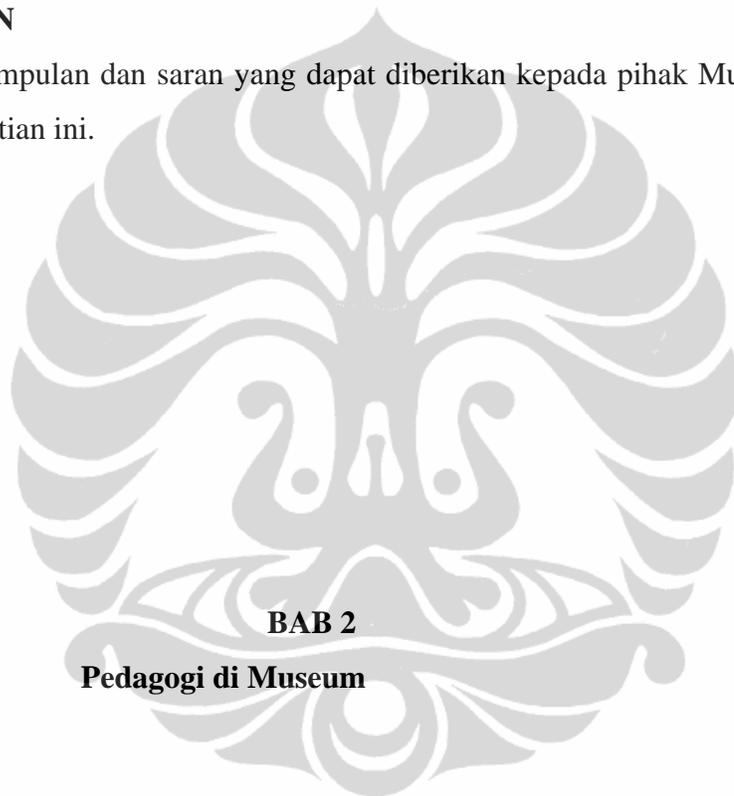


#### **BAB 4: ANALISIS PAMERAN DAN PENGUNJUNG GALERI ETNOGRAFI**

Bab ini membahas tentang analisis dari pengambilan data yang dilakukan di Galeri Etnografi Museum Nasional. Analisis meliputi pembahasan mengenai museum, hasil pengamatan pameran di Galeri Etnografi, dan hasil pengamatan dan wawancara pengunjung. Juga dibahas interpretasi dari analisis yang menjawab permasalahan penelitian.

#### **BAB 5: KESIMPULAN**

Bab ini membahas kesimpulan dan saran yang dapat diberikan kepada pihak Museum Nasional sebagai hasil dari penelitian ini.



#### **2.1. Edukasi Museum**

Asal usul museum bisa diikuti jejaknya hingga ke Mouseion of Alexandria<sup>52</sup> dan kemudian selama masa Renaissance dalam bentuk koleksi-koleksi para bangsawan.<sup>53</sup> Pada pertengahan abad 19, koleksi – koleksi para bangsawan yang terdiri dari karya seni dan spesimen

---

<sup>52</sup> Jeffrey Abt, 'The Origins of the Public Museum', Sharon MacDonald ed., *A Companion to Museum Studies*. Oxford: Blackwell Publishing, 2006. hlm. 115-134.

<sup>53</sup> Sebagai contoh adalah Medici Palace dan Kunstkammer yang hanya bisa diakses oleh kaum elit. Eilean Hooper - Greenhill, *Museums and the Shaping of Knowledge*,

sejarah alam tersebut kemudian dapat diakses oleh publik.<sup>54</sup> Pada masa itu, museum sebagai sebuah institusi dianggap sebagai sebuah instrumen budaya oleh pemerintah. Museum dianggap sebagai bagian dari simbol kesadaran nasional dan dilihat dapat memberi kontribusi pada kesejahteraan rakyat. Museum merupakan sumber pengetahuan dan memiliki kekuatan untuk mengatur dan berjalan dalam mempertahankan keteraturan dalam masyarakat sipil.<sup>55</sup> Pada awalnya, museum pada abad 19 di Eropa secara besar-besaran menunjukkan kekayaan dan kekuasaan pemerintah. Tetapi seiring dengan perubahan yang disebabkan oleh industrialisasi dan pengenalan konsep sekolah untuk semua, museum berkembang menjadi sebuah sarana pendidikan publik untuk masyarakat umum.<sup>56</sup> Di akhir abad 19, museum telah menempatkan pendidikan sebagai salah satu peran utamanya dan memberikan dukungan pada pendidikan formal dan informal.

Pengajaran di museum dan keterlibatan objek untuk tujuan pembelajaran merupakan dua perkembangan dalam edukasi museum pada awal abad 20 di Eropa.<sup>57</sup> Menurut Alma S. Wittlin, sejarah awal edukasi museum di Eropa dapat dibagi menjadi dua periode. Periode pertama berlangsung dari pertengahan abad 19 hingga masa Perang Dunia I dan periode kedua berlangsung pada masa perang 1919-1939. Periode pertama menekankan dan menggambarkan kekuatan nasional dan imperial yang juga berfungsi sebagai instrumen penyelidikan masalah ilmiah dan penelitian, sedangkan periode kedua diwarnai oleh tema-tema nasionalisme dan politik dan konsep terbaru dalam memamerkan seni dan sains.<sup>58</sup> Di Amerika Serikat, perkembangan edukasi museum terjadi pada kurun waktu yang sama. Edward P. Alexander mengajukan argumen kuat dan memberikan bukti yang mendukung bahwa ‘edukasi museum’ merupakan konsep Amerika.<sup>59</sup> Berdasarkan model museum di Eropa, museum-museum di Amerika pada akhir abad 19 dibangun dan dikelola secara independen oleh rakyat biasa. Mereka lalu berubah menjadi institusi publik dan mengenal istilah ‘edukasi’ dikarenakan oleh demokrasi

---

<sup>54</sup> Sebagai contoh adalah Museum Louvre atau museum South Kensington (kini menjadi Victoria and Albert Museum).

