴ Lihat pernyataan Swain pada bab 2 tesis ini, Selengkapnya baca lebih lanjut Swain 2007

Terkait dengan arkeologi sebagai ilmu tentang kebudayaan materi, salah satu tujuan besarnya jelas untuk merekonstruksi sejarah kebudayaan Indonesia. Pada tataran yang lebih implementatif adalah untuk meningkatkan rasa kebangsaan dan nasionalisme. Adapun tujuan yang paling praktis arkeologi dan museum telah berkontribusi bagi pembentukan karakter pengembangan pariwisata di Indonesia. Berbagai informasi mengenai wisata religi dan juga wisata budaya banyak mengambil hasil-hasil kajian arkeologi. Museum sendiri sekarang semakin dikembangkan menjadi salah satu tujuan wisata yang dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan masyarakat dan secara finansial meningkatkan pendapatan negara. Museum pun menjadi pusat ilmu pengetahuan, hiburan dan perekonomian.

Berdasarkan dinamika penelitian arkeologi yang dilakukan telah menghasilkan isu-isu yang cukup penting berkaitan dengan kehidupan sekarang. Kajian-kajian bertema religi, seni, teknologi, pertanian, perkotaan dsb telah menghasilkan informasi penting. Sebagai contoh kajian-kajian arkeologi bertema perkembangan agrikultur telah banyak memberi kontribusi pengetahuan dan karakteristik masyarakat Indonesia yang sebagian merupakan masyarakat agraris. Oleh karenanya melalui museum seharusnya dapat divisualisasikan sejarah perkembangan pertanian khususnya padi. Tidak dipungkiri hingga sekarang hampir sebagian besar masyarakat Indonesia menjadikan nasi sebagai makanan pokok.

Demikian pula dengan kajian-kajian bertema kebaharian, meskipun persentasenya lebih sedikit kajian yang telah dilakukan, cukup memberi arti penting. Masih banyak yang kurang meyakini bahwa masyarakat Indonesia adalah juga masyarakat bahari yang dapat melintas jauh melewati benua. Dengan melakukan penelitian arkeologi yang dikomunikasikan melalui pameran di museum harus dapat menguatkan hipotesis bahwa bangsa Indonesia juga memiliki peradaban pada aspek kebaharian. Salah satu penjelasan yang menarik antara lain dari hasil penelitian Robert Dick-Read¹⁵, melalui bukti-bukti mutakhir menjelaskan tentang penjelajahan pelaut Indonesia hingga ke benua Afrika pada

¹⁵ Edisi terjemahan terbitan tahun 2008, Edisi aslinya berjudul *The Phantom Voyagers: Evidence of Indonesia Settlement in Africa in Ancient Time*, diterbitkan di Inggris oleh Thurlton Publishing, tahun 2005.

abad ke-5 jauh sebelum Cheng Ho dan Columbus melakukan juga penjelajahan ke penjuru dunia (Read, 2008).

Banyak lagi isu atau tema lain yang dapat dikembangkan untuk penyajian informasi di museum. Bagaimana desa berubah menjadi kota ? Bagaimana kerajaan berubah menjadi negara? Bagaimana keahlian pengetahuan mengenai logam dapat mengantarkan pada sebuah kekuasaan ? merupakan beberapa isu penting untuk dijawab melalui penyajian pameran di museum. Beberapa isu penting dapat diangkat menjadi sumber pengetahuan bagi masyarakat luas. Arkeologi juga lebih tertantang untuk dapat memberikan makna yang seoptimal mungkin tentang proses perubahan budaya yang merupakan salah satu dari tiga tujuan utama arkeologi yakni merekonstruksi sejarah budaya, merekonstruksi cara hidup dan juga merekonstruksi proses perubahan budaya. Selanjutnya sebagai pemikiran awal dikelompokkan dalam beberapa jenis pameran.

Ada beberapa isu penting yang dapat diangkat dari kehidupan manusia masa lalu untuk dapat diterapkan pada konteks kekinian. Persoalan nasionalisme, rasisme, ideologi dan identitas merupakan contoh-contoh yang dapat dipahami dari evolusi sosial dalam konteks ruang dan waktu yang pernah berkembang dalam sejarah kehidupan sebuah kelompok bangsa, khususnya yang berkembang di Indonesia. Unsur-unsur yang tetap dan yang berubah menjadi sebuah kajian tersendiri dalam ilmu arkeologi.

