

## **BAB 2**

### **KERANGKA KONSEPTUAL TENTANG PEMBENTUKAN MUSEUM ARKEOLOGI INDONESIA**

#### **2.1. Penelitian Arkeologi dan Penyampaian Informasi di Museum**

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya, juga mengingat pentingnya riset pada sebuah museum, sudah saatnya mempertimbangkan bentuk penyampaian informasi hasil penelitian arkeologi melalui berbagai media, khususnya melalui pameran dan program khusus di museum. Dengan situasi kelembagaan yang menangani penelitian arkeologi dan pengembangan program publik seperti museum, penyatuan program penelitian dan penyaluran informasi di museum menjadi isu penting untuk didiskusikan. Keterpisahan lembaga menjadi bagian dari tidak optimalnya pengembangan kualitas informasi di museum dan tidak optimalnya distribusi informasi di lembaga penelitian. Jika memperhatikan peraturan yang tertuang pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1992 Tentang Benda Cagar Budaya pada Bab IV yang berkaitan dengan pemanfaatan telah disebutkan dalam Pasal 22 ayat (1) (Direktorat Peninggalan Purbakala, 2007: 14):

Benda cagar budaya bergerak atau benda cagar budaya tertentu baik yang dimiliki oleh Negara maupun perorangan dapat disimpan dan/atau dirawat di museum.

Selanjutnya dalam ayat (2) disebutkan, bahwa:

Pemeliharaan benda cagar budaya yang disimpan dan/atau dirawat di museum sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) ditetapkan dengan Peraturan Pemerintah.

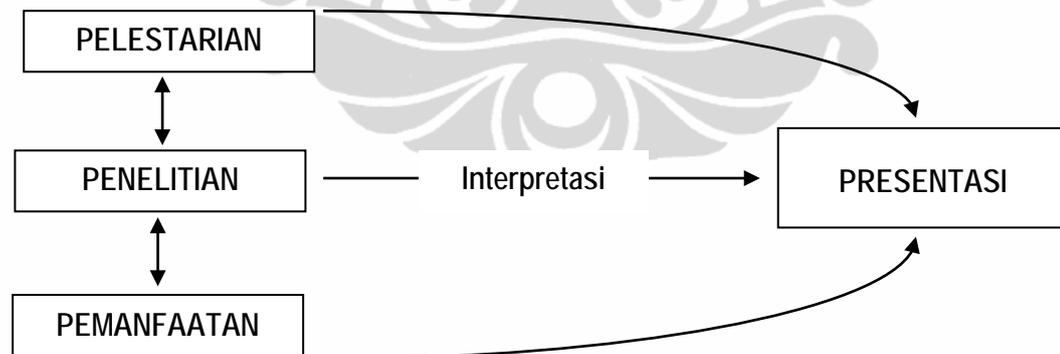
Pasal di atas meskipun disebutkan pada “bagian penjelasan undang-undang”, dinyatakan cukup jelas, namun tidak ada bahasan yang menyangkut ketentuan yang lebih tegas terkait dengan penyaluran benda-benda cagar budaya hasil penelitian. Namun demikian dari pasal yang tertuang dalam undang-undang itu menyiratkan pesan bahwa koleksi maupun informasi dari hasil sebuah penelitian dapat ditransformasikan ke museum untuk meningkatkan aspek pemanfaatannya.

Demikian pula kondisi umum pada museum saat ini adalah keterbatasan pada minimnya penyampaian informasi tentang makna di balik koleksi. Regulasi pada institusi yang ada sekarang kurang atau tidak memungkinkan museum

melakukan penelitian lapangan. Perolehan koleksi lebih didominasi dari proses hibah ataupun pembelian. Apalagi kalau melihat bagan fungsi museum, maka ada bagian fungsi yang hilang yakni aspek penelitian. Hal ini menjadikan konteks benda budaya yang ada menjadi berkurang nilainya. Kegiatan penelitian dan penyajian budaya materi koleksi di museum seharusnya satu alur yang tidak dapat dilepaskan. Kegiatan penelitian merupakan instrumen penting untuk menunjang informasi dari penyajian koleksi pada sebuah museum. Citra yang terbentuk dari koleksi yang ditampilkan menggambarkan kekuatan kajian yang telah dilakukan terhadap benda koleksi itu.

Paradigma yang berkembang sekarang penyajian koleksi lebih diperkuat bukan pada benda semata, namun lebih pada pesan dan makna hasil interpretasi. Benda sebagai budaya materi sebelum menjadi koleksi yang disampaikan ke masyarakat harus melalui tahapan penelitian, upaya preservasi, dan pemanfaatannya pada publik melalui tahap interpretasi. Dalam konteks museum, penelitian dilakukan tidak saja terhadap objek namun juga terhadap pamerannya, program publik yang dikembangkan, dan efektivitas program yang dibuat. Selanjutnya lihat bagan berikut:

**Bagan 2.1. Penanganan Sumberdaya Budaya**

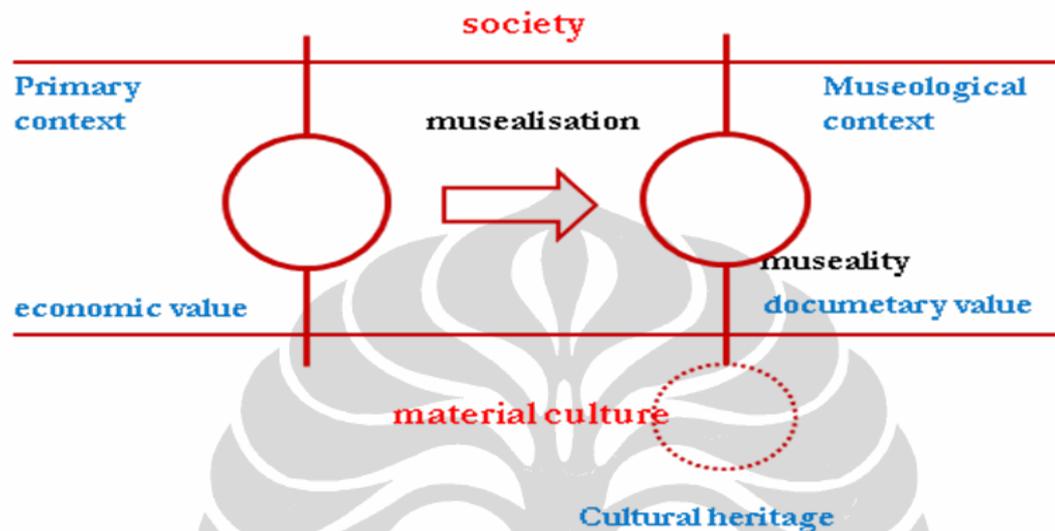


Sumber: Arbi, 2009

Bagan di atas memberikan informasi bahwa dalam memperlakukan sumberdaya budaya perlu proses penelitian. Secara simultan aktivitas penelitian juga perlu diimbangi aktivitas pelestarian atau dalam lingkup yang lebih kecil adalah preservasi dan konservasi serta perlu upaya pemanfaatan atau dalam bentuk pengelolaan. Selanjutnya sebelum dipresentasikan baik pada kegiatan atau

*event* di museum atau bentuk penyajian yang lain perlu adanya proses interpretasi untuk memberi makna dan mempermudah penyampaian informasi ke bahasa publik.

**Bagan 2.2: PROSES MUSEALISASI**



Sumber: van Mensch, 2003

Secara lebih detil proses perjalanan benda mulai dari pertama kali diperoleh hingga layak untuk disimpan dan disajikan di museum adalah melalui proses yang disebut musealisasi. Dapat dipahami dari bagan di atas bahwa sebelum suatu benda menjadi koleksi dan disajikan di museum ada sebuah proses. Dalam posisi awal benda yang akan menjadi koleksi museum adalah benda yang memiliki *primary context* (konteks primer). Jika konteks tersebut belum diketahui maka perlu dilakukan riset koleksi. Namun demikian kadang-kadang benda dapat juga menjadi koleksi karena memiliki *economic value* atau bernilai dari segi ekonomis dan mungkin juga estetis, antara lain karena keindahan, serta kualitas bahan. Pada umumnya para kolektor lebih sering memandang koleksi dari aspek ini, meskipun tidak menutup kemungkinan dilakukan pula di museum. Perlakuan selanjutnya adalah *musealisation* (musealisasi) yang merupakan proses untuk menentukan suatu benda merupakan budaya material (*material culture*) yang memiliki masyarakat pendukung (*society*) dan layak menjadi benda koleksi yang harus dirawat dan kemungkinan disajikan di museum. Hasil penentuan secara layak menjadikan benda tersebut

menjadi koleksi yang memiliki konteks baru berupa konteks museologis (*museological context*). Pada konteks ini benda koleksi mengalami proses *museality*, yang berupa pemaknaan dan pemberian informasi. Dengan demikian benda koleksi ini berubah menjadi benda yang bernilai sebagai sebuah dokumen. Mengandung informasi masa lalu tentang apa yang ada di balik benda sehingga dapat dibaca oleh masyarakat sekarang. Dalam hal ini koleksi tersebut menjadi sebuah *cultural heritage* (warisan budaya) yang berpotensi dikembangkan dan disajikan sebagai sumber pengetahuan.

Tentang upaya pengkomunikasian informasi arkeologis telah pula dijelaskan oleh McGimsey dan Davis 1977. Dijelaskan bahwa dari hasil-hasil penelitian arkeologi seharusnya dikomunikasikan kepada masyarakat secara luas, tidak terbatas pada kalangan akademis. Untuk lebih jelasnya apa yang dikemukakannya tertulis di bawah ini :

*“While it will always be true that archaeologist need to communicate among themselves, it is now abundantly clear that unless they also communicate effectively with the general public....all else will be wasted effort “(McGimsey and Davis, 1977: 89, dikutip Hall, 1999: 150).*

Pernyataan tersebut jelas menggambarkan bahwa sesungguhnya ahli arkeologi perlu mengkomunikasikan hasil-hasil kajiannya untuk memenuhi kepentingan intern, apalagi dengan kondisi sekarang dengan data yang telah demikian melimpah perlu pula dikomunikasikan secara efektif pada publik agar tidak menjadi data yang sia-sia.