<sup>55</sup> Tony Bennet, *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*. London: Routledge, 1995.

<sup>56</sup> George E. Hein, *Learning in the Museums*, hlm. 3-4.

<sup>57</sup> Eileen Hooper-Greenhill, *Museum and Gallery Education*. Leicester: Leicester University Press, 1991, hlm. 25

<sup>58</sup> Alma S. Wittlin, *The Museum, Its History and Its Tasks in Education*. London: Routledge and Keagan Paul, 1949, hlm. 136-184.

<sup>59</sup> Edward P. Alexander, ‘The American Museum Chooses Education’, *Curator* vol. 31, no. 1 Walnut Creek: Altamira Press, 1988. hlm. 61-80.

dan karena berfokus pada nasionalisme budaya dan kesadaran kebangsaan, menyediakan pelayanan publik dan stabilitas sosial.<sup>60</sup> Pada tahun 1900, museum-museum di Amerika menjadi pusat edukasi dan pencerahan publik, dan meneruskan kepeloporan mereka dalam program-program edukasi.<sup>61</sup> Museum pertama yang didirikan berdasarkan tujuan pendidikan adalah museum anak-anak pada tahun 1899. Banyak museum di Amerika yang kemudian menciptakan departemen edukasi di dalam museum mereka pada awal abad 20 dengan kolaborasi bersama sekolah-sekolah.<sup>62</sup>

Dalam kurun waktu yang panjang, fungsi edukasi museum telah meningkat tidak hanya karena perubahan definisi pembelajaran tetapi juga karena meluasnya peran museum dalam konteks sosial dan politik seperti yang diajukan oleh Richard Sandell dan Robert R. Janes.<sup>63</sup> Dalam tujuannya museum dapat mengacu pada masyarakat yang lebih setara dan pada perubahan sosial politik di sekitar mereka. Sebagai tambahan, museum juga dapat mempertahankan peran tradisionalnya dalam mempreservasi kebudayaan yang dapat membangun identitas budaya dan nasional.<sup>64</sup> Hal tersebut membawa museum pada tugas lainnya, yaitu untuk memenuhi keinginan publik untuk menjadi responsif secara sosial, baik ketika museum berdiri sebagai institusi penelitian atau sebagai forum publik.<sup>65</sup>

Pembelajaran kini dilihat sebagai sebuah partisipasi aktif individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran telah bergeser dari tulisan pada partisipasi fisik.<sup>66</sup> Dalam konteks museum, konsep pendidikan tidak lagi membatasi dirinya pada sekolah formal dan pembelajaran di dalam kelas. David Anderson mengamati konsep pembelajaran seumur hidup

---

<sup>60</sup> Jeffrey Abt, *The Origins of the Public....* dan Lisa C. Roberts, *From Knowledge to Narrative: Educators and the Changing Museum*. Washington: Smithsonian Institution Press, 1997. hlm. 4.

<sup>61</sup> Edward P. Alexander and Mary Alexander, *Museums In Motion, 2<sup>nd</sup> edition*. Plymouth: Altamira Press, 2008, hlm. 7.

<sup>62</sup> George E. Hein, 'Museum Education', Sharon MacDonald, ed., *A Companion to Museum Studies*. Oxford: Blackwell Publishing, 2006. hlm. 340-352.

<sup>63</sup> Richard Sandell, *Museums, Prejudice and the Reframing of Difference*. London: Routledge, 2007; *Museums, Society, Inequality*. London: Routledge, 2002 dan Robert R. Janes, 'Museums, Social Responsibility and the Future We Desire', Simon J. Knell, et al., *Museum Revolutions: How Museums Change and Are Changed*. London: Routledge, 2007. hlm. 134- 146.

<sup>64</sup> George E. Hein, *Learning in the Museum*, hlm. 9-11.

<sup>65</sup> Duncan Cameron, 'The Museum, a Temple or the Forum?', *Curator*, vol. 14 no. 1 (Walnut Creek: Altamira Press, 1995), pp. 11-24 dan Viv Golding, 'Learning At the Museum Frontiers: Democracy, Identity and Difference', Simon J. Knell, et al., *Museum Revolutions*, hlm. 315- 329.

<sup>66</sup> *Op Cit*, hlm. 6

dan konsep ini sudah diakui secara luas.<sup>67</sup> Pembelajaran seumur hidup menekankan bahwa pembelajaran tidak terbatas pada tempat-tempat yang disetujui secara formal, namun dapat terjadi dimana dan kapan saja. Maka dari itu apa yang dipelajari tidak bisa selalu dikontrol dan juga tidak selalu dianggap sebagai sesuatu yang bermakna.<sup>68</sup> Museum kini bersifat terbuka kepada seluruh kelas masyarakat dan maka dari itu memberikan kesempatan kesetaraan sosial yang bisa dicapai melalui pembelajaran.<sup>69</sup>

Jika pada awalnya edukasi di museum hanya terbatas pada pelayanan kelompok sekolah atau tur kelompok dewasa, kini edukasi di museum telah dipahami turut berperan serta dalam penyajian pameran, program publik dan workshop. Pekerjaan edukator di museum telah meluas hingga turut berperan serta dalam perkembangan pameran dan studi pengunjung juga dalam pengaturan dan pelaksanaan program-program edukasi.<sup>70</sup> Lisa C. Roberts menyatakan bahwa keterlibatan edukator museum dalam persiapan eksibisi telah memposisikan ulang fungsi inti museum, sebagaimana edukasi museum tidak lagi berisi fakta dan informasi namun lebih menekankan pada makna personal melalui narasi dan pengalaman.<sup>71</sup>