Mengenai pembentukan pameran tematik, kita dapat belajar dari bentuk pameran yang dilakukan oleh Museum Nasional bekerja sama dengan instansi pemerintah lain yang mengelola temuan-temuan arkeologi yaitu Pusat Penelitian Arkeologi dan Balai-balainya, Direktorat Museum dan Museum-museum Negeri Propinsi, serta Direktorat Perlindungan dan Pembinaan Peninggalan Sejarah dan Purbakala pameran dalam bentuk yang lain dapat disajikan di Museum Arkeologi Indonesia nantinya. Pada pameran yang bertepatan *Temuan Satu Abad (1900-1999): Perjalanan Sejarah Kebudayaan Indonesia* tidak didasarkan pada golongan artefak atau jenisnya. Pameran ini lebih didasarkan pada dua kriteria. Kriteria pertama didasarkan pada temuan dalam satu abad yang baru lalu, kriteria kedua yang juga penting adalah mempunyai makna dalam mengubah penglihatan dan interpretasi mengenai masa lalu budaya dan lingkungan Indonesia atau dalam

menambah kedalaman dan pengetahuan mengenainya. Adapun subtema yang dikembangkan adalah 1). Manusia Purba dan Lingkungannya, 2). Tata Masyarakat, 3). Teknologi dan Kesenian, 4). Tradisi Tulisan, 5). Agama dan Kepercayaan serta 6). Perdagangan (Sedyawati, 2006: 62-72).

Dengan belajar dari pameran yang telah ada masih banyak isu-isu penting lain selain yang telah disebutkan sebelumnya yang layak dikembangkan dikomunikasi melalui pameran di museum arkeologi Indonesia di waktu mendatang. Isu-isu penting yang telah cukup intensif dilakukan penelitian arkeologi antara lain:

- Manusia Indonesia: asal-usul penduduk, makanan, dan juga kesehatan.
- Mata pencaharian: kehidupan agraris perkembangan pola pertanian, perkebunan dan agrikultur, masyarakat maritim dan juga perkembangan spesialisasi kerja yang semakin intensif berkembang pada periode kerajaan.
- Ideologi, religi dan simbol sebagai kekuatan untuk penguatan identitas dan jati diri bangsa.
- Perkembangan literasi atau budaya tulis, korelasinya dengan majunya peradaban bangsa.
- Perkembangan penduduk pedesaan dan perkembangan perkotaan, serta perkembangan kesehatan dsb.
- Hal lain untuk pameran yang lebih spesifik dapat mengambil tema teknologi pembangunan candi, teknologi irigasi masa lalu, teknologi pembuatan artefak batu dsb.

Bagian penting yang berorientasi pada pelayanan aktual pada publik adalah penyajian temuan-temuan terbaru. Pameran dengan menyajikan sebuah *new discovery* ditujukan untuk menyajikan hasil sementara (*progress report*) dari sebuah proses penelitian sebelum secara lengkap data dapat diperoleh. Temanya dapat berupa pokok kajian yang sedang dilakukan dan prospek ke depan. Koleksi yang disajikan berupa temuan paling mutakhir yang diperoleh. Lebih jauh kegiatan ini dapat menjadi sumber inspirasi masyarakat untuk berkesempatan mengevaluasi atau berkontribusi pada upaya pemahaman kebudayaan suatu masyarakat setempat secara benar. Hal lain akan menjadi bagian dari promosi untuk mengundang peneliti atau pengunjung lain untuk datang ke lembaga ini

baik melakukan kajian atau sekedar mendapatkan informasi *up to date* dari pameran yang diselenggarakan.