Sebenarnya jauh sebelumnya Grahame Clark (1960) telah mengeluarkan pernyataan yang sebenarnya berkaitan dengan peran arkeologi atau kontribusi hasil penelitian yang seharusnya dilakukan arkeologi. Dikatakan oleh Clark, “... *but what I am thinking of now is something more specific, the contribution of archaeology can make to social solidarity and integration”* (Clark 1960: 255). Jadi arkeologi sesungguhnya dapat lebih berperan dalam hal yang spesifik khususnya dalam pembentukan solidaritas sosial dan integrasi. Pada tingkat nasional, dengan kondisi Indonesia yang beragam dalam berbagai aspek sosialnya pernyataan Clark tersebut menjadi relevan. Dengan demikian ahli arkeologi tidak sekedar menyajikan benda secara estetis dari hasil penelitiannya, namun lebih jauh adalah menyampaikan pesan dan makna dari hasil interpretasi

yang telah dilakukan. Hasil penelitian arkeologi yang telah melewati proses interpretasi, melalui lembaga museum yang langsung bersentuhan dengan masyarakat, diharapkan mampu membangun dan meningkatkan solidaritas sosial maupun sebuah integrasi untuk penguatan identitas nasional.

Interpretasi sebagaimana telah disampaikan pada bagian sebelumnya merupakan bagian yang tidak lepas dari penyajian informasi. Interpretasi adalah proses membuat sesuatu dapat dimengerti atau sesuatu yang mampu memberi arti khusus. Selanjutnya pengertian interpretasi yang berkaitan erat dengan museologis adalah menjelaskan tentang sesuatu, mengklasifikasikan atau menerjemahkan subjek atau objek, serta pengetahuan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh pengunjung (Edson, Gary and David Dean, 1996:171; Dean 1996: 6). Salah satu di antara media penyampaian informasi masa lalu yang penting adalah melalui museum. Peranan museum bagi ilmu kebudayaan materi seperti arkeologi karena mempunyai kapasitas untuk menjadi pusat bagi pengembangan bukti-bukti arkeologis yang interpretif.

Dalam konteks ini semakin jelas betapa pentingnya aspek penelitian dalam proses pemaknaan budaya materi di museum arkeologi. Setelah sekian lama lembaga penelitian arkeologi berproses dan melampaui tahapan mengeksplorasi dan mengeksploitasi data, maka sudah waktunya untuk lebih fokus kepada babak penguatan konservasi dan penyebaran informasi. Materi yang disampaikan bukan artefak semata, namun informasi hasil penelitian tentang artefak. Dengan demikian Puslitbang Arkenas selaku lembaga riset arkeologi di Indonesia pada situasi sekarang memiliki posisi penting untuk dapat memberikan nilai lebih pada koleksi-koleksi hasil penelitiannya. Prinsip kerjanya yang dimulai dari data lapangan (*fieldwork*) harusnya menjadikan koleksi lebih sarat dengan informasi.

Satu usaha keras arkeologis perlu dilakukan terhadap koleksi sejumlah budaya materi yang demikian besar adalah dengan melakukan penelitian, perawatan dan penyajian secara terpadu dan komprehensif. Museum bukan saja merupakan tempat yang baik untuk merefleksikan proses budaya, tetapi untuk juga mengontrolnya. Di sisi lain kebutuhan nyata atas data yang lebih banyak dan lebih baik, hanya dapat diperoleh melalui penelitian, kerja lapangan, dan

interpretasi yang penting bagi museum. Arkeologi publik dan interpretasi budaya materi sesungguhnya dimulai dari lapangan. Harapannya adalah interpretasi yang hidup dan lebih dinamis berkaitan dengan arkeologi pasti akan ditemukan di museum-museum yang akan datang.

Selanjutnya yang perlu lebih dipikirkan adalah strategi baru yang dapat menjembatani kekurangan yang ada pada dua lembaga kebudayaan dengan tugas pokok dan fungsi yang berbeda ini. Dengan menyimak pada permasalahan dan siklus pemanfaatan penelitian arkeologi yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, maka konteks pemaknaan benda arkeologi serta mengkomunikasikan pada masyarakat yang lebih luas menjadi begitu penting. Pada beberapa negara, lembaga permuseuman, didukung penyajiannya melalui sebuah lembaga riset yang kuat. Sebagai contoh adalah Museum Smithsonian, di Amerika, sementara di Indonesia lembaga permuseuman tidak terpadu dengan lembaga riset. Keterpisahan ini tentunya menimbulkan berbagai hambatan dan kelemahan. Tentu saja perubahan sikap dan membangun mekanisme tertentu sangat diperlukan, mulai dari penelitian, pendokumentasian, pembuatan regulasi hingga kemungkinan perlunya restrukturisasi kelembagaan.

## **2.2. Peranan Preservasi di Museum dan Hubungannya dengan Masyarakat**

Preservasi merupakan salah satu aspek dari tiga fungsi utama museum, selain penelitian dan komunikasi<sup>1</sup>. Preservasi memiliki peranan yang sejajar dengan dua fungsi lainnya secara operasional di museum. Secara tegas dinyatakan dalam *code of ethics for museum*, pada butir 1 bahwa, *Museum preserve, interpret, and promote the natural and cultural inheritance of humanity*. Ini berarti bahwa museum berkewajiban menjaga dan melindungi, menginterpretasikan, serta mempromosikan warisan alam dan budaya umat manusia. Selanjutnya secara prinsip dijelaskan museum juga memiliki tanggung jawab terhadap warisan alam dan budaya baik yang *tangible* dan *intangible*. Museum perlu mengatur, menyusun langkah strategis dengan sumberdaya manusia, sumberdaya fisik, dan finansial yang dimiliki untuk mencapai tujuan perlindungan, interpretasi, dan promosi yang diharapkan (ICOM, 2006: 1).

---

<sup>1</sup> Sebagaimana terlihat pada bagan 1.2. pada bab sebelumnya

Berdasarkan fungsinya museum memiliki empat parameter. *Pertama*; warisan yang dalam konteks museum berupa koleksi, objek atau artefak yang disimpan. *Kedua*; segenap aktivitas yang berhubungan dengan preservasi dan pendayagunaan koleksi. *Ketiga*; kelembagaan sebagai wadah aktivitas. *Keempat*; masyarakat yang secara umum mendasari pemikiran dan aktivitas museum (Magetsari, 2008: 10). Dengan berjalannya aktivitas keempatnya dengan baik, dapat menjadi tolok ukur keberhasilan dan kemapanan sebuah museum. Ada beberapa aktivitas yang secara umum juga menjadi prinsip-prinsip dasar museum. Konsep-konsep yang secara kultural menentukan operasionalisasi museum, yakni upaya preservasi objek-objek koleksi, penggunaan teknik-teknik penyajian dalam pameran, serta upaya menginterpretasikan objek koleksi dengan didukung data visual dan tekstual yang interpretif.

Namun demikian pada umumnya penekanan preservasi lebih pada aspek yang bersifat material, kurang memberi gambaran utuh dari sebuah warisan budaya, yang pada setiap masyarakat dapat dipahami secara berbeda. Kadang-kadang preservasi dan konservasi juga lebih ditekankan padainggalan-tinggalan bermutu tinggi yang merepresentasikan pencapaian prestasi sebuah bangsa. Museum-museum kurang memberi penekanan pemeliharaan pada warisan budaya non material, yang masih hidup dan bersifat *intangible*. Termasuk di dalamnya berupa hubungan-hubungan antara pengetahuan tradisional yang masih ada bagi pemaknaan objek-objek. Bagian dari kehidupan sosio-kultural yang harus mendapat perhatian antara lain bahasa-bahasa lokal, upacara-upacara ritual, berbagai pengetahuan tradisional yang terancam akan hilang dan punah (Simpson, 2007: 235).

Isu-isu mendasar tentang pendekatan, pemaknaan, dampak, dan pelayanan berpengaruh pada operasionalisasi museum. Kajian-kajian tentang warisan budaya juga sering menunjukkan gambaran adanya keterkaitan dengan kelompok sosial tertentu. Ini menunjukkan preservasi dan penyajian warisan budaya menempati posisi penting bagi upaya membangun sebuah identitas masyarakat. Dukungan kelompok sosial juga merupakan kesadaran berharga untuk keberlangsungan museum. Gagasan, pertanyaan, dan keterlibatan masyarakat dalam pengumpulan dan penyajian koleksi membawa dampak yang

berarti bagi profesi di museum. Dengan demikian kerjasama antara museum dan masyarakat dapat menjadi dasar evaluasi bagi museum (Crooke, 2007: 22). Dihubungkan dengan pelayanan publik, seharusnya preservasi dan penyajian kebudayaan materi di museum merupakan sesuatu yang penting. Penghargaan pada aktivitas preservasi dan penyajian koleksi merupakan sesuatu yang wajar karena itu adalah hal yang mendasar. Sebagai bagian dari layanan publik, ini dapat dimaknai bahwa posisinya penting dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat, khususnya dalam layanan pendidikan. Ini merupakan sesuatu yang layak dipertimbangkan sebagai bentuk pengalaman pendidikan melalui penyajianinggalan masa lampau. Dalam konteks negara ini juga penting jika dikaitkan dengan masyarakat yang telah membayar pajak dan berhak mendapatkan layanan pendidikan yang antara lain diperankan oleh museum (Walsh, 1992: 178-179).