Perkembangan terkini tentang signifikansi edukasi di museum di dunia Barat terjadi di Amerika Serikat dan Inggris. Tidak dapat dibantah bahwa tentunya perkembangan museum dan edukasi di museum berpijak pada kebijakan yang memayungi institusi museum. Pertama kali pada tahun 1969, American Association of Museums (AAM) di Amerika Serikat menerbitkan The Belmont Report yang mengutarakan adanya tekanan pada museum untuk melayani publik dan kebutuhan museum pada sumber daya untuk menjalankan misi museum.<sup>72</sup> AAM kemudian membentuk komisi Museums for a New Century pada tahun 1984 yang mengakui pentingnya edukasi di museum dan mengatakan bahwa museum belum menyadari potensinya sebagai

---

<sup>67</sup> David Anderson, 'Gradgrind Driving Queen Mab's Chariot: What Museums Have (and Have Not) Learnt from Adult Education', Alan Chadwick and Annette Stannertt, eds., *Museums and the Education of Adults*, (Leicester: National Institute for Adult Continuing Education, 1995), 11-33.

<sup>68</sup> Usher, Robin et al. *Adult Education and the Postmodern Challenge : Learning Beyond the Limits*. London: Routledge, 1997, hlm. 2.

<sup>69</sup> Eilean Hooper-Greenhill, *Museum and Gallery Education*, hlm. 9-10.

<sup>70</sup> Eilean Hooper-Greenhill, 'Education, Communication and Interpretation: Towards a Critical Pedagogy in Museums', hlm. 3.

<sup>71</sup> Lisa C. Roberts, *From Knowledge to Narrative: Educators and the Changing Museum*,

<sup>72</sup> American Association of Museums, *America's Museums: The Belmont Report*. Washington DC: American Association of Museums, 1969.

institusi pendidikan.<sup>73</sup> Kesimpulan dari *Museums for a New Century* menyatakan bahwa fungsi edukasi museum tidak hanya penting, tetapi sama pentingnya dengan aspek lainnya dalam praktik museum.<sup>74</sup> Pada tahun 1992, AAM bersama dengan sekelompok pendidik profesional di museum menerbitkan *Excellence and Equity: Education and the Public Dimension of Museums*. Kesimpulan dari laporan tersebut menyatakan bahwa:

“komunitas museum di Amerika Serikat membagi tanggung jawab dengan institusi pendidikan lainnya untuk memperkaya kesempatan belajar untuk seluruh individual dan untuk membimbing kewarganegaraan yang tercerahkan dan berkemanusiaan yang menghargai nilai pengetahuan tentang masa lalu, memiliki sumber daya dan bersifat sensitif dalam keterlibatannya di masa kini, dan bertujuan untuk membentuk masa depan yang memberi kesempatan bersuara bagi beragam pengalaman dan sudut pandang”.<sup>75</sup>

Di Inggris, diperkenalkannya kurikulum nasional pada tahun 1989<sup>76</sup> menyebabkan kemunculan banyak publikasi resmi tentang penggunaan museum untuk mendukung tujuan pendidikan yang diamanatkan oleh negara.<sup>77</sup> Berikutnya pada tahun 1997 ketika diterbitkannya *A Common Wealth: Museums in the Learning Age* oleh United Kingdom Museums and Galleries Commission.<sup>78</sup> Publikasi tersebut mengidentifikasi dua belas target untuk perkembangan edukasi museum yang akan merubah peran publik museum dan mengajukan pernyataan-pernyataan filosofis tentang museum sebagai institusi pendidikan.<sup>79</sup> Sebagai akibatnya, kebijakan pemerintahan Inggris kini menyatakan bahwa pendidikan baik itu dalam kerangka formal dan pembelajaran sepanjang hidup harus menjadi fungsi inti dari museum.

---

<sup>73</sup> American Association of Museums, *Museums for a New Century*. Washington DC: American Association of Museums, 1984. hlm. 28.

<sup>74</sup> George E. Hein, *Learning in Museums*, hlm. 8.

<sup>75</sup> American Association of Museums, *Excellence and Equity: Education and the Public Dimension of Museums*. Washington DC: American Association of Museums, 1992. hlm. 25.

<sup>76</sup> H. Moffat, *Using Museums: Teachers' Guide*. Warwick: Educational Television Company Limited, 1996; School Curriculum and Assessment Authority, *A Guide to the National Curriculum for Staff of Museums, Galleries, Historic Houses and Sites*. London: School Curriculum and Assessment Authority, 1995; J. Yorath ed., *Learning About Science and Technology in Museums*. London: Sout Eastern Museum Service, 1995.

<sup>77</sup> George E. Hein, *Learning in Museums*, hlm. 9.

<sup>78</sup> David Anderson, *A Common Wealth: Museums and Learning in the United Kingdom*. London: Department of National Heritage, 1997.

<sup>79</sup> Eilean Hooper-Greenhill, 'Preface', in Eilean Hooper-Greenhill, *The Educational Role of Museums*, (London: Routledge, 1999). hlm xiii

Kebijakan ini kemudian mendominasi rencana strategis museum-museum di Inggris yang meliputi alokasi pendanaan dari pemerintah.<sup>80</sup>

## 2.2. Pembelajaran di Museum

Dalam kaitan edukasi museum dengan penciptaan makna oleh pengunjung, kita tidak dapat mengindahkan perkembangan teori pembelajaran. Literatur-literatur teori pembelajaran menyaksikan perubahan dramatis yang terjadi di abad 20, yaitu tumbuh dan berakhirnya Behaviorisme, munculnya teori perkembangan (*developmental theories*), dikenalnya signifikansi faktor lingkungan dalam pembelajaran, dan tumbuhnya model pembelajaran aktif yang secara umum dikenal dengan Konstruktivisme.<sup>81</sup>

Hein mengajukan bahwa teori edukasi bisa diatur dalam sebuah diagram ortogonal yang merupakan kombinasi dari teori pengetahuan atau epistemologi dan teori pembelajaran. Menurut Hein, teori pengetahuan dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu yang disebut dengan ‘*realism*’ dan ‘*idealism*’. Kedua jenis konsep pengetahuan tersebut berada pada dua sisi ekstrim yang berlawanan yang bisa digambarkan dalam sebuah kontinum dua sisi.



