

BAB 2 LANDASAN TEORI

2.1 Konsep New Museum

Museum berasal dari kata Yunani *mouseion* yang berarti kuil untuk sembilan *Dewi muze*, anak *Dewa Zeus* yang dijadikan lambang berbagai bidang ilmu pengetahuan dan kesenian. Museum juga pernah diartikan sebagai tempat kumpulan barang aneh, tempat kumpulan pengetahuan dalam bentuk karya tulis, tempat koleksi realia bagi lembaga atau perkumpulan ilmiah, dan lain-lain. Pengertian museum tersebut dari waktu ke waktu terus berubah sesuai dengan situasi dan kondisi saat ini. Akan tetapi, pada dasarnya pengertian museum tidak berubah karena landasan ilmiah dan kesenian tetap menjiwai arti museum sampai saat ini (Sutaarga, 1998: 13). Hal ini seperti yang terlihat pada perubahan definisi museum menurut ICOM.

Pada *ICOM Constitution* 1946, kata museum diartikan sebagai tempat yang terbuka untuk umum termasuk kebun binatang dan tidak termasuk perpustakaan kecuali buku yang disajikan di ruang pameran tetap¹. Pada tahun 1951, dalam *article II ICOM Statutes* dinyatakan bahwa museum merupakan lembaga tetap yang dikelola untuk kepentingan umum dengan tujuan merawat, mempelajari, meningkatkan pemahaman dalam berbagai bidang dan memamerkan kepada publik berbagai benda budaya². Definisi tersebut menunjukkan bahwa museum pada dasarnya terbuka untuk umum dan melayani publik. Definisi museum menurut ICOM kemudian direvisi pada tahun 1974, yaitu:

A non-profit making, permanent institution in the service of the society and its development, and open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates, and exhibits, for purposes of study, education and enjoyment, material evidence of man and his environment³

¹Dikutip dari ICOM Constitution 1946, yang diunduh dari website ICOM, http://icom.museum/hist_def_eng.html, lihat daftar referensi.

²Dikutip dari article II ICOM Statutes, Juli 1951 yang diunduh dari website ICOM, http://icom.museum/hist_def_eng.html, lihat daftar referensi.

³Dikutip dari "ICOM Statutes, diunduh dari website ICOM, http://icom.museum/hist_def_eng.html, lihat daftar referensi.

Definisi tersebut memperlihatkan bahwa museum berfungsi sebagai tempat mengkomunikasikaninggalan manusia dan peradabannya kepada publik yang dilayaninya. Oleh karena itu, museum bertugas melayani masyarakat dan mengkomunikasikan benda budaya (*material evidence of man*) serta lingkungannya untuk kepentingan pendidikan dan kesenangan.

Definisi ini kemudian mengalami perubahan seiring dengan pentingnya aspek *intangible*. Gerard Corsane dalam artikelnya yang berjudul *Issues in Heritage, Museum and Galleries* menyatakan bahwa

Traditionally in Western models, heritage, museums and galleries have tended to concentrate their collection and preservation activities on material culture. Heritage has focused on preservation and conservation of immovable tangible heritage, and museums and gallery sector is being encouraged to expand its notion of what heritage is, in order to take account of intangible cultural heritage (Corsane, 2005: 6).

Pernyataan Gerard Corsane tersebut dapat diartikan bahwa museum pada mulanya difokuskan pada preservasi dan konservasi dari *tangible heritage* dan saat ini fokus tersebut ditambah dengan memasukkan unsur *intangible heritage*. Seiring dengan disahkannya *UNESCO Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*, maka definisi museum menurut ICOM pun diperbaharui dengan menambahkan kata *tangible* dan *intangible* sebagai pengganti kata *material evidence of man*. Definisi museum menurut *ICOM Statutes, 22nd General Assembly* di Austria, 24 August 2007, adalah

A non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment (ICOM, 2006: 14).

Berdasarkan definisi tersebut, museum diartikan sebagai sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum yang mengumpulkan, merawat, meneliti, mengkomunikasikan, serta memamerkan *tangible* dan *intangible* manusia dan lingkungannya untuk tujuan pembelajaran, pendidikan, dan hiburan. Definisi ini menunjukkan bahwa museum bertugas untuk mengkomunikasikan dan memamerkan koleksi (*tangible*) dan cerita dibalik koleksi (*intangible*).

UNESCO Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage menyatakan bahwa *intangible cultural heritage* diturunkan dari generasi ke generasi, dan dibentuk kembali oleh komunitas yang direspon oleh lingkungan dan sejarahnya, serta merefleksikan rasa identitas dan keberlanjutan, yang memperkenalkan keberagaman budaya dan kreativitas manusia (UNESCO, 2003: 2). Hal ini menunjukkan bahwa museum seharusnya berorientasi pada masyarakat dan melakukan penelitian terhadap *tangible* dan *intangible*.