Secara regular lembaga ini juga perlu melakukan pameran-pameran tematik ke wilayah-wilayah tertentu sesuai perkembangan penelitian yang dilakukan. Sebagai bagian dari upaya mempromosikan arkeologi sebagai ilmu dan sumber pengetahuan museum dapat membuat membuat berbagai motto. Hal ini telah dilakukan meskipun perlu diperkuat korelasi antara motto dan substansi isinya, agar publik tidak merasa dibohongi. Sebagai contoh dapat dibuat motto *Jadilah anda tahu lebih awal perkembangan arkeologi* atau *Dapatkan informasi arkeologi terkini*, dsb.

4.2.3. Zona Koleksi Masterpiece Arkeologi

Termasuk dalam jenis pameran tematik adalah menyajikan berbagai temuan-temuan yang *amazing* (mengagumkan) atau nilai yang membanggakan. Pemilihannya dapat diukur dari teknologi, seni, keunikan maupun ciri khasnya jika dibandingkan temuan di tempat lain¹⁶. Dalam hal ini pameran dapat dikatakan sebagai pameran temuan-temuan *masterpiece* yang mungkin sangat jarang diketahui oleh publik secara luas. Secara umum pemilihannya dapat didasarkan pada kelangkaan, kualitas bahan, tingkat teknologi pengerjaan dan sebagainya.

Beberapa temuan *masterpiece* diyakini tersimpan di banyak tempat terutama di beberapa museum atau bahkan masih berada di situs arkeologi. Sebagai contoh arca Pradnya Paramita koleksi Museum Nasional, topeng emas Pasir Angin, sisa tengkorak dan rangka manusia Homo Floresiensis koleksi Puslitbang Arkenas dsb¹⁷. Namun demikian keberadaan data yang tersebar ini nantinya dapat diatasi dengan upaya mereproduksi atau upaya lain sehingga dapat disajikan pada satu tempat di Museum Arkeologi Indonesia yang sedang digagas dan direncanakan. Pameran jenis ini salah satunya juga dapat untuk mengatasi benda-benda koleksi yang informasi kontekstualnya dan informasi sosialnya terbatas. Ini tentunya akan menjadi bentuk kebanggaan tersendiri dan secara positif dapat membantu meningkatkan apresiasi maupun rasa nasionalisme pada

¹⁶ Lihat kembali juga pada bagan-bagan di sub bab Sistem Penilaian Kebudayaan Materi Untuk Pameran di Museum di bab 2.

¹⁷ Lihat kembali pada beberapa ilustrasi pada data di bab 3.

bangsa Indonesia atas kemajuan-kemajuan peradaban yang pernah dicapai bangsa Indonesia.

4.3. Pengembangan Bentuk Penyajian Informasi di Museum

Pameran merupakan cara paling umum dan efektif bagi museum untuk berkomunikasi dengan publik pengunjung. Oleh karenanya museum arkeologi dalam hal ini harus pula menjadi komunikator yang baik. Untuk meningkatkan efektifitas pameran dalam sebuah semua haruslah diawali dengan gagasan besar tentang apa yang akan disampaikan kepada pengunjung. Tentu saja gagasan tersebut harus diimplementasikan dalam sebuah bentuk penyajian yang didasarkan berbagai teori komunikasi dan teori pembelajaran yang digunakan. Metode penyajiannya beragam. Pada umumnya elemen pokok pameran adalah objek itu sendiri, dilengkapi teks atau kata-kata, gambar dan media visual lain seperti foto, diagram, peta dsb. Bagian yang juga penting dalam penyajian pameran di museum adalah interpretasi yang di museum banyak dikaitkan dengan pemaknaan. Beberapa pernyataan Greenhill 2000, dan juga 2000 berhubungan dengan interpretasi sebuah pameran. Pada perkembangannya museum juga mengembangkan pendidikan yang konstruktifis melalui pamerannya, pengunjung juga berhak memaknai pameran dan secara timbal balik membuat konstruksi baru. Dikatakan lebih lanjut pemaknaan selalu berada dalam arena yang diperjuangkan dan dipertentangkan. Melalui koleksi yang dipamerkan museum juga aktif menciptakan pengetahuan dari hasil interpretasi terhadap koleksinya, pengetahuan masa lalu yang dihubungkan dengan konteks pengetahuan masa kini. Narasi yang telah dibangun dari berbagai informasi koleksi dan disampaikan melalui media pameran dan dapat menjadi sumber pembelajaran bagi pengunjung (Greenhill, 2007:2 Rahardjo Wahyudi dan M Johan, 2009: 105-107).