Diagram 2.2.1. Teori Pengetahuan oleh Hein

Konsep pengetahuan ‘*realism*’ percaya bahwa dunia ‘nyata’ berada di luar pemikiran manusia, bahwa persepsi kita terhadap dunia hanyalah imitasi belaka, sehingga pengetahuan dianggap berdiri sendiri di luar kepala manusia. Sedangkan konsep ‘*idealism*’ menyatakan

<sup>80</sup> Graham Black, *The Engaging Museum: Developing Museums for Visitor Involvement*. London: Routledge, 2006. Hlm. 124.

<sup>81</sup> George E. Hein dan Mary Alexander, *Museums: Places of Learning*,

bahwa pengetahuan hanya berada di dalam pikiran manusia dan tidak berkaitan dengan dunia nyata di luar sana, bahwa ide dan ‘hukum alam’ hanya ada di dalam kepala mereka yang menciptakan dan mempercayainya. Sementara itu, Hein juga membagi teori pembelajaran ke dalam kontinum dua sisi berlawanan yang sangat berbeda. Sisi pertama adalah konsep pembelajaran transmisi-penyerapan (*transmission-absorption*) yang meyakini bahwa manusia belajar dengan cara menyerap informasi yang telah disampaikan kepada mereka. Penyerapan informasi tersebut dilakukan secara perlahan-lahan, dengan menambahkan sedikit demi sedikit informasi ke dalam tempat penyimpanan informasinya. Sedangkan di sisi lain terdapat konsep pembelajaran yang didasarkan bahwa manusia mengkonstruksi pengetahuan. Konsep tersebut menekankan partisipasi aktif otak dalam pembelajaran dan mengenali bahwa proses belajar merupakan sebuah transformasi skema yang mana si pelajar berperan aktif dan melibatkan proses pemaknaan atas serangkaian fenomena yang terjadi di depannya.<sup>82</sup>

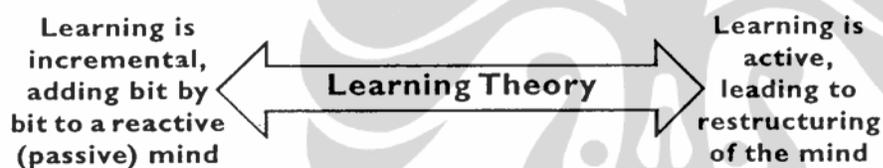


Diagram 2.2.2. Teori Pembelajaran oleh Hein

Maka diagram ortogonal tentang teori edukasi tersebut terbagi ke dalam empat area, yang masing-masing dapat menjelaskan tiap-tiap teori edukasi. Setiap teori berada pada dua sisi epistemologi dan teori pembelajaran, dan setiap dua teori memiliki dasar epistemologi dan teori pembelajaran yang sama.

<sup>82</sup> George E. Hein, *Learning in Museums*, hlm. 17-22.

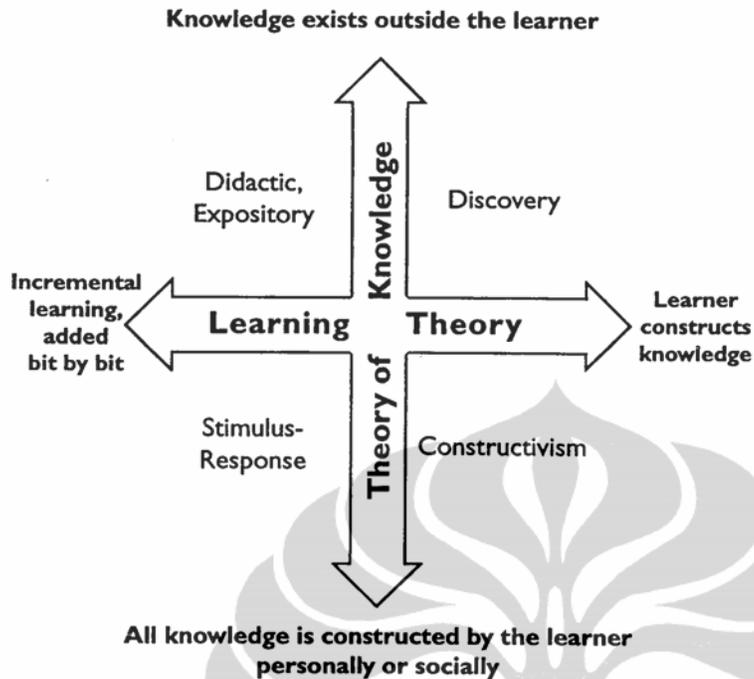


Diagram 2.2.3. Bagan Ortogonal Teori Edukasi oleh Hein.