### 2.3. Museum sebagai Media Komunikasi

Diantara berbagai media komunikasi yang banyak mengalami kemajuan, museum adalah salah satu media yang masih perlu banyak dikembangkan. Museum kadang-kadang dideskripsikan sebagai media karena melakukan proses pengkomunikasian pesan pada *audiens* selaku penerima pesan (Sumadio, 1996/1997: 21-26). Kata “komunikasi” jika dikaitkan dengan keberadaan museum baru muncul secara formal pada definisi museum yang dikeluarkan ICOM tahun 1974. Definisi museum sebelumnya Douglas Allan 1967 berbunyi:

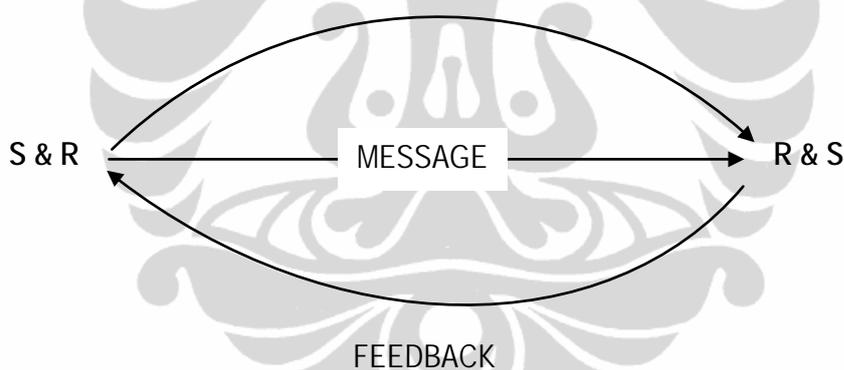
*“A museum in its simplest form consists of a building to house collections of object for inspection, study, and enjoyment”,*

sedangkan dari Pierre Schommer 1967 yang juga dikutip Sutaarga (1990/1991: 33-41) menyebutkan:

*“Any permanent establishment set up for the purpose of preserving, studying, enchanging by various means and, in particular, of exhibiting to the public for its delectation and instruction....artistic, historical, scientific and technological collections”*

Menurut definisi pertama di atas museum adalah bentuk badan usaha yang paling sederhana, yang terdiri dari bangunan untuk menyimpan benda-benda koleksi dengan tujuan untuk pemeriksaan, studi, dan juga untuk kesenangan. Pada definisi kedua dapat dipahami bahwa museum adalah lembaga

permanen yang dibentuk untuk tujuan perlindungan, pembelajaran, perubahan dengan berbagai cara, melalui pameran untuk kesenangan publik mengenai hal yang bersifat artistik, historis dan teknologi ilmiah dari benda-benda koleksi. Adapun dari definisi ICOM tahun 1974 antara disebutkan “*A museum is..., communicates, and exhibits for purpose for study, education, enjoyment, material evidence of man and environment*”<sup>2</sup>. Dengan munculnya istilah *communicates* (komunikasi), memunculkan persepsi baru bahwa komunikasi merupakan aspek penting. Dalam hal ini museum dan kurator selaku komunikator atau penyampai pesan, pameran dan koleksi merupakan saluran untuk menyampaikan pesan dan pengunjung museum sebagai komunikan atau penerima pesan (Ibid.). Lebih lanjut mengenai komunikasi yang ada di museum diharapkan pengembangannya lebih mengarah pada sebuah komunikasi penuh yang oleh Fopp, digambarkan sebagai berikut ini:



Bagan 2.3. Bentuk komunikasi penuh (Fopp, 1997: 80)

Bagan di atas menggambarkan tentang unsur penting dalam komunikasi yakni adanya S (*Sender/Pengirim*) dan R (*Receiver/Penerima*). Dalam konteks museum seorang kurator mengirimkan pesan melalui media utama koleksi yang disajikan di pameran. Adapun penerima pesan adalah pengunjung yang akan memberi umpan balik untuk disikapi kembali oleh pihak museum dan kuratornya. Bentuk komunikasi penuh bukan satu-satunya model namun sebenarnya merupakan salah satu pilihan dari perkembangan bentuk komunikasi yang awalnya bersifat satu arah maupun yang bersifat komunikasi parsial dimana pengirim mengirim pesan

<sup>2</sup> Lihat kembali mengenai definisi museum tahun 1974 pada bab 1 halaman 3, dan juga Sutaarga, 1990/1991 dalam artikelnya “Museum Sebagai Alat Komunikasi Antar Budaya”.

dan penerima merespon. Pesan dapat berbentuk kata yang diucapkan, kata yang ditulis, dan bentuk non-verbal (Fopp, 1997: 76-87). Pesan yang disampaikan berupa kata yang diucapkan (penjelasan pemandu), kata yang ditulis (label, narasi), maupun dalam bentuk non-verbal (benda koleksi, foto, diagram, grafik).

Berkaitan dengan komunikasi di museum juga Michelle Henning pada bukunya *Museum, Media, and Cultural Theory* tertuang pernyataan. Museum dapat bekerja mereproduksi ideologi-ideologi, mengkonfirmasi pesan-pesan di balik benda koleksi dan juga dapat menjadi instrumen bagi terjadinya perubahan sosial. Benda-benda koleksi di museum dapat lebih berperan dari sekedar sebagai dokumen dan spesimen. Eksplorasi tentang sejarah museum, pameran, dan hubungan antara masyarakat dan budaya material saat ini merupakan bagian penting dari proses di museum. Dalam prakteknya museum dapat menjadi lokasi penting untuk mengembangkan bentuk baru pengalaman, memori, dan juga pengetahuan (Henning, 2006a: p. cover). Dengan demikian peran museum bagi ilmu kebudayaan materi yakni menjadi pusat bagi perkembangan bukti-bukti budaya material yang telah terakumulasi dan dipresentasikan lebih interpretif.

Pada paparan Henning selanjutnya, dalam buku yang sama, dalam konteks museum sebagai media, dengan mengutip Charlie Gere, (1997) dinyatakan, museum perlu model baru dalam menyampaikan informasinya. Selengkapny adalah sebagai berikut:

*In a world of transnational media and global communications networks new models of the museum are necessary, that are appropriate for an age of networks, of decentered and diffused distribution of knowledge, and of access and reciprocal communication.*

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa dalam menghadapi arus media informasi lintas bangsa dan jaringan global komunikasi, penting dilakukan pengembangan model-model baru museum. Ini sesuai penyebaran dan distribusi pengetahuan yang demikian berhamburan saat ini dan juga berkaitan dengan penerimaan dan komunikasinya secara timbal balik.

Berhubungan dengan pertimbangan demokratisasi, pengembangan akses dan juga progresivitas perubahan museum, maka aspek pemanfaatan teknologi informasi dan berasosiasi dengan komputer dalam pendisplayan koleksi museum dapat menjadi pilihan dengan segala kelebihanannya. Media yang telah ada

cenderung menekankan pada peran museum sebagai komunikator untuk menyampaikan pesan pada pengunjung selaku penerima pesan. Dengan pendekatan *interactive science exhibition* yang selanjutnya berkembang ke arah *interactive science centre*, melalui teknologi virtual. Media digital baru ini juga umum digambarkan sebagai bagian dari proses *dematerializing*. Kata 'virtual' menjadi sering digunakan untuk mendeskripsi representasi dari media ini. Namun demikian aspek penelitian, pengarsipan, dan preservasi, stored dan konsep memori tetap menjadi dasar yang diperhitungkan. Memang dikatakan tidak sederhana dan mudah mengoposisikan antara *virtual world* dengan *real world*. Proses pembelajaran dengan *interactive and hand-on science* untuk mendapatkan pengalaman baru bagi pengunjung akan lebih dapat terealisasi dengan menerapkan media baru (Henning, 2006.a: 70-98; Henning 2006.b: 302-318).

Hal tersebut di atas tentu saja tidak lepas dari kondisi dunia saat ini. Perubahan fenomenal dari revolusi dalam teknologi komunikasi dan informasi menjadi kekuatan yang memberi implikasi serius pada museum di masa depan. Museum dapat mempengaruhi dan juga sekaligus dipengaruhi oleh era yang serba elektronik. Informasi tentang manajemen teknologi dapat mengubah secara lebih cepat operasionalisasi museum, khususnya dalam manajemen koleksi dan manajemen program publik. Dengan perkembangan itu museum juga dapat lebih meningkatkan keberadaban dan humanisme bagi masyarakat, melalui bentuk baru komunikasi. Media baru melalui *virtual world* bukan untuk menggantikan bentuk media pengalaman di museum sebelumnya, namun merupakan upaya dari yang berwenang mengelola koleksi untuk memberikan sesuatu yang lebih dalam menikmati museum (AAM, 1984: 26-27). Meskipun demikian tetap harus disadari bahwa museum tetap merupakan lembaga yang aktivitasnya berbasis dasar pada objek material yang perlu memiliki keakuratan dalam informasinya.

Penting dikemukakan bahwa artefak sebagai bagian dari kajian kebudayaan materi secara sosial memiliki peran penting menjadi sumber pengetahuan untuk membangun cerita dan mengubah pola berpikir masyarakat ke arah yang lebih baik. Pada konteks mediasi lain dari museum, Kaeppler dengan cukup tepat menganalogikan museum sebagai sebuah panggung pertunjukan. Dalam tulisannya *Museum of the World, Stages for study of ethnohistory*,

dikemukakan, artefak ibaratnya sebagai aktor yang membawakan peran. Dengan menytir apa yang dikemukakan seniman terkemuka William Shakespeare disampaikannya pada bagian awal artikelnya (Kaepler, 1991: 83) :

*With apologies to Shakespeare,  
All museum are stage, and all the artefact merely player; They have their  
exits and their entrance; And one artefact in its time play many part.  
As You Like It, Act II*

Mengacu pada pernyataan di atas, museum diibaratkan sebagai panggung pentas, dan seluruh artefak adalah pemainnya. Artefak-arterfak tadi keluar masuk, dan masing-masing memainkan peran penting pada waktunya. Kajian-kajian budaya materi sebagaimana telah dihasilkan oleh lembaga riset perlu disalurkan ke masyarakat melalui berbagai bentuk media. Salah satu media penting terkait pada pokok bahasan ini adalah melalui museum. Ini tentu saja sangat berkaitan dengan peran utama museum sebagai lembaga yang mempunyai tujuan antara lain untuk pendidikan dan juga kesenangan (*learning and leisure*)<sup>3</sup>. Penyampaian melalui publikasi dan pameran menjadi sarana penting untuk menyampaikan informasi yang relevan.