Aspek perencanaan juga merupakan faktor penting untuk menentukan strategi penyampaian, hingga upayanya melibatkan publik untuk berperan dalam pemaknaan pameran. Selanjutnya dikaitkan dengan metode pameran yang menggunakan teknologi pendidikan dapat dibagi dalam dua kategori, yakni pertama; metode pameran sebagai sebuah bentuk komunikasi dan kedua; metode pameran sebagai sebuah bentuk pengalaman. Kategori pertama terdapat empat

metode dengan penyajian objek, diorama, planetarium, dan eksplanasi. Kategori yang kedua menggunakan cara pengalaman melalui sentuhan (*touch*), melalui memperlihatkan (*showing*), melalui model bergerak (*moving model*) melalui eksperimen saintifik (*scientific experiment*) dan pengalaman melalui gambar (Asiarto, Tjahjopurnomo, Astuti Ibrahim, et. al. 2008: 44-45, 49-51). Perkembangan penyajian di museum pada waktu belakangan dilengkapi pula dengan berbagai perangkat teknologi informasi.

4.3.1. Pameran Koleksi dan Ilustrasi

Koleksi merupakan salah satu pokok materi sebuah pameran. Pada banyak kasus koleksi masih mendominasi dalam sebuah pameran di museum. Oleh karena lebih fokus pada koleksi maka faktor informasi menjadi lebih sedikit porsinya. Koleksi ini dapat berupa objek asli maupun yang berupa objek hasil reproduksi. Berdasarkan segi sifatnya ada berupa koleksi *masterpiece*, unik, langka dsb. Dengan berdasarkan segi kualitas ada yang berbahan dengan mutu baik utuh maupun yang hanya sebagian namun berkualitas tinggi dsb. Untuk penjelasan lebih lanjut perlu ada beberapa informasi lain yang perlu ditambahkan, seperti label, atau bentuk informasi lain berupa diorama, dsb. Pada perkembangan paradigma museum yang baru komposisi antara informasi dan koleksi semakin terbalik. Informasi lebih ditingkatkan sedangkan koleksi dikurangi sesuai kebutuhan dan tujuan penyajian.



Foto 4.6. Contoh display objek asli dalam vitrin kaca dengan label-label singkat (<http://www.gozo.gov.mt/showdoc.aspx?id=1201&filesource=4&file=018%20copy.jpg>)



Foto 4.7. Contoh display objek asli bagian dari sebuah struktur bangunan yang dilengkapi ilustrasi lainnya. (<http://www.worldisround.com/articles/309158/photo29.html>)

Beberapa contoh yang dilakukan di museum di lain dan mungkin telah dilakukan pada museum di Indonesia antara lain *Current Exhibits, Exhibit Archive, Planetarium, 3-D Digital Cinema, Simulator Experience, Live Presentations, Virtual Exhibit* dsb. Ilustrasi berikut ini menunjukkan bahwa awalnya koleksi lebih sering berada di dalam vitrin-vitrin kaca dengan informasi yang terbatas pula. Pada perkembangan selanjutnya koleksi lebih terbuka (*no glass*). Penjelasan benda lebih diperkuat dengan media tambahan berupa bentuk miniatur dan situasi bangunan pada tempat aslinya pada latar di belakangnya. Dengan situasi tersebut publik pengunjung lebih dapat memperoleh informasi yang lebih lengkap dan gambaran yang lebih utuh mengenai objek yang disajikan. Karena sesungguhnya penambahan informasi dengan berbagai cara tersebut merupakan bagian metode interpretasi.