Teori-teori edukasi yang dikelompokkan oleh Hein terdiri dari teori *didactic-expository*, *discovery*, *stimulus-response* dan *constructivism*. Tiap-tiap teori edukasi tersebut memiliki kerangka pedagoginya sendiri dan karakteristik-karakteristik khusus di museum, yang secara singkat dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Didactic-Expository*

- Memiliki eksibisi yang berurutan, dengan awal dan akhir yang jelas serta urutan yang teratur
- Memiliki komponen didaktik, seperti contohnya label dan panil yang menjelaskan apa yang akan dipelajari dari eksibisi
- Pengaturan subjek eksibisi yang hirarkis dari yang sederhana ke yang rumit

2. *Stimulus-Response*

Teori ini memiliki karakteristik yang sama dengan teori *Didactic-Expository*, namun tidak menyatakan kebenaran objektif dari apa yang dipelajari. Sebagai tambahan, eksibisi yang

didasari oleh teori ini akan menggunakan komponen yang secara berulang-ulang menekan stimulus pengunjung dan memberi hadiah yang sesuai bagi mereka.

### 3. *Discovery*

- Memiliki eksibisi yang mengandung unsur eksplorasi
- Memiliki serangkaian mode pembelajaran aktif
- Memiliki komponen didaktik yang memasukkan pertanyaan dan memberi petunjuk pada pengunjung atas jawabannya
- Memiliki beberapa sarana untuk pengunjung dalam menilai interpretasi mereka terhadap interpretasi yang 'tepat'

### 4. *Constructivism*

- Memiliki banyak titik awal dalam eksibisi, tidak memiliki jalur khusus dan tidak memiliki awal dan akhir
- Memiliki serangkaian mode pembelajaran aktif
- Menampilkan sudut pandang yang berbeda-beda
- Memudahkan pengunjung untuk beraktifitas dengan objek dan ide melalui aktifitas yang menggunakan pengalaman hidup pengunjung.<sup>83</sup>

Pembelajaran di museum juga kini mulai mempertimbangkan gaya belajar pengunjung yang berbeda-beda. Beberapa ahli telah mengajukan berbagai gaya belajar individual, seperti adanya individu-individu yang lebih menyukai *Concrete Experience*, *Reflective Observation*, *Abstract Conceptualization*, dan *Active Experimentation*.<sup>84</sup> Terdapat juga gaya pembelajaran 4Mat system yang terdiri dari pelajar tipe Satu hingga Empat yang tiap-tiapnya lebih cenderung menyukai mendengar dan berbagi ide, menyukai fakta dan detil, mengaplikasikan logika dan menyukai *trial and error*.<sup>85</sup> Selain itu juga terdapat pembagian jenis gaya belajar individu yang dikelompokkan menjadi *Theorist*, *Reflectors*, *Pragmatists* dan *Activists*.<sup>86</sup> Lebih jauh lagi, gaya

---

<sup>83</sup>*Ibid.*, hlm. 25-36.

<sup>84</sup>D.A. Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 1984.

<sup>85</sup>Bernice McCarthy, *The 4Mat System: Teaching Learning Styles Using Right/Left Mode Techniques*. Barrington, IL: Excel, 1986. Hlm. 3-6.

<sup>86</sup>P. Honey dan A. Mumford, *The Manual of Learning Styles, 3<sup>rd</sup> edition*. Maidenhead, Birkshire: Honey, 1992.

belajar pengunjung bisa dikategorikan juga ke dalam *Analytical Learners*, *Imaginative Learners*, *Common-sense Learners* dan *Experiential Learners*.<sup>87</sup> Disamping gaya belajar, banyak pengaruh internal dan eksternal yang mempengaruhi proses belajar di museum. Pengaruh-pengaruh tersebut terdiri dari minat pribadi, motivasi, pengetahuan dasar, keahlian belajar, kesempatan belajar, ketersediaan waktu, pengalaman belajar yang lalu, tingkah laku terhadap pembelajaran, tingkah laku keluarga dan teman-teman, pekerjaan, tingkah laku atasan pada pembelajaran di tempat kerja, kebutuhan, kualitas tutor, materi pembelajaran, pendukung pembelajaran lainnya dan penghalang proses pembelajaran lainnya.<sup>88</sup>

Dalam kaitannya dengan aspek-aspek yang mempengaruhi pembelajaran, maka kita kembali pada Model Pembelajaran Kontekstual yang menyatakan bahwa pembelajaran di museum dipengaruhi oleh tiga konteks yaitu konteks personal, sosiokultural dan fisik. Pada konteks personal terdapat tiga aspek yang dilihat berpengaruh terhadap pembelajaran di museum, yaitu:

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

Sedangkan pada konteks sosiokultural terdapat dua aspek yaitu:

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

Terakhir, terdapat tiga aspek dalam konteks fisik yaitu:

---

<sup>87</sup>.Beverly Serrell, *Exhibit Labels: An Interpretive Approach*. Walnut Creek: Altamira Press, 1996.

<sup>88</sup> Graham Black, *The Engaging Museum: Developing Museums for Visitor Involvement*, hlm. 137-138.

- a. Pengaturan dan Orientasi; bahwa pengunjung belajar dengan lebih baik jika mereka merasa nyaman dengan lingkungannya dan mengetahui apa yang diharapkan dari mereka
- b. Desain; bahwa pembelajaran dipengaruhi oleh desain. Sebagai contohnya pameran yang didesain dengan baik merupakan media pembelajaran terbaik dalam memfasilitasi proses pemahaman terhadap dunia sekitar
- c. Kegiatan dan Pengalaman di luar museum; bahwa pengunjung membutuhkan kegiatan pembelajaran di luar museum sehingga melengkapi pengalaman kunjungan mereka secara utuh.<sup>89</sup>