Sebuah pameran dalam museum dapat dianggap sebagai pentas. Produk akhir dari pentas tersebut diharapkan dapat mencerahkan sekaligus mendidik publik yang menikmatinya. Artefak-arterfak dapat dianggap sebagai para pemain pentas yang menjalin sejarah pribadi masing-masing dengan cerita yang akan disampaikan dalam pameran atau publikasi tertentu. Perpustakaan dan lembaga riset dapat dianggap sebagai studio penulis cerita. Berbagai informasi disintesis dari banyak perspektif. Tentu saja tidak semuanya dapat dipublikasikan, namun dapat menjadi dokumen tersendiri melengkapi koleksi secara lebih permanen.

Ruang-ruang arsip dan ruang artefak menyimpan banyak sekali data dan objek yang bisa dijadikan bahan untuk pentas. Sementara peneliti, merupakan para penulis naskah yang akan menunjukkan bagaimana sebuah budaya material bukan hanya merupakan material ilustratif dari sebuah pameran. Lebih dari itu budaya material merupakan bagian integral dari kajian sejarah kehidupan

---

<sup>3</sup> Lihat bagan 1.1 pada bab sebelumnya dan juga ICOM 2006.

manusia. Museum juga berperan sebagai pemersatu potongan-potongan informasi budaya material.

Oleh karenanya pendokumentasian koleksi secara baik juga memiliki arti penting untuk membantu menginterpretasi sejarah masa lalu. Koleksi yang telah didokumentasikan dapat digunakan untuk mempelajari kehidupan manusia, baik untuk dipamerkan maupun untuk penelitian. Koleksi-koleksi yang komprehensif dilengkapi dengan catatan, gambar, naskah, dan foto. Dengan adanya dokumentasi seperti itu, koleksi dapat digunakan untuk pameran yang berbeda dan sangat penting untuk mempelajari perubahannya. Koleksi merupakan representasi perubahan sosial masyarakat, bagian dari pemahaman budaya, dan perubahan yang berlangsung dari waktu ke waktu. Pendokumentasian, pembuatan, dan pemeliharaan database koleksi, baik berupa artefak, gambar, foto, naskah sangat penting dilakukan untuk memudahkan penelusuran kembali. Bagian yang sangat penting dari sebuah kehidupan museum dalam kaitannya kebudayaan materi dan studi museum adalah dalam melakukan penanganan database koleksi, pendokumentasian, riset, serta pemaknaan, dan cara mengkomunikasikan artefak (Kaeppler, 1991: 83,85-86; Pearce, 1989). Sebagaimana telah disinggung sebelumnya bentuk penanganan, penyiapan database, dan pendokumentasian yang benar dan tepat, juga menjadi *professional standard* dari ICOM. Berbagai artefak dan temuan lainnya yang telah diperoleh dari berbagai kegiatan penelitian tentunya tidak akan berhenti disimpan namun lebih jauh perlu penelitian 'daur ulang'<sup>4</sup> untuk memperkuat informasi yang pernah diperoleh dan ini belum secara optimal dilakukan. Selain itu yang lebih penting diperlukan adanya diseminasi informasi melalui berbagai media. Koleksi hasil penelitian arkeologi yang sangat banyak perlu lebih dioptimalkan lagi untuk diinformasikan pada publik yang lebih luas.

Sebenarnya tidak hanya di Indonesia, museum-museum sangat tertinggal dalam memahami dan menggunakan konsep-konsep yang berhubungan dengan tinggalan budaya materi yang sifatnya terbatas. Masih banyak artefak atau objek yang dipamerkan sering lebih bersifat estetis, tidak memiliki konteks waktu, dan

---

<sup>4</sup> Penelitian daur ulang lebih bersifat penelitian *indoor*, dengan meneliti data yang pernah diteliti dengan perspektif atau pendekatan yang lain, dengan harapan lebih berkembang informasinya untuk kepentingan dan kebutuhan publik yang lebih luas.

juga ruang, bahkan hanya memiliki sedikit sekali nilai edukasi. Oleh karenanya sudah saatnya menempatkan manusia dalam kondisi dunia historis. Waktunya untuk menunjukkan bagaimana pengaruh dari kultur masyarakat masa lalu bisa menentukan cara masyarakat sekarang. Waktunya untuk menunjukkan bahwa setiap negara di dunia ini secara kultural dan sosial setara tanpa ada implikasi bahwa beberapa kelompok sosial memiliki tahap perkembangan kebudayaan yang lebih maju dibandingkan dengan yang lain (Kaeppler, 1991: 87).

Selain digunakan dalam pameran di museum, koleksi artefak juga masih sangat penting untuk objek penelitian, karena jumlah tipe artefak yang dikoleksi sangat besar. Dalam hal ini sebaiknya orientasi ahli arkeologi di masa depan lebih memainkan peran melalui sebuah panggung pentas yang disebut Museum Arkeologi Indonesia (*The Archaeological Museum of Indonesia*). Lembaga ini dapat dijadikan pusat studi dan pengajaran ilmu pengetahuan khususnya tentang manusia dan lingkungannya melalui budaya materi yang ditinggalkan. Tentu saja museum yang tetap didasarkan pada penelitian, pengarsipan data, preservasi yang dilengkapi laboratorium konservasi, aneka kajian reproduksi dengan berbagai media baik analog maupun digital serta sarana penting lain.

#### **2.4. Konsep Pengembangan *Science Museum***

Dengan berbagai potensi data arkeologi yang telah diperoleh dan disimpan oleh lembaga kebudayaan terkait, sudah selayaknya Indonesia memiliki museum ilmu pengetahuan yang representatif, khususnya di bidang ilmu arkeologi. Museum Ilmu Pengetahuan (*science museum*) umumnya juga lebih fokus pada upaya menyampaikan pengetahuan tentang disiplin-disiplin ilmu tertentu seperti biologi, etnologi, entomologi, paleontologi, termasuk arkeologi. Secara umum pengembangan tentang ilmu pengetahuan dapat ditingkatkan melalui penyajian-penyajian di museum. Namun demikian banyak aspek yang perlu dipersiapkan. Kualitas data koleksi yang ada, peningkatan hasil interpretasi yang telah dilakukan, tema-tema penting yang perlu disampaikan, serta bentuk pengkomunikasian yang harus dilakukan, merupakan beberapa hal yang perlu dipikirkan secara matang. Demikian pula pemikiran baru tentang program-program publik, bangunan museum, serta sumberdaya manusia selaku pelaksana

perlu pula dikembangkan, seiring perkembangan paradigma museologi, dan perkembangan teknologi informasi. Membangun hubungan yang lebih dinamis antara institusi yang bergerak dalam riset arkeologi dan institusi publik yang menyajikan informasi arkeologi, serta kelompok-kelompok sosial masyarakat harus pula terus dikembangkan.

#### **2.4.1 Penyajian Ilmu Pengetahuan di Museum**

Museum yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan tidak hanya menempatkan ilmu pengetahuan dalam pajangan; tetapi juga menciptakan tipe-tipe pengetahuan yang layak dikonsumsi publik. Tugas museum antara lain juga mengeksplorasi konsekuensi dari bentuk-bentuk representasi tertentu, cara menentukan makna, dan distribusi kekuasaan dalam pameran merupakan hal yang penting. Kepentingan-kepentingan tertentu harus dipilih untuk menjadi bagian yang direpresentasikan dalam pameran di museum. Di museum ilmu pengetahuan, pameran juga sering dipakai untuk alat politik. Sesungguhnya politik merupakan persoalan negosiasi, permainan kekuasaan yang dinamis, yang memperebutkan antara pengetahuan, kepentingan, dan kecenderungan. Politik tidak dibatasi ruang-ruang kejadian atau institusi tertentu; namun mencakup juga ranah sosial dan praktek-praktek kultural. Dikaitkan dengan pameran, Siapa yang menulis pameran? Seberapa banyak institusi yang terlibat dalam pameran? Bagaimana kepentingan politik atau ekonomi dari pameran? Bagaimana citra pameran di mata pengunjung? Siapa yang tidak dilibatkan? Sejauh mana pengunjung mendefinisikan pameran sesuai pikiran mereka? Bagaimana bentuk-bentuk atau teknik pameran, produser, pameran, dan pengunjung yang beragam serta berbagai bentuk distribusi kekuasaan yang berbeda-beda dapat saling berkait dan berfungsi. Museum ilmu pengetahuan juga dapat dianggap sebagai teknologi kultural yang mendefinisikan pengetahuan tertentu serta ragam masyarakat. Museum ini selalu dinamis dalam hal tipe-tipe pengetahuan yang dipamerkan, tipe publik yang ditargetkan, strategi representasional dan konteks institusional, motivasi politik, dan efeknya, seluruhnya selalu bergerak dan bertransformasi (MacDonald, 2007: 177-180).

Pengaruh politik semakin meningkat pada perkembangan ilmu pengetahuan dan museum beberapa tahun belakangan. Dua pameran kontroversial yang menyajikan *the Enola Gay*—pesawat yang membawa bom atom untuk dijatuhkan di Hiroshima pada Perang Dunia II dan *the Science in American Life*, yang diselenggarakan di *Smithsonian Institution*, Washington merupakan pemicunya (MacDonald, 2007: 176). Di dunia Barat, museum-museum pada abad ke-19 dirancang untuk membangun *image* tentang wilayah ini berperadaban lebih maju dibandingkan tempat yang lain. Ilmu pengetahuan merupakan bagian penting timbulnya pengelompokan ini. Isu-isu politik telah diuji dalam sebuah penyajian di museum-museum. Dalam waktu yang sama setiap negara berpeluang secara ilmiah menunjukkan pada warga negaranya tentang kemajuan peradabannya. Oleh karena itu sesungguhnya penyajian ilmu pengetahuan di museum tidaklah objektif dan netral. Hal tersebut mencerminkan hubungan kekuasaan, pengetahuan, dan pameran yang mengarah pada upaya membangun sebuah identitas masyarakat (Watson, 2007: 173).