Giovanni Pinna menyatakan bahwa museum memiliki peranan penting dalam melestarikan *intangible dan tangible heritage*. Menurutnya setiap benda memiliki dua dimensi, yaitu aspek fisik seperti bentuk dan ukuran; serta aspek pemaknaan yang diperoleh dari sejarah dan interpretasi yang dapat menghubungkan masa lalu dan masa kini⁴. Edi Sedyawati juga menyatakan bahwa museum menyimpan sejumlah khasanah tak benda (*intangible*), baik yang menyertai benda koleksi maupun yang berdiri sendiri sebagai koleksi tak benda. Tiga khasanah *intangible* tersebut adalah pertama; makna atau konsep atau teknologi dibalik benda-benda koleksi. Makna, konsep, serta teknologi itu harus dikomunikasikan kepada pengunjung. Kedua; berbagai informasi tekstual ataupun auditif dan visual mengenai koleksi, misalnya suatu benda *tangible* seperti instrumen musik dapat pula disertai dengan rekaman bunyinya apabila dimainkan. Museum dapat menyediakan *headphone* agar pengunjung dapat mendengar dan mengakses. Ketiga; penghimpunan koleksi dari rekaman-rekaman kegiatan manusia yang dikelompokkan secara tematik. Rekaman-rekaman itu sendiri bersifat *tangible*, berupa rekaman auditif dan rekaman citra bergerak (Sedyawati, 2009: 11-2).

Penjelasan *intangible heritage* di museum tersebut di atas untuk menyatakan bahwa museum mengumpulkan, merawat, meneliti, dan mengkomunikasikan *tangible dan intangible heritage*. *Intangible* sendiri merupakan nilai-nilai yang terdapat pada masa lalu yang relevan dengan saat ini. Salah satu *intangible heritage* di Museum La Galigo adalah cerita tentang I La Galigo.

⁴ Dikutip dari tulisan Giovanni Pinna, "Intangible Heritage and Museums", lihat daftar referensi.

Penambahan kata *intangible* dalam definisi museum tersebut sejalan dengan perubahan paradigma museum yang beralih dari *traditional museum* menjadi *new museum*. Perbedaan keduanya dijelaskan oleh Andrea Hauenschild seperti yang terdapat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Perbedaan *new museum* dan *traditional museum*

No		Traditional Museum	New Museum
1	Objective	Protection and Preservation of a given material culture	Coping with everyday life
			Social development
2	Basic Principles	Protection of the Objects	Extensive, radical public orientation
3	Structure and Organization	Institutionalization	Little institutionalization
		Government financing	Financing through local resources
		Central museum building	Decentralization
		Professional staff	Participation
		Hierarchical structure	Teamwork based on equal rights
4	Approach	Subject: extract from reality	Subject: complex reality
		Discipline oriented restrictiveness	Interdisciplinarity
		Orientation to the object	Theme Orientation
		Orientation to the past	Linking the past to the present and future
5	Task	Collection	Collection
		Documentation	Documentation
		Research	Research
		Conservation	Conservation
		Mediation	Mediation
			Continuing education
			Evaluation

Sumber: Andrea Hauenschild, 1988: 10-11

Berdasarkan tabel 2.1 yang dibuat oleh Andrea Hauenschild dapat disimpulkan bahwa terdapat lima perbedaan antara *traditional* dan *new museum*. Oleh karena penelitian ini difokuskan pada salah satu cara museum untuk berkomunikasi kepada pengunjungnya yaitu melalui ekshibisi, maka penggunaan elemen konsep *new museum* akan dikaitkan dengan ekshibisi.

Perbedaan pertama terletak pada visi dan misinya. Visi dan misi *traditional museum* berorientasi pada pengamanan dan perawatan hasil kebudayaan manusia sedangkan *new museum* berorientasi pada perkembangan

sosial dan kehidupan sehari-hari masyarakat. Dengan kata lain bahwa setiap museum pastinya memiliki visi, misi, dan tujuan sebagai dasar untuk menjalankan aktivitasnya. Pada kenyataannya museum mengalami permasalahan akan visi misinya karena terkadang tidak sesuai dengan perkembangan masyarakat. Valorie Beer (2000) menyatakan bahwa permasalahan tentang visi sebuah museum bukanlah hal yang baru dan ini telah berlangsung pada tahun 1930an. Permasalahan tersebut terletak pada isi dan fokus dari visi tersebut (Beer, 2000: 31). Oleh karena itu perlu dilakukan evaluasi tentang visi dan misi museum tersebut untuk menyesuaikannya dengan perkembangan masyarakat. Visi museum sebaiknya mencakup tentang konservasi, penelitian, edukasi (Ames, 1988 dalam Beer, 2000: 32) dan identitas masyarakat (Hauenschild, 1988: 4). Pada akhirnya sebuah visi, misi, dan tujuan museum memperhatikan aspek internal dan eksternal di museum (Stam, 2005: 62). Salah satu turunan dari visi, misi, dan tujuan museum adalah kebijakan dalam ekshibisi.