### 2.3. Pedagogi Museum Barat

Seluruh dinamika dalam konteks sosial politik dan pembelajaran yang mengitari museum pada akhir abad 19 dan awal abad 20 membawa museum pada tujuan edukasi yang lebih khusus. Maka pedagogi pun mulai diaplikasikan di museum. Pedagogi merupakan hal yang penting di dalam museum. Pedagogi menggambarkan bagaimana museum menciptakan narasinya dan bagaimana narasi tersebut disampaikan kepada audiensnya. Pedagogi adalah sebuah kerangka yang mengilustrasikan bagaimana fungsi museum sebagai institusi pendidikan dan bagaimana museum melihat audiensnya. Seperti yang kita tahu bahwa terdapat banyak aktifitas edukasi di museum, namun yang paling jelas dan paling menonjol adalah pameran. Pameran adalah media utama dimana pengunjung menangkap narasi museum dan dimana sebagian besar pembelajaran dan proses interpretasi terjadi. Pedagogi adalah unsur yang penting dalam museum karena secara langsung berkenaan dengan isi dan bagaimana pengetahuan disampaikan kepada publik. Tidak hanya dipengaruhi oleh proses pembelajaran, pedagogi juga turut dipengaruhi oleh faktor lainnya seperti perubahan budaya dan sosial di luar museum.

Perkembangan pedagogi museum Barat tidak bisa terlepas dari perubahan dari modernisme ke posmodernisme, pergeseran pandangan terhadap pengetahuan dan perkembangan teori pembelajaran. Modernisme bisa dijelaskan sebagai sebuah era ketika intensifikasi dari dominasi manusia terhadap alam meningkat dan konsep narasi besar yang tersirat dalam kontrol

---

<sup>89</sup> John H. Falk dan Lynn D. Dierking, *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*, hlm. 136-138.

dan kekuasaan berkembang.<sup>90</sup> Pandangan modernis terhadap pengetahuan menyatakan bahwa pengetahuan bersifat pasti dan absolut dan bisa disampaikan sebagai kebenaran universal yang berasal dari rasionalitas dan objektivitas.<sup>91</sup> Disiplin ilmu pengetahuan dibangun di bawah premis satu kebenaran universal dan hanya disampaikan melalui kurikulum yang disetujui oleh sistem pendidikan.<sup>92</sup>

Narasi dalam museum modernis disampaikan sebagai pengetahuan otoriter yang utuh dan objektif. Narasi tersebut diatur ke dalam disiplin ilmu yang didasarkan pada benda (*object-based disciplines*). Pedagogi di museum dibangun dengan pendekatan didaktik yang menerapkan transmisi ahli-pada-orang awam (*expert-to-novice transmission*) yang menganggap audiens museum sebagai sekumpulan masyarakat yang serupa. Pendekatan ini menggunakan bentuk komunikasi sebagai sebuah proses transmisi<sup>93</sup> yang didasari oleh pandangan modernis terhadap pengetahuan dan teori stimulus-respon atau Behaviorisme. Karena pengetahuan dianggap objektif dan bebas nilai, maka pengetahuan dapat ditransfer dari mereka yang berpengetahuan kepada mereka yang tidak. Model komunikasi transmisi diimplementasikan dalam sebuah proses satu arah yang menyampaikan pesan pasti dari ahli yang berpengetahuan di museum kepada penerima atau audiens yang pasif.<sup>94</sup> Proses ini kemudian membawa kita kepada teori Behaviorisme yang juga turut mempengaruhi pendekatan komunikasi ini. Behaviorisme percaya bahwa stimulus adalah instrumen utama dalam pembelajaran dan bahwa manusia adalah individu-individu berbeda tanpa kebutuhan, hanya sebagai penyerap stimuli eksternal.<sup>95</sup> Secara keseluruhan, komunikasi dalam museum modernis mengecualikan keberadaan pengunjung dan diaplikasikan sebagai proses teknis. Informasi yang disampaikan hanya informasi yang bersifat faktual yang diambil dari bidang kajian ilmu (*subject matter*) dan biasanya ditampilkan dengan menggunakan suara kuratorial dan akademis. Proses interpretasi dan penciptaan makna

---

<sup>90</sup> Jean-Francois Lyotard, *The Postmodern Condition*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984.

<sup>91</sup> Gerard Corsane, 'Issues in Heritage, Museums and Galleries: A Brief Introduction', Gerard Corsane, ed., *Heritage, Museums and Galleries: An Introductory Reader*. London: Routledge, 2005, 1-14, hlm. 8

<sup>92</sup> Robin Usher et al., *Adult Education and the Postmodern Challenge : Learning Beyond the Limits*. London: Routledge, 1997.

<sup>93</sup> Model transmisi melihat komunikasi sebagai proses perpindahan, pengiriman dan transfer sinyal atau pesan dalam jarak tertentu untuk tujuan penguasaan atau kontrol. James W. Carey, *Communication as Culture*. Boston: Unwin Hyman, 1989, hlm. 15.

<sup>94</sup> Eileen Hooper-Freenhill, 'Education, Communication and Interpretation', hlm. 16.

<sup>95</sup> Peter Jarvis et al., *The Theory and Practice of Learning*. London: Kogan Page Limited, 2003, hlm. 24-30.

pengunjung tidak dipertimbangkan sama sekali. Praktik komunikasi transmisi ini masih dipertahankan sebagai metode komunikasi yang valid di sebagian besar museum hingga kini.<sup>96</sup>

Pedagogi di museum modernis diatur pada tiga tingkatan yang berbeda. Tingkatan pertama adalah subjek yang ditampilkan terbatas pada fakta dan informasi yang hanya bisa dipahami melalui kognisi. Otak pengunjung diharapkan bersifat reseptif hanya pada informasi yang berkaitan dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki. Tingkatan kedua adalah bagaimana fakta dan informasi tersebut bisa dipelajari. Tubuh bekerja untuk menyampaikan kesan dari indera kepada otak yang kemudian diurai untuk membantu informasi otoriter tersebut. Tingkatan ketiga adalah penggunaan fakta dan informasi tersebut yang dimaksudkan untuk menciptakan perilaku yang lebih baik dalam masyarakat sipil.<sup>97</sup> Apabila disimpulkan, museum modernis dibangun untuk menciptakan pandangan dunia yang ensiklopedik dari sudut pandang Barat dan berperan sebagai simbol negara, dengan pameran sebagai instrumen utama dalam komunikasi.<sup>98</sup>