*Science Museum of Minnesota* sebagai salah satu museum yang cukup terkenal fokus pada bidang-bidang ilmu seperti biologi, entomologi, termasuk arkeologi dalam menyajikan program pamerannya. Melalui misinya menghidupkan pengetahuan dengan merealisasikan potensi pembuat kebijakan, para pendidik, maupun individu-individu untuk mencapai peran yang penuh untuk berpartisipasi dalam perekonomian dunia. *Science Museum of Minnesota* terletak di tepian sungai Mississippi, di pusat kota St. Paul dibangun 1907 diatas tanah seluas 12 ha lebih dan seluas 2 ha lebih sebagai bangunan untuk pameran. Program-programnya meliputi kombinasi antara fasilitas riset dan koleksi, sebagai pusat ilmu pengetahuan bagi publik, program pendidikan pengajar, dan juga program untuk sekolah. Pengunjungnya lebih dari satu juta dalam satu tahun. Sebagai sebuah institusi publik *Science Museum of Minnesota* aktif mengembangkan program pameran interaktif secara teliti membangun pameran yang mendidik, menghibur, dan melibatkan pengunjung. Prinsip-prinsip ilmiah tidak selalu mudah untuk ditampilkan dalam sebuah pameran. Museum ini melakukan pembuatan *prototype* pameran dan melakukan pengujian pada pengunjung. Proses *prototyping* mencakup percobaan dan menciptakan

pengalaman bagi pengunjung yang dapat dilakukan secara aman. Proses ini meliputi: 1). Konseptualisasi suatu peristiwa/gejala ilmiah, 2). Penelitian pengetahuan yang ada, 3). Pengembangan sebuah presentasi atau strategi interaktif, 4). Pembangunan cara kerja model pameran interaktif untuk diuji kelayakan dan efektivitas melalui presentasi, 5). Pengujian oleh pengunjung langsung untuk mengukur kelayakan dan efektivitasnya<sup>5</sup>. Riset mengenai hal yang pengunjung lakukan ketika mereka tiba di sebuah museum, masih jarang dilakukan di Inggris dan mungkin juga di negara-negara lain. Salah satu yang mengawali kajian tentang pengunjung museum adalah *The Natural History Museum* di London. Dibawah kepemimpinan Roger Miles museum ini dijadikan sebuah museum ilmu pengetahuan, lebih dari sekedar sebuah gallery seni. Dasarnya adalah museum ilmu pengetahuan (*science museums*) umumnya lebih sadar pada tujuan pendidikan yang lebih spesifik dibandingkan museum lain. Oleh karena itu museum harus mengetahui betul sesuatu yang pengunjung telah pelajari, untuk dapat menyampaikan informasi dan pembelajaran secara tepat (Hooper-Greenhill, 1995:4).

Dalam konteks manajemen, museum dapat berperan penting untuk menjadi pusat ilmu pengetahuan dan penyebaran pengetahuan ilmiah. Akan tidak berarti jika museum hanya terbatas mendengarkan aspirasi dan cita-cita penentu kebijakan. Museum dapat menjadi tempat interaksi yang kreatif memediasi pemikiran tradisional antara pelaksana museum dan masyarakat, untuk menghindari kontroversi publik. Pemahaman tentang objektivitas dan kemajuan pengetahuan manusia juga menjadi sebuah tantangan bagi museum. Semua itu menjadi fokus peran dari sebuah museum untuk menjadi penghubung antara ilmu pengetahuan dan masyarakat. Dalam beberapa hal minat-minat ilmiah dan upaya memajukan pengetahuan harus dapat dipertanggungjawabkan pada publik dan generasi mendatang yang mungkin berbeda kepentingan (Besterman, 2006: 435-436).

Secara positif perkembangan bentuk penyajian pengetahuan di *science museum*, baik dalam penentuan pengetahuan yang akan disajikan, cara memaknai koleksi, cara membangun efektivitas dan kelayakan sehingga dapat mendidik,

---

<sup>5</sup> Disarikan dari website *Science Museum of Minnesota* di <http://www.smm.org/>

menghibur dan melibatkan masyarakat dapat dijadikan referensi pada pengembangan sebuah museum baru. Dengan belajar dari *Smithsonian Institution, The Natural History Museum* di London, *Science Museum of Minnesota*, maka pada museum lain seperti Museum Arkeologi Indonesia yang sedang dibahas ini, dapat dilakukan hal serupa. Lebih lanjut menarik dengan apa yang dilakukan oleh *Science Museum of Minnesota* dalam mengembangkan pameran interaktif dan ini dapat digunakan sebagai contoh dalam pengembangan pameran interaktif dalam museum arkeologi. Dengan kekuatan pameran yang dirancang dan didukung sebuah kekuasaan, museum arkeologi berskala nasional yang direncanakan di Indonesia dapat menciptakan pemikiran baru tentang sebuah pengetahuan dan juga dapat menciptakan sebuah perubahan sosial yang lebih baik. Museum ini juga dapat membangun citra baru tentang kemajuan peradaban yang dimiliki dari sudut pandang bangsa sendiri.

#### **2.4.2. Ilmu Pengetahuan Kebudayaan Materi dan Museum Arkeologi**

Arkeologi adalah bagian dari sebuah ilmu pengetahuan. Fokus utama arkeologi adalah hubungan tingkah laku manusia, budaya material yang dibuatnya, dan juga dengan lingkungannya. Sangat banyak bukti-bukti material arkeologis yang telah hilang dan hancur. Hal tersebut menjadi tugas para ahli arkeologi menerapkan berbagai metode untuk menyerap seoptimal mungkin informasi yang dapat diperoleh dari data yang masih tersisa. Untuk menunjukkan peran yang penting dari ilmu pengetahuan dan hubungannya dengan arkeologi, antara lain dapat dilihat pada proses penanggalan secara ilmiah.

Berbagai metode penanggalan ilmiah telah tersedia bagi arkeologi (teknik *radiocarbon dating, luminescence dating, dendrochronology, dsb*) untuk melakukan pendekatan kronologi kehidupan manusia berjuta tahun yang lalu hingga ke masa modern. Analisis artefak dengan berbasis ilmu pengetahuan juga mempertajam pengetahuan tentang pertukaran, perdagangan, penggunaan dengan pendekatan pada materi dasar, teknologi pembuatan dan distribusinya dengan mengembalikan pada konteks lingkungan. Kolaborasi antara ahli arkeologi dan *scientist* (ahli ilmu alam) sangat diperlukan. Pengujian-pengujian ilmiah terus berkembang dan semakin berperan dalam analisis tentang budaya material masa

lampau. Ini untuk menjawab bagaimana bahan baku artefak diperoleh ? Bagaimana bahan baku diproses? Bagaimana suatu artefak dibuat? dan sebagainya. Penelitian tentang bahan baku dapat digunakan untuk menempatkan suatu artefak pada asalnya, jenis daerahnya. Informasi lain berkaitan dengan tinggalan dari bahan-bahan organik seperti tulang, kayu, serbuk sari, minyak damar) dan juga tinggalan non organik seperti batu, logam, kaca, keramik) dan konteksnya sangat membantu dalam menginterpretasi budaya masa lalu (Tite, 1996:231,256).

Perkembangan pesat dalam kajian tentang kebudayaan materi dipicu juga adanya penemuan sistem *radiocarbon dating* tahun 1949 oleh Williard Libby. Sebuah teknik yang dikembangkan dari ilmu fisika, yang awalnya bukan ditujukan untuk kepentingan penelitian arkeologi. Sejak itu aplikasi ilmu pengetahuan fisika ke dalam ilmu arkeologi semakin berkembang. Ilmu pengetahuan tentang materi dasar benda sangat membantu permasalahan dalam arkeologi dan mengurangi kesejangan pengetahuan antar budaya yang berbeda. Ilmu ini juga menyediakan bukti-bukti ilmiah yang semakin menguatkan informasi tentang struktur bahan dan karakteristik artefak-artefak yang dibuat dan digunakan manusia. Aplikasi ilmu fisika ini dalam ilmu arkeologi sebenarnya sangat terbatas disesuaikan situasi dan permasalahan yang ada dalam arkeologi. Untuk kepentingan interpretasi kompleksitas hubungan manusia dengan benda-benda buaatannya, dalam penjelasannya memerlukan berbagai analisis, seperti analisis gaya, analisis unsur kimia dsb (Greene, 1983: 130; Kingery, 1996a: 175-178).

Museum arkeologi sendiri dimaknai sebagai sebuah institusi yang mengumpulkan budaya material, mengelolanya dan mengintepretasinya untuk kepentingan publik. Sebagai sebuah lembaga, nantinya museum arkeologi tentu harus memiliki perhatian yang spesifik yakni dengan menekankan pada hubungan antar disiplin arkeologi dan publik yang dimanifestasikan melalui institusi publik yang paling utama yakni museum (Swain, 2007: 3,11-13). Penjelasan lebih lanjut mengenai hal tersebut bahwa museum dapat dimaknai sebuah tempat untuk menjelaskan tentang informasi budaya materi masa lalu dan kadang budaya materi sekarang. Fokus koleksinya dari wilayah setempat dan disajikan untuk

masyarakat setempat pula. Para ahli arkeologi juga melakukan kegiatan edukasional dan program-program publik di museum. Harapannya museum arkeologi akan menjadi tempat pertunjukan yang dinamis, sehingga publik dapat memberi pengaruh apa yang dikumpulkan dan apa yang diletakkan di ruang display dan diinterpretasi. Namun demikian situasi dan kondisi yang ada sekarang banyak data dan informasi arkeologi tidak sampai ke museum, hubungan keduanya seolah tertutup.

Rangkaian hubungan yang umum adalah budaya material, interpretasi dan publik. Museum mengambil benda koleksi yang telah arkeologi ekskavasi, menjaganya, meletakkannya pada ruang display dan menginterpretasinya untuk publik. Ini juga seharusnya menjadi hubungan yang dinamis namun lebih sering bersifat linier. Bahkan lebih sering museum berperan secara pasif, demikian pula sikap pada umumnya para arkeolog terhadap publik sekelilingnya yang juga bersifat pasif. Pada tahun-tahun awal memasuki abad ke-21 secara bersama telah berkembang berbagai argumentasi dalam pencarian bentuk hubungan sosial yang relevan dan bersifat kontemporer pada peran museum. Arkeologi pun telah terdorong memasuki ke area subjek bahasan utama museum. Meskipun ini merupakan tantangan besar, dengan inovasi yang kreatif museum arkeologi akan mengambil tempat yang layak dipertimbangkan (Ibid.)