Foto 4.8. Upaya museum mengkreasi kembali situs-situs yang diekskavasi ke dalam museum dengan media lain (gambar atas): blogs.answersingenesis.org; gambar bawah: www.answersingenesis.org/article...-fossils

Cara lain adalah dengan menampilkan sebuah informasi dengan mengkreasi suasana sedekat mungkin dengan aslinya. Dalam kasus museum arkeologi dapat menciptakan kreasi dengan mengkonstruksi kembali situs yang telah diekskavasi (sebagai ciri khas ilmu ini) dengan meletakkannya di dalam museum. Ini juga cukup menjadi daya tarik pengunjung untuk mendalami dan mencari informasi lebih jauh tentang materi pameran

yang disajikan. Salah satu bentuk komunikasi yang baik adalah jika sebuah pesan yang disampaikan melalui media pameran oleh museum dapat diterima dengan baik penerima pesan, dalam hal ini pengunjung. Dalam hal ini metode yang digunakan masih lebih bersifat statis.



Gambar 4.1. Berbagai pengalaman imaginasi yang dapat diperoleh dari museum, Sumber: Gerard Teichert (illustrator), in *Museum and Children*, Ulla Keding Olofsson (Ed.), 1979

4.3.2. Pameran Koleksi dan Media Interaktif

Upaya lain yang dilakukan dalam mengembangkan daya tarik museum bagi pengunjung dan kemudahan akses informasi yang semakin melimpah adalah dengan menggunakan seperangkat peralatan teknologi informasi. Dengan perangkat ini informasi yang besar dapat disimpan secara ringkas. Penggunaannya untuk mendapatkan informasi juga semakin mudah. Dengan sekali sentuhan, sebuah layar elektronik dapat menampilkan informasi yang berkaitan dengan koleksi yang disajikan. Pada perkembangannya layar yang digunakan juga semakin lebar sehingga



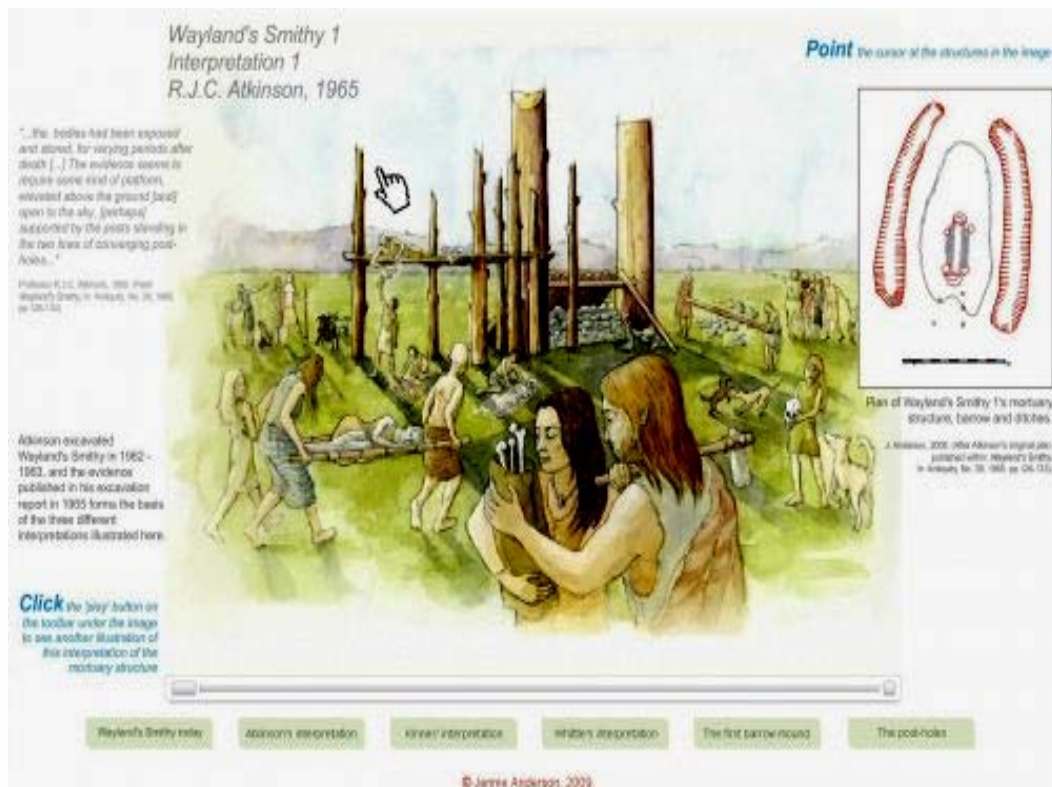
Foto 4.9. *The Virtual Vault*, Sebuah pameran interaktif yang dikembangkan the Arizona State Museum (<http://www.cdarc.org/what-we-do/exhibits/>)