Seiring dengan munculnya pandangan posmodernisme, pengetahuan mulai dipertimbangkan baik di luar dan di dalam museum. Jean-Francois Lyotard mendefinisikan posmodernisme sebagai sebuah konsep skeptisisme terhadap narasi besar yang diajukan oleh pandangan modernis.<sup>99</sup> Posmodernisme merupakan fenomena kultural dan intelektual yang menyaksikan runtuhnya hirarki pengetahuan, selera dan pendapat dan lebih tertarik pada sesuatu yang lokal daripada yang bersifat universal.<sup>100</sup> Pandangan ini juga menekankan konsepnya pada hibridisasi ide-ide dari modernisme yaitu multi makna dan nilai, pengaturan diri sendiri, non-linear, terbuka dan kreatif.<sup>101</sup> Pengetahuan tidak lagi diperlakukan sebagai kebenaran utuh, melainkan sebagai sesuatu yang diciptakan oleh manusia dengan minat dan nilai mereka. Maka dalam hal ini konteks dan makna telah menggantikan kedudukan fakta dan kepastian.<sup>102</sup>

---

<sup>96</sup> Eilean Hooper-greenhill, *Museums and the Interpretation of Visual Culture*, hlm. 132-136.

<sup>97</sup> *Ibid.*, hlm. 131

<sup>98</sup> Eilean Hooper-Greenhill, 'Interpretive Communities, Strategies, Repertoires', hlm. 80-81.

<sup>99</sup> Jean-Francois Lyotard, *The Postmodern Condition*,

<sup>100</sup> David Lyon, *Postmodernity*. Buckingham: Open University Press, 1994. hlm. 7.

<sup>101</sup> Charles Jencks, 'The Postmodern Agenda', hlm. 10-39.

<sup>102</sup> Gerard Corsane, 'Issues in Heritage, Museums and Galleries: A Brief Introduction', hlm. 8 dan Lisa C. Roberts, *From Knowledge to Narratives*, hlm. 3.

Maka seperti yang dinyatakan oleh Hooper-Greenhill, bahwa museum modernis mengalami penelaahan ulang, penilaian ulang dan formulasi ulang agar lebih sensitif pada narasi lainnya dan pada situasi-situasi lokal, agar lebih berguna bagi kelompok masyarakat yang lebih luas dan menyesuaikan diri dengan masa kini.<sup>103</sup> Hooper-Greenhill lalu menciptakan istilah *post-museum* untuk sebuah konsep museum baru yang sejalan dengan ide-ide posmodernisme dan bersifat reaktif terhadap perubahan di luar museum. *Post-museum* berfokus pada hubungan dinamis antara museum dan audiensnya. Konteks manusia sehari-hari dari pengunjung dan non-spesialis diikutsertakan dalam penciptaan pengetahuan di dalam museum. Dengan kata lain, emosi dan interpretasi pengunjung akan dilibatkan.<sup>104</sup>

Dalam *post-museum*, pameran bukan merupakan satu-satunya sarana komunikasi. Pameran menjadi bagian dari serangkaian sumber daya museum terintegrasi yang menampilkan serangkaian perspektif, pengalaman dan nilai yang berbeda-beda. Sumber daya tersebut menyampaikan pengetahuan yang terpisah-pisah dan multi suara. *Post-museum* tidak lagi mendasarkan praktiknya pada objektivitas dan keteraturan, melainkan mendorong kemitraan dan mengangkat keragaman.<sup>105</sup>

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa *post-museum* memiliki pedagogi yang berbeda dari museum modernis. *Post-museum* tidak hanya berfokus kepada pengunjungnya dalam penciptaan pengetahuan, tetapi juga akan merespon pada perkembangan komunikasi dan teori pembelajaran untuk membuat proses interpretasi dan penciptaan makna yang lebih baik bagi audiensnya. Proses interpretasi dan penciptaan makna adalah keluaran penting dari sebuah pengalaman kunjungan ke museum. Kedua proses tersebut tidak bisa tercapai melalui penggunaan model komunikasi transmisi.

Terdapat model komunikasi yang lebih sesuai untuk diaplikasikan ke dalam konsep *post-museum*, yang melihat komunikasi sebagai bagian dari kebudayaan dan yang mengikutsertakan proses interpretatif. Komunikasi tidak hanya dilihat sebagai proses transmisi tetapi lebih sebagai proses yang dibentuk oleh agen-agen aktif melalui jejaring sosial. Ahli yang berpengetahuan di

---

<sup>103</sup> Eileen Hooper-Greenhill, *Museums and the Interpretation of Visual Culture*, hlm.141.

<sup>104</sup> *Ibid.*, hlm. 142-143.