Selanjutnya yang juga penting dilakukan adalah mendistribusi pengetahuan yang telah terkumpul melalui berbagai media komunikasi. Salah satu media itu adalah museum arkeologi. Keberadaan museum ini perlu sebuah perencanaan tersendiri. Konsekuensi dari sebuah perencanaan museum arkeologi adalah timbulnya konsep baru yang menyangkut apa itu arkeologi, apa itu museum dan juga apa yang dimaksud dengan museum arkeologi? Selanjutnya apa nilai dan tujuan semuanya itu dalam konteks yang lebih luas dalam ranah politik, sosial, dan budaya?

Tentang *Museum Planning* atau Perencanaan Museum, Lord and Lord 2001 mendefinisikannya sebagai berikut:

*The study and practice of facilitating the preservation and interpretation of material culture by ordering all those components that compromise a museum into a constructed or renovated whole that can achieve its functions with optimal efficiency.*

Jadi dapat dipahami perencanaan museum merupakan sebuah kajian dan cara penerapannya dalam upayanya memfasilitasi kegiatan preservasi dan interpretasi kebudayaan materi. Selain itu juga melakukan pengaturan pada seluruh komponen yang berkaitan dengan museum yang diwujudkan dalam sebuah konstruksi baru atau renovasi sehingga dapat mencapai fungsi-fungsi yang optimal. Adapun tujuannya yang utamanya menyiapkan sebuah tempat dan fasilitas yang estetik dan efektif dalam melakukan preservasi dan interpretasi koleksi museum, untuk pelayanan pengunjung. Selain itu juga membangun sebuah keamanan dan pemeliharaan museum sebagai sebuah institusi yang dapat memerankan fungsinya secara efektif dan efisien. Dalam pelaksanaannya perencanaan museum juga dilihat sebagai sebuah proses yang berkelanjutan. Secara periodik perencanaan ini perlu ditinjau ulang dan juga direvisi sesuai perkembangan kebutuhan museum dan juga komunitasnya. Perencanaan museum secara spesifik pada dasarnya merupakan disiplin yang bersifat museologis, tidak hanya berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan seni tentang preservasi serta perlindungan koleksi, namun juga pengetahuan tentang menginterpretasi dan mempresentasikannya (Lord and Lord, 2001:2-4).

Di Indonesia, secara sekilas pemahaman tentang museum arkeologi juga telah disinggung oleh Sutaarga<sup>6</sup>. Namun pendapatnya lebih cenderung sebagai upaya mengenalkan sebuah disiplin baru yang menggabungkan antara disiplin ilmu arkeologi dan ilmu museologi. Selanjutnya dicontohkan bahwa di Amerika Serikat himpunan ahli arkeologi (*SOPA-Society of Professional Archaeologist*) menetapkan kriteria dan kualifikasi yang diterapkan bagi ahli arkeologi, antara lain dengan telah mengikuti latihan dan pengalaman kerja di museum selama enam bulan. Sementara itu di *Department of Museum Studies Laeicester University, UK*, mahasiswa selain mempelajari pokok keilmuaan arkeologi sebagai ilmu utama, juga diarahkan pada pilihan studi museologi. Salah satu aspek yang menjadi titik persamaan kedua ilmu ini jika didasarkan pada substansinya adalah sama-sama mengkaji dan menginformasikan bukti-bukti material dari manusia dan lingkungannya (Sutaarga, 1990/1991: 46-51).

---

<sup>6</sup> Secara ringkas pendapat salah seorang yang aktif di dunia permuseuman Indonesia ini dituangkan pada artikelnya “ Arkeologi Museum: suatu pengenalan”, dalam *Studi Museologia*, 1990/1991.

Hal mendasar yang juga harus dikuasai adalah pemahaman tentang rumusan yang menjadi lingkup kerja kedua ilmu ini baik arkeologi maupun museologi. Mengenai arkeologi, definisi tentang ilmu ini, telah banyak mengalami perkembangan namun pada dasarnya dapat disampaikan bahwa ilmu ini objek kajiannya adalah manusia melalui tinggalan budaya materinya. Pada awalnya periode “masa lampau” menjadi batasan dari ilmu ini. Perkembangan selanjutnya yang cukup fenomenal adalah yang disampaikan Michael B. Schifer bersama Reid dan Rathje, yang secara jelas disampaikan bahwa :

*“...the subject matter of archaeology is the relationship between human behavior and material culture in all times and places”* (Schiffer, 1976: 4).

Pernyataan tersebut secara cukup jelas dimengerti bahwa subjek utama bahasan ilmu arkeologi adalah hubungan antara perilaku manusia dan budaya materinya di sepanjang waktu dan di seluruh tempat. Ini merupakan salah satu bentuk perubahan yang cukup drastis dari sebelumnya yang lebih fokus pada batasan waktu ‘masa lampau’.

Adapun jika beralih pada pemahaman tentang disiplin museologi, meskipun ilmu ini masih dalam tahap perkembangan namun telah ada upaya merumuskannya. Atas usaha komite internasional untuk latihan tenaga museum pada tahun 1972 sebelum terbentuknya ICOFOM telah dirumuskan definisi museology sebagai berikut:

*“Museology is museum science. It has to do with the study and background of museum, their role in society, specific system for research, conservation, education, and organization, relationship with the physical environment and classification of different kinds of museums”*

Berdasarkan rumusan di atas telah disepakati bahwa museologi adalah sebuah ilmu pengetahuan tentang museum. Dengan demikian sudah menjadi ilmu tersendiri. Ilmu ini berkaitan dengan kajian dan latar belakang museum, perannya dalam masyarakat, sistem yang spesifik untuk riset, konservasi, edukasi, serta organisasi dalam kaitannya dengan lingkungan fisik dan klasifikasi berbagai museum yang berbeda.

Dalam implementasinya museum arkeologi dapat menjadi media yang mawadahi kedua ilmu ini. Standar pencatatan kontekstual dari penelitian

arkeologi juga menjadi komitmen untuk tersedianya arsip temuan dan catatan yang akurat bagi museum arkeologi saat ini. Ini dilakukan setelah publikasi laporan situs dan pemindahan arsip temuan ke museum.

Jika dibandingkan dengan pokok kajian ilmu yang lain, arkeologi juga sangat cocok dalam konteks museum. Data pokok ilmu ini terletak pada data dasarnya yang telah banyak mengalami transformasi, dari keadaan insitu dan tidak diketahui hingga dipindahkan untuk diteliti dan menjadi pengetahuan. Makna benda tersebut terletak pada informasi yang melekat pada materi benda yang terekam pada bentuk pencatatan dari asosiasi benda. Perubahan konsep dan fisik yang ada pada benda budaya materi perlu secara cermat ditangani. Situasi ini memerlukan pemeliharaan jangka panjang dan memerlukan mekanisme untuk meminimalisasi degradasi kualitas dari benda sebagai sumber informasi dasar. Untuk keterkaitan langsung secara sosial, arkeologi perlu ditangani oleh sebuah insitusi publik yang memiliki ketetapan dan fungsi prinsip di bidang penanganan dan pelayanan budaya, seperti halnya museum. Fakta juga membuktikan bahwa museum bergerak dalam konteks sosial yang lebih luas membawa kita pada pemaknaan benda budaya pada situasi kontemporer saat ini, sehingga lebih dari sekedar murni pemahaman makna historis. Selanjutnya Prince and Schadla-Hall, 1985 juga menyatakan, bahwa museum memegang tempat penting bagi kesadaran publik sebagai penjaga dan penyalur pengetahuan sejarah, dan menyediakan layanan yang bahkan bagi non pengguna untuk mengidentifikasi sesuatu yang diinginkan (Crowther, 1991: 41-43).

Arkeologi pada tahun 1950-1960-an dianggap telah gagal memenuhi harapan publik atas ilmu pengetahuan dan sejarah. Harapan publik lebih terpenuhi dari televisi dan toko buku populer tentang sejarah alam, aspek-aspek ilmu pengetahuan dan teknologi. Kegagalan ini memiliki efek negatif bagi arkeologi. Saat ini, arkeologi lapangan telah terdorong ke arena penilaian publik. Dikatakan Crowther “... *that archaeology is archaeology public or it is virtually nothing*”. Secara umum, layanan museum juga mengalami tekanan dan kesempatan serupa. Seiring dengan peningkatan permintaan yang besar pada arkeologi untuk berkomunikasi secara efektif, hadir kesadaran baru akan potensi rekaman kebudayaan materi, untuk dapat membaca masa lalu sekaligus membaca

diri kita (Ibid.: 43-44). Inilah tantangan yang harus dihadapi sekaligus untuk diantisipasi

Secara lebih tegas mengenai hubungan arkeologi dan museum disampaikan oleh Coles. Sebagaimana juga dipahami oleh ahli arkeologi yang lain bahwa ekskavasi selaku metode yang khas dalam arkeologi sifatnya adalah “merusak”. Oleh karenanya perlu perekaman data secara lengkap dan akurat baik mengenai lokasi, temuan dan konservasinya, namun ini bukan akhir dari pekerjaan arkeologis. Langkah selanjutnya adalah dengan melakukan interpretasi dan publikasi berdasarkan penelitian baik secara sebagian melalui jurnal atau seluruhnya melalui sebuah monografi. Hal ini didasarkan pada (*the full written report*), laporan lengkap berupa deskripsi, klasifikasi, analisis khusus, penjelasan konteks dan lainnya serta interpretasi. Disampaikan selanjutnya bahwa catatan yang lengkap mengenai lokasi situs, perencanaan, irisan stratigrafi tanah, foto, lembar-lembar atau kartu catatan, daftar temuan seharusnya disimpan di institusi publik seperti museum. Demikian pula temuan artefak yang telah didaftar dan dikonservasi serta diberi label seharusnya disimpan di ruang simpan (*stored*) dan ruang display museum (Coles, 1984:72-74).