semakin ekspresif. Berdasarkan segi informasinya juga semakin berkembang, tidak terbatas pada informasi mengenai koleksi namun menjadi sebuah alat untuk menunjukkan sebuah interpretasi yang telah dilakukan dalam upayanya merekonstruksi kehidupan masa lalu. Berbagai bentuk pengalaman dapat diperoleh dari pengembangan interpretasi baru dengan menggunakan perangkat-perangkat elektronik. Namun demikian pengalaman yang berkaitan dengan objek aslinya baik hanya sekedar memegang, memakai merupakan pengalaman tersendiri khususnya bagi kelompok anak-anak. Salah satu contoh menarik adalah kerjasama antara *The Children's Museum of Indianapolis* bekerjasama dengan *The National Geographic Society for a National Geographic Treasures of the Earth exhibit* menjadwalkan sebuah pameran arkeologi dengan 4.2 juta koleksi pada tahun 2011. Pameran ini akan dibuka selama musim panas selama kurang setahun. Pameran ini akan memberi pengetahuan masyarakat, khususnya anak-anak pengetahuan tentang ekskavasi arkeologi. Pameran ini menawarkan sebuah pengalaman tentang bagaimana menemukan, menyelidiki, dan menginterpretasi sebuah situs arkeologi. Selama setahun ini pameran tersebut akan dipromosikan¹⁸.

Salah satu bentuk penyajian menarik berupa bentuk layar interaktif yang lebih lebar adalah sebuah kreasi yang menggambarkan situasi sebuah situs bengkel pande besi situs Wayland 1 sebagai tema besarnya¹⁹. Program interaktif yang diciptakan Jennie Anderson 2009 ini, mempertunjukkan data secara tekstual, informasi berbentuk diagram, serta gambar-gambar yang digunakan untuk merekonstruksi aktivitas masa lalu dengan menekan panel-panel. Tentu saja untuk mewujudkan sebuah tampilan yang menarik tetap didasarkan interpretasi yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dalam hal ini informasi tentang situs yang akan ditampilkan harus dikumpulkan selengkap-lengkapnyanya.

¹⁸ <http://www.overoll.com/Article/www.browncountyindiana.com/Childrens-Museum-to-open-42-million-archaeology-exhibit/198768/1885262.news> diunduh 29 maret 2010.

¹⁹ <http://saraperry.wordpress.com/2009/11/27/pushing-the-boundaries-of-archaeological-illustration/> 3 Mei 2010.



Gambar 4.2. Bentuk interpretasi melalui penyajian layar interaktif



Foto 4.10. Media interaktif pada pameran di Museum Bank Indonesia (Dokumentasi penulis)

4.4. Pengembangan Program Publik

Aktivitas-aktivitas khusus bersamaan dengan pameran merupakan cara yang cukup efektif menarik perhatian pengunjung pada sebuah pameran di museum. Sebagaimana telah dijelaskan pada subbab publik arkeologi bahwa ada banyak tipe pengunjung sebuah museum. Oleh karenanya untuk melengkapi dan juga meningkatkan efektivitas pesan yang akan dikomunikasikan maka ada beberapa yang dapat dilakukan. Berbagai bentuk program yang lebih melibatkan aktivitas masyarakat pengunjung akan dapat membantu menaikkan peran sosial museum sebagai pusat informasi dan rekreasi. Peranan publik program akan lebih membantu pemahaman bagi kelompok yang lebih terdidik dan terlatih. Untuk program publik jenis ini antara lain berupa workshop, talkshow, pengembangan berbagai peralatan edukasi, petunjuk perencanaan dan presentasi yang interpretif dsb. (Route, 2007:23).