<sup>105</sup> Eileen Hooper-Greenhill, 'Interpretive Communities, Strategies, Repertoires', hlm. 80-82.

museum sebagai komunikator hanya memfasilitasi pengalaman bagi pengunjung untuk menciptakan makna dengan menggunakan pendekatan interpretasi dan pengetahuan awal mereka sendiri. Maka, tugas utama dari si komunikator tersebut adalah untuk menciptakan kesempatan bagi pengunjung untuk menambah pengetahuan mereka tidak hanya sebagai individu-individu yang sedang belajar tetapi juga sebagai agen sosial.<sup>106</sup>

Museum dalam era posmodernisme menantang narasi besar modernis, otoritas kurator terhadap pengetahuan dan objek menjadi dipertanyakan. Maka dari itu, pengunjung memiliki lebih banyak kesempatan dalam menentukan interpretasi berdasarkan kriteria makna menurut mereka. Hal tersebut membuat fungsi edukasi di museum adalah untuk mengantisipasi dan menegosiasi makna-makna yang diciptakan oleh pengunjung dan museum.<sup>107</sup>

Hubungan antara museum dan pengunjungnya telah diperdalam dan maka dari itu museum menjadi lebih terfokus pada pengalaman pengunjung di museum. Sebagai tambahan, telah diakui secara luas bahwa pengalaman pembelajaran di museum dipengaruhi oleh konteks personal, sosio-kultural dan lingkungan pengunjung. Pengalaman di masa lalu dan memori merupakan konstituen yang penting dalam proses belajar.<sup>108</sup> Lebih jauh lagi, pengetahuan kognitif bukan satu-satunya yang bisa dibawa oleh pengunjung dari pengalaman kunjungan ke museum. Kenangan, interaksi sosial dan berbagai tautan antara pengalaman hidup dan yang dipamerkan di museum juga merupakan dari pengalaman luas yang bisa didapatkan pengunjung selama proses belajar berlangsung.<sup>109</sup> Seperti yang dinyatakan oleh Hooper-Greenhill, bahwa pengunjung museum bukanlah sekumpulan individu-individu yang pasif, melainkan individu-individu dengan kebutuhan dan agenda sosial dan budaya masing-masing.<sup>110</sup>

---

<sup>106</sup> *Op Cit.*, hlm. 138-140

<sup>107</sup> Lisa C. Roberts, *From Knowledge to Narratives*, hlm. 2-3.

<sup>108</sup> John H. Falk dan Lynn D. Dierking, *Learning From Museums*. Walnut Creek: Altamira Press, 2000.

<sup>109</sup> Lois Silverman, 'Visitor Meaning Making for a New Age', *Curator*, 38 (3). Walnut Creek: Altamira Press, 1995, 161-170.

<sup>110</sup> Eilean Hooper-Greenhill, 'Museum Learners as Active Post-Modernists: Contextualising Constructivism', *Journal of Education in Museum*, no. 18. Group for Education in Museums, 1997, 1-4, hlm. 1.

Maka pengetahuan awal dan pengalaman sebelumnya dapat membentuk kesimpulan pengunjung di dalam pembelajaran di museum.<sup>111</sup> Semua temuan terkini tentang pengalaman pengunjung di museum membawa kita pada model pembelajaran Konstruktivisme yang menggambarkan berbagai jalur untuk mendapatkan pengetahuan yang berfokus pada pengunjung. Sementara model pembelajaran didaktik didasarkan pada konsep bahwa pengetahuan berdiri secara terpisah pada guru dan murid, model Konstruktivis melihat pengetahuan sebagai konstruksi aktif yang dapat diubah oleh murid. Model tersebut membutuhkan partisipasi aktif dari murid, pemahaman bisa dicapai bukan karena pengetahuan tersebut divalidasi oleh kebenaran yang solid. Dalam model Konstruktivisme, terdapat ruang untuk kekeliruan, ketidaksetujuan dan perspektif lainnya dan mendorong penciptaan makna bersama-sama antara museum dan pengunjung.<sup>112</sup>

Pembelajaran kini dapat dilihat sebagai sebuah proses interpretasi dan berkenaan dengan identitas karena lebih berfokus pada individu yang belajar. Munculnya Konstruktivisme dan teori pembelajaran sosio-kultural menandai pergeseran dalam jalur pengetahuan. Indera dan pendekatan tubuh lainnya dianggap sebagai sebuah cara belajar yang efektif yang juga dapat melibatkan seluruh audiens museum dengan berbagai latar belakang.<sup>113</sup> Cara memamerkan objek-objek secara tradisional tidak lagi sesuai. Gaya pedagogis dalam museum kini sudah menggunakan model pembelajaran partisipatif dan performatif yang bertujuan untuk mencapai peran edukasi museum.<sup>114</sup>

Sehingga bila disimpulkan, penggambaran pedagogi museum Barat sekarang bisa dilihat dalam museum-museum yang mengkonstruksi dan menyampaikan narasinya berdasarkan pluralitas masyarakat di sekitar mereka. Museum-museum tersebut membuat ruang mereka sebagai ruang yang terbuka dan multi makna tanpa absolutisitas seraya menggunakan berbagai

---

<sup>111</sup> Jeremy Roschell, 'Learning in Interactive Environments: Prior Knowledge and New Experience', John H. Falk and Lynn D. Dierking, eds., *Public Institutions for Personal Learning: Establishing A Research Agenda*. Washington D.C.: American Association of Museums, 1995, hlm. 37-52.

<sup>112</sup> George E. Hein, *Learning in the Museum*, hlm. 34-36 dan Marlene Chambers, 'Real Pearls at the Postmodern Museum Potluck: Constructivism and Inclusiveness', hlm. 151-160.

<sup>113</sup> Eilean Hooper-Greenhill, 'Education, Postmodernity and the Museum', Simon J. Knell, et al., *Museum Revolution*. London: Routledge, 2007, 367-377, hlm. 372-374.

<sup>114</sup> Eilean Hooper-Greenhill, *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*. New York: Routledge, 2007, hlm. 13.

pendekatan dalam menginterpretasi kebudayaan. Tidak hanya terbatas pada pameran, narasi dalam museum-museum tersebut dikomunikasikan melalui bermacam-macam cara yang memudahkan interaksi sosial dan kenangan diantara pengunjungnya. Kerangka pedagoginya dibangun berdasarkan pada beragam kebutuhan dan cara belajar yang berbeda-beda.



### **BAB 3**

#### **Museum di Indonesia**

##### **3.1. Museum di Negara-Negara Berkembang**