Beberapa konsep nilai juga penting dipikirkan dalam membangun sebuah museum arkeologi. Tentu saja agar publik berkenan mengunjungi, memahami arkeologi, dan memberi penilaian tentang masa lampau, serta mengharapkan adanya hubungan. Stanley Price 1990, yang dikutip Swain mengusulkan adanya seperangkat nilai yang disarikan dari preservasi situs, konservasi dan pendisplayan adalah sebagai berikut:

<i>Aesthetic/artistic values</i> (Nilai estetika/artistik)	: <i>Thing as having aesthetic appeal</i> (Nilai suatu benda karena memiliki daya tarik dari segi estetikanya)
<i>Economic/utilitarian values</i> (Nilai ekonomis/ kegunaan)	: <i>The past as having an ability to raise money</i> (Nilai masa lalu yang dapat membangkitkan perekonomian/keuangan)
<i>Associative /symbolic values</i> (Nilai asosiatif/ simbolik)	: <i>The past's ability to symbolize political meaning</i> (Nilai masa lalu yang dapat memberi makna lebih pada simbol politik/negara)
<i>Historic/informational values</i> (Nilai historis/informasional)	: <i>The past's ability to teach us new thing</i> (Nilai masa lalu yang dapat mengajarkan kita sesuatu pengetahuan yang baru)

Semua nilai-nilai di atas mungkin akan berubah sesuai perkembangan waktu dan keadaan, tergantung pada sisi mana yang dianggap lebih menguntungkan. Kombinasi antara berbagai nilai tersebut juga sangat dimungkinkan dalam ranah museum arkeologi (Swain, 2007: 16).

### 2.4.3. Sistem Penilaian Kebudayaan Materi untuk Pameran di Museum

Dalam konteks museum sebagai pembawa pesan, pada periode dekade belakangan komunikasi museum mulai ditempatkan dan bergerak ke arah komunikasi massa dan studi-studi tentang media. Analisis tentang bagaimana museum membangun dan mengkomunikasikan kompleksitas sistem nilai dan legitimasi melalui koleksi dan pameran mulai didiskusikan. Sebagai lokasi tempat menampilkan, museum memediasi nilai-nilai mendasar yang dimiliki masyarakat.

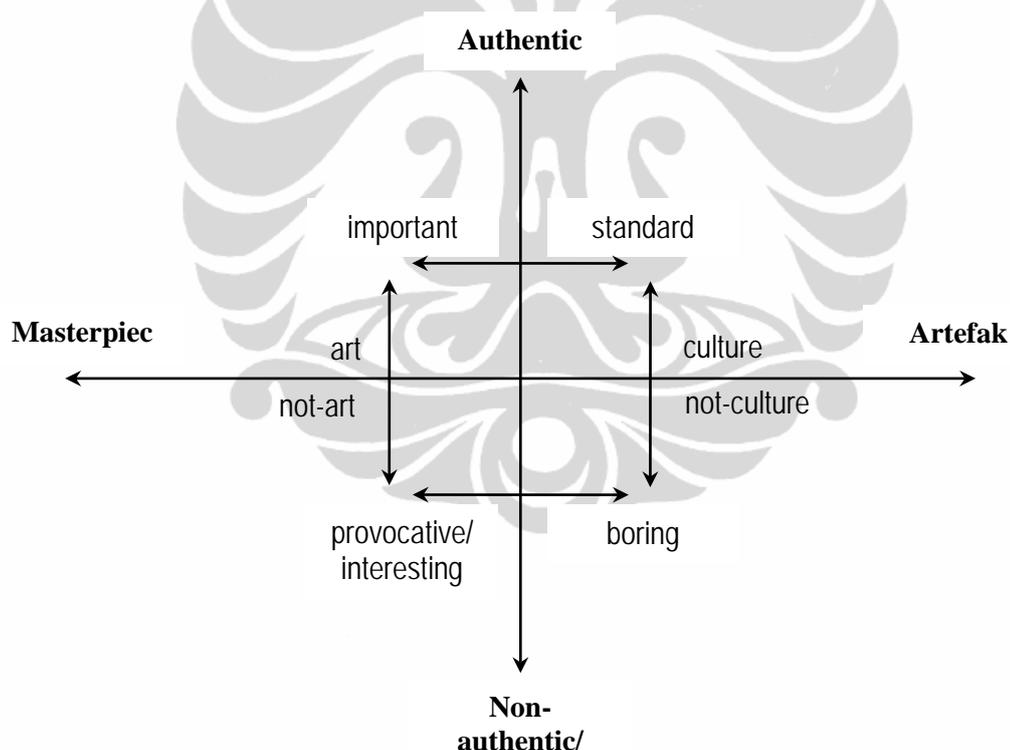
Sebelum sampai pada tingkat penyajian ada pula medium lain yang juga harus dipersiapkan sebagai data dasar yaitu proses pengumpulan dan penilaian koleksi. Pembuatan sistem penilaian kebudayaan material antara lain dikaitkan dengan kriteria adanya unsur-unsur prestise, kewajaran, keahlian kerja yang pernah memproduksi objek tersebut. Salah satu bentuk penilaian adalah dengan menggunakan prinsip dasar semiotik dari Saussure, yakni dibangunnya sebuah diagram penilaian tentang suatu objek disampaikan Baudrillard (1968) dan Bourdieu (1977) sebagaimana terlihat pada diagram 2.4. Bagan tersebut

authentic	:	non –authentic/spurious
normal	:	odd
identifiable	:	unidentifiable
art	:	not-art
real	:	fake
scientifically recorded	:	no context
important	:	standard
interesting/provocative	:	boring
culture/within tradition	:	not-culture/rootless
masterpiece	:	artefact

Bagan 2.4. Analisis penilaian kebudayaan material dalam bentuk pasangan yang berlawanan (Pearce, 1995)

menunjukkan penilaian dasar oleh kurator di museum mengenai sebuah benda yang akan menjadi koleksi di museum<sup>7</sup>. Struktur yang terlihat adalah dengan mengoposisikan nilai benda dalam dua penilaian.

Selanjutnya Griemas dan Rastier (1968); Clifford (1988), dengan mengadaptasi bentuk ini, mengembangkan konsep yang ada dihubungkan dengan alur sosial untuk tujuan kekinian. Dua poros diproyeksikan unuk menggambarkan prestise sebuah benda dan nilai yang dikonstruksi. Poros *masterpiece-artefak* dan poros *authentic-non authentic*. *Masterpiece*, bermakna benda yang diakui sebagai hasil kerja seorang ahli dan *artefact* merupakan benda bermakna biasa/umum. Mengenai *authentic* berarti membawa seluruh jejak keaslian dari pusat budayanya, sedangkan *non authentic* sebaliknya. Ini dapat dilihat pada bentuk bagan 2.5.

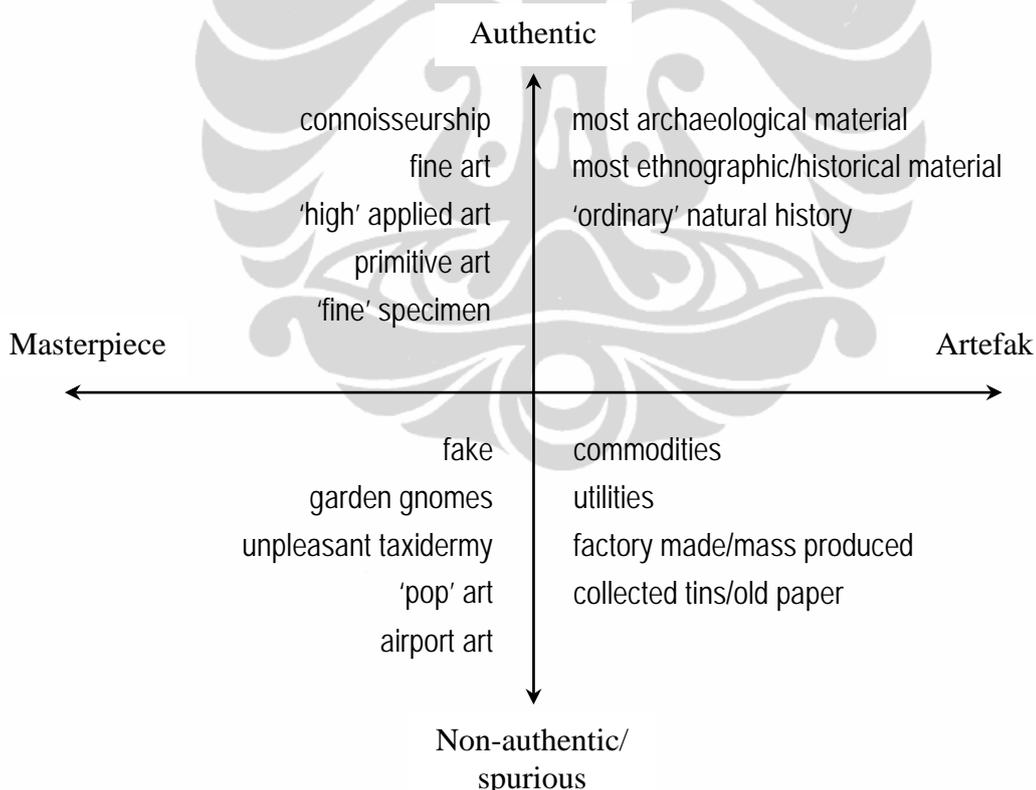


Bagan 2.5. Alur sosial tentang penilaian (Pearce, 1995)

<sup>7</sup> Ini dapat pula diadaptasikan pada proses musealisasi yang telah disampaikan van Mensch pada bagannya telah disajikan di bab 1.