Foto 4.11. Program arkeologi publik untuk keluarga, <http://heritage.ky.gov/kas/projects/Por...harf.htm>

Museum harus mampu untuk menawarkan diri kepada masyarakat untuk mendapatkan pengalaman yang mencerahkan dan hebat yang tidak mungkin mereka dapatkan di tempat lain. Kegiatan preservasi dan konservasi koleksi di laboratorium dapat pula menjadi program publik tersendiri. Aktivitas pekerja museum di balik layar ini sangat penting pula untuk diketahui. Publik dapat belajar mengobservasi melalui bukti otentik, dan juga mengenal berbagai bahan kimia melalui sebuah pengalaman yang aplikatif, dsb. Di sini publik diberi pengalaman menjadi seorang ilmuwan. Sehingga berbagai kesulitan dalam tahap-tahap pra pameran juga dapat menjadi bekal pengetahuan bagi publik untuk lebih mengapresiasi pameran yang disajikan (Ross, 2008: 112-113).

Selain itu museum dapat menawarkan kepada masyarakat pengalaman multisensoris yang sangat kaya dengan berbagai objek otentik dan langka, yang disajikan dengan penelitian, pengetahuan serta interpretasi yang mendasarinya. Ini

didasarkan pula pada pemaknaan awal museum sebagai suatu tempat yang menghibur. Ini dapat dirunut dari akar kata museum yang berasal dari bahasa latin “*museion*”, yaitu kuil untuk sembilan dewi Muse, anak-anak Dewa Zeus yang tugas utamanya adalah menghibur. Fungsi untuk kesenangan dan hiburan juga masih tetap dipertahankan sebagaimana tertuang pada definisi museum yang dikeluarkan oleh ICOM²⁰.

Mengenai program publik bentuknya ada berbagai macam. Ada beberapa contoh program publik yang menarik, yang dapat dilakukan dalam hubungannya dengan museum arkeologi Indonesia. Program tersebut adalah *Archaeology's Educational Program* yang di lakukan *The National Museum of Irlandia* yang telah disinggung pada bab sebelumnya. Program publik yang lain seperti *Loan Exhibits and Material, The Exploratorium, Special Educatioal Galleries, Traveling Programs, Overnight Program, Social Events, dsb.* Program-program tersebut pada umumnya ditujukan untuk kelompok anak-anak, generasi muda, dan keluarga. Ini seperti dilakukan di Lot 56, Portland Wharf Park, KAS 2005 seperti tampak pada ilustrasi bagian ini.



Foto 4.12. Pengenalan arkeologi sejak dini. Kelompok arkeolog muda di Lybury mempromosikan untuk anak-anak bagi masa depan arkeologi (www.britarch.ac.uk/cbawm/local_s.onth.php)

Berbagai program publik yang ditawarkan dan telah dilakukan pada museum di atas menarik untuk diadopsi pada Museum Arkeologi Indonesia yang telah digagas dan direncanakan. Terutama tentang ide dasarnya memberlakukan pengunjung museum tidak hanya berada dalam posisi pasif tapi memperoleh

²⁰ <http://www.museum-indonesia.net/>, serta lihat juga tentang definisi museum pada bab sebelumnya

sebuah ilmu, pengalaman, dan bentuk interaksi langsung dengan *subjek matter discipline*. Pengunjung dilibatkan untuk mendapatkan berbagai pengalaman antara lain ikut mempelajari bagaimana mengobservasi objek/artefak yang asli. Selanjutnya juga ikut merasakan bagaimana proses penyelidikan yang dilakukan arkeolog untuk memahami, kehidupan, mata pencaharian hidup, kebudayaan dan masyarakat pada masa lampau. Pencarian bukti tentang masa lalu juga diuji melalui penanganan objek melalui pembelajaran tentang bagaimana menemukan sesuatu. Terlibat langsung menggunakan berbagai indera untuk menangani objek dan berdasarkan pengalaman. Ikut memahami berbagai kajian di arkeologi baik sejarah seni, pengetahuan religi, drama kehidupan, geografi, matematika maupun berbagai pengetahuan. Membuat hubungan ke bidang ilmu lain melalui sebuah integrasi dengan pendekatan pembelajaran lintas subjek kajian.