Selanjutnya dari bagan tersebut terbentuk sejumlah pasangan menemukan tempat yang sesuai pada plot-nya. Perbedaan-perbedaan yang ada menunjukkan sistem budaya yang berseberangan. Oposisi yang terbentuk adalah adanya yang penting ada yang standar, ada yang menarik ada yang membosankan, ada yang dianggap seni dan bukan seni dst.

Berdasarkan bagan sebelumnya kemudian terbangun sebuah bagan 2.6 yang merupakan pengembangan dari alur berpikir. Berdasarkan bagan ini dengan jelas diketahui, koleksi yang layak dipresentasikan di museum berada pada seperempat kuadran bagian atas sebelah kiri dari bagan ini. Dengan demikian penentuan objek untuk dapat disajikan di museum, antara lain melewati upaya penilaian dengan menerapkan kriteria tertentu dan memiliki argumentasi tertentu tidak berdasarkan pilihan yang subjektif (Pearce, 1995: 17-19). Selanjutnya lihat pada bagan 2.6 berikut ini.



Bagan 2.6. Alur sosial tentang penilaian dalam kebudayaan material (Pearce, 1995)

#### 2.4.4. Pengembangan Pameran dan Program Publik

Salah satu bagian terpenting dari keberadaan museum adalah pameran. Pameran tidak saja menyediakan kesempatan pengunjung untuk melihat tetapi juga berpikir, mengeksplorasi mengagumi, dan juga menyelidiki. Pada intinya pameran adalah membangun cerita (*story line*) melalui proses interpretasi. Penelitian lebih lanjut tentang tema dan cara menyampaikan juga menjadi hal yang patut dipertimbangkan. Dalam konteks pameran interpretasi adalah penyaluran gagasan-gagasan yang diekspresikan melalui tema-tema dan cerita dalam sebuah pameran. Interpretasi juga ditujukan untuk menggerakkan dan memprovokasi untuk berpikir ke arah ide dan pesan-pesan yang disajikan dalam pameran. Ada banyak metode interpretasi antara lain melalui imaginasi, pemandu (*guide walk*), atraksi, display, tanda petunjuk, diskusi, brosur-brosur maupun media elektronik.

Dalam mengorganisir pameran secara umum ada beberapa pendekatan utama untuk menginterpretasikan isi pameran. Pilihannya tergantung dari pesan yang akan disampaikan, target pengunjung dan jenis pengalaman yang akan dikreasi untuk pengunjung. Pendekatan tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Pendekatan Kronologis*; pendekatan ini menekankan pada pendokumentasian kejadian sejarah berdasarkan perkembangan waktu. Pada pameran jenis ini kurang disertai dengan komentar dan interpretasi.
2. *Pendekatan Taksonomik*; pendekatan ini menekankan penyajian objek-objek yang sejenis menurut kualitas penggunaannya dan didasarkan gaya, periode, atau pembuatan. Pada prakteknya diatur berdasarkan sistem yang diterima baik itu sebagai pameran ilmu pengetahuan atau pameran humaniora.
3. *Pendekatan Tematik*; pendekatan jenis ini paling populer. Kajian tentang hal ini kuat menunjukkan bahwa pengunjung termotivasi untuk lebih jauh mencari informasi tentang objek dan pengetahuan karena dapat merasakan adanya hubungan emosi. Interpretasi tematik termasuk juga didalamnya adalah objek sebagai fakta dan teks-teks pendukung. Kekuatannya pada cerita yang diinterpretasikan berdasarkan fakta. Dasar interpretasinya adalah paket komunikasi yang disampaikan untuk

memprovokasi pengunjung untuk berpikir, menyimpulkan nilai moralitas cerita yang dapat diambil (Routte, 2007: 27).

Adapun metode interpretasi yang digunakan antara lain dengan bentuk statis seperti dengan interpretif label, benda koleksi, model, gambar, lukisan, foto, diorama, katalog, lembar informasi dsb. Mengenai bentuk yang lebih dinamis dapat dipresentasikan melalui *guide tour*, demonstrasi, talk show, multimedia interaktif, film, pertunjukan dsb. Dalam hal ini interpretif label adalah bentuk penggunaan yang umum. Isinya informasi dasar sekitar benda koleksi, yang kadang-kadang diperluas dengan panel khusus untuk memperdalam dan memperluas informasi (Routte, 2007:27-28).

Dalam kaitannya dengan program publik, sebagaimana telah disinggung pada bagian awal tesis ini adalah pentingnya model baru bentuk komunikasi di museum yang antara lain telah dilakukan (*The National Museum of Ireland – Archaeology's Education Programme*). Program ini dilakukan dengan berbagai bentuk. Program ini juga ditujukan untuk memberikan pengunjung sebuah pengalaman-pengalaman khusus yang berhubungan dengan program pendidikan arkeologi yang berupa:

*“Learn through observation of original artefacts; Investigate how archaeologists work to understand about life, work, culture and society in the past; Look for evidence about the past by examining handling objects and through 'discovery' learning; Engage with objects through handling and other sensory based experience; Study archaeology, art history, religious knowledge, drama, geography, mathematics and science; Make links across a range of subjects through an integrated and cross-curricular approach to learning”.*

Bentuk itu adalah: Belajar (*learn*) melalui observasi dengan object asli; Menyelidiki (*investigate*) bagaimana arkeolog bekerja dan memahami kehidupan, masyarakat dan budaya masa lalu; Mencari (*look for*) bukti masa lalu dengan melalui sentuhan dan belajar menemukan; Melibatkan (*engage*) dengan melalui penggunaan indera berdasarkan pada pengalaman; Belajar arkeologi (*study archaeology*) baik tentang seni, sejarah, agama dsb, serta membuat bentuk hubungan (*make links*) dari berbagai proses pembelajaran<sup>8</sup>. Hal serupa juga dilakukan beberapa museum di Amerika. Program-program publik tersebut antara lain *Special Educational Galleries, Discovery Room*; yang fokus pamerannya

<sup>8</sup> [Http://www.museum.ie/en/list/history-and-architecture-archaeology-ethnography.aspx](http://www.museum.ie/en/list/history-and-architecture-archaeology-ethnography.aspx)

pada objek, konsep dan tema. Teknik partisipasi dan melibatkan berbagai indera langsung dengan material yang sesungguhnya dapat dilakukan pengunjung untuk memperoleh pengalaman. Kemudian ada program *The exploratorium*; dimana pengunjung disajikan pengalaman menjelajah dunia dengan bantuan teknologi komputer, teknologi laser dan juga televisi dengan permainan cahaya, warna, serta melibatkan peran kecerdasan dan kedalaman perasaan. Untuk program dengan segmen anak-anak dapat dilihat pada program *The Visitor Centre*, di museum anak-anak di Boston. Program ini melibatkan langsung anak-anak dengan objek di museum untuk belajar tentang lingkungannya. Aktivasinya bermain sekolah dengan meja kuno, mengenakan baju antik, memasak dan menikmati masakan tradisional dsb. Masih banyak program yang lain seperti *Loan Exhibits and Material* dan program-program yang terkait dengan pendidikan dan penelitian<sup>9</sup>. Bahkan hal penting yang belum banyak dilakukan di Indonesia adalah pembentukan museum untuk anak-anak. Di Amerika tercatat antara lain *Boston Children's Museum*; museum anak-anak pertama di dunia yakni *Brooklyn Children Museum*, di tempat lain antara lain di Algeria dengan nama *The Museum Educational Service* (Pitman, 1979:165-179).

Bentuk pengembangan lain dari pameran adalah *hands-on exhibition*. Museum-museum tradisional pada umumnya berbentuk display pasif banyak menggunakan vitrin-vitrin kaca, model, sedangkan pameran modern di museum menekankan pada aspek interaktif yang intinya sama dengan *hands-on*. Implikasinya pada pengunjung adalah keterlibatannya secara mental dalam proses pameran. Lebih jauh *hands-on* pameran di museum dimaknai sebagai *-computer games*, dengan lebih banyak menggunakan *keyboard*, *joystick*, atau *virtual reality* dengan menggunakan *headset* dan secara tidak langsung hiburan dan pembelajaran tentang objek bergabung langsung. *Hands-on museum exhibition* dan pusat ilmu pengetahuan modern awalnya dimulai dari perkembangan yang bersamaan dengan pertama munculnya *children's museum* akhir abad ke 19 di USA dan perkembangan museum ilmu pengetahuan modern di Eropa dan Amerika Utara (Caulton, 1998: 1-2).

---

<sup>9</sup> Selengkapnya lihat pada buku *Museum and Children*, dengan editor Ulla Keding Olosson, yang dipublikasikan UNESCO, 1979.

Hal lain yang perlu juga dipertimbangkan dalam pameran dalam kaitannya dengan arkeologi adalah apa yang disebut *the virtual archaeology reconstruction*. Perkembangan *Virtual Reality* pada era teknologi baru mendorong munculnya konsep *virtual reconstruction* yang diharapkan dapat membantu keterbatasan data pada disiplin arkeologi. Ini juga sangat erat dengan konteks perkembangan hubungan antara arkeologi dan museum. *Virtual Reality* menyediakan peralatan untuk membantu menjelaskan dan mereproduksi data spasial dan juga bentuk utuhnya melalui sisa budaya material yang ditinggalkan (Pujol, 2004:1-8).

Pada waktu mendatang upaya mengembangkan sebuah bentuk arsitektur museum baru perlu banyak dilakukan. Kelompok profesional di bidang museum, arsitek, desainer, dan akademisi ternama di beberapa negara telah mendorong bersama menyiapkan konsep pembentukan ruang museum baru. Ini didasarkan pada kompleksitas kebutuhan ruang dan juga berbagai desain pameran, yang terus berkembang. Perkembangan berbagai bentuk pameran dan program publik yang dikembangkan menjadi salah satu faktor untuk menentukan kebutuhan ruang. Permasalahan utama yang sering terjadi di dunia adalah adanya orientasi yang saling berlawanan antara kelompok profesional, *stakeholder* dan juga dengan aspirasi kalangan yang lebih luas, tak terkecuali di Indonesia. Namun demikian diharapkan upaya menuju pembentukan konsep arsitektural baru museum perlu juga terus dipikirkan.