Perbedaan kedua terletak pada prinsip dasar. Prinsip dasar *traditional museum* berorientasi pada pengamanan objek sedangkan *new museum* berorientasi pada masyarakat. Hal ini tercermin dalam ekshibisinya yang lebih berorientasi pada koleksi dibandingkan publik⁵ (Hauenschild, 1988: 5-6). Menurut Flora S Kaplan ekshibisi museum saat ini telah beralih pada isu-isu masyarakat, dengan mempertanyakan cara museum agar dapat memberikan dampak positif terhadap pengrajin, industri, kelas pekerja, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan keseharian masyarakat (Kaplan 2006: 166). Selain itu, koleksi museum yang diekshibisikan merupakan *living heritage* masyarakat yang dilayaninya. Orientasi terhadap kondisi lokal itu disebut dengan istilah *territoriality* (Hauenschild, 1988: 4-5), berarti bahwa identitas bersumber pada daerah dimana museum berada, termasuk di dalamnya dominasi kelompok budaya tertentu, migrasi, pembentukan kebudayaan baru, dan teknologi komunikasi sebagai bagian yang bersifat dinamis. Permasalahan ekshibisi identitas adalah cara untuk menghindari pemaknaan tetap atau statis dan tetap membuka berbagai pilihan (Davis, 2007: 56).

⁵ Museum haruslah berorientasi pada kondisi lokal dan kebutuhan masyarakat yang dilayaninya. Kondisi lokal ini tidak dibatasi pembatasan daerah berdasarkan pembagian administratif melainkan berdasarkan pembatasan alam dan budaya. Oleh karena itu, museum harus mengidentifikasi potensi lokal (Hauenschild, 1988: 5-6).

Perbedaan ketiga terletak pada struktur dan organisasi. Struktur organisasi merupakan salah satu bagian dari proses perencanaan ekshibisi yang terdiri dari empat hal. Pertama, struktur organisasi *traditional museum* bersifat institusional sedangkan *new museum* bersifat *little institutionalization*. *Little institutionalization* berarti kepala museum dibantu oleh berbagai bidang keahlian⁶. Barry Lord dan Gail Dexter Lord menyatakan bahwa model organisasi untuk ekshibisi di museum sebaiknya bersifat *task force* atau pembagian kerja berdasarkan tim (Lord dan Lord, 2002: 5). Kedua; sumberdaya manusia *traditional museum* terdiri dari para profesional yang diatur dalam struktur bersifat hirarkis sedangkan sumberdaya manusia *new museum* bersifat tetap dan kontrak untuk jangka waktu tertentu dan selalu dapat diperbaharui (Hauenschild, 1988: 6). Pegawai tersebut bekerja berdasarkan tim, dipilih berdasarkan standar kualifikasi pegawai museum yang ditentukan sesuai dengan visi dan misi museum (Glaser dan Zenetou, 1996, 65-6). Tim tersebut bertugas melakukan penelitian terhadap ekshibisi yang akan diselenggarakan sebagai salah satu fungsi museum (Van Mensch, 2003 dalam Magetsari, 2008: 13) dan melakukan evaluasi ekshibisi, yaitu *front-end*, *formative evaluation*, dan *summative* (Ambrose dan Paine, 2006: 113-4). Ketiga, pendanaan *traditional museum* berasal dari pemerintah sedangkan *new museum* pendanaannya bersumber dari pemerintah, kontribusi bisnis daerah dan penduduk. Keempat, proses kuratorial *traditional museum* meliputi pengumpulan koleksi dan pemaknaan oleh museum sedangkan proses kuratorial *new museum* memperhatikan proses interpretasi dan *meaning making* pengunjung (Hooper-Greenhill, 2004: 12). Pada ekshibisi *new museum* ditekankan untuk memberikan pemahaman kepada publik akan identitasnya (Hauenschild, 1988: 6), yaitu siapa kita, dari mana berasal, dan dimana tempat kita di dunia. Oleh karena itu *new museum* sering disebut sebagai *fragmented museum*⁷ yang berarti bersifat desentralisasi. Ekshibisi identitas budaya tersebut

⁶ Penerimaan pegawai melalui kontrak kerja atau *volunteer* sangat berperan, sehingga pegawai museum dapat diperbaharui sesuai dengan kinerjanya. Pegawai yang bekerja berdasarkan kontrak kerja menandakan bahwa *new museum* adalah sebuah lembaga yang bersifat dinamis.

⁷ *Fragmented museum* juga memiliki pengertian bahwa museum lebih memperhatikan lingkungan sekitar, dan menjangkau keseluruhan wilayah sekitarnya termasuk mendatangi daerah yang tidak memiliki museum. Oleh karena itu museum idealnya didukung oleh publik dan masyarakat sekitar yang sekaligus memberikan pengetahuan dan pengalamannya museum (Hauenschild, 1988: 7).

bukan hanya pada level individu sebagai anggota keluarga, melainkan individu sebagai anggota dari komunitas dan warga negara (Davis, 2007: 53).

Perbedaan keempat terletak pada pendekatan yang digunakan, khususnya dalam ekshibisi. Pendekatan ini dibagi menjadi tiga. Pertama, subjek *traditional museum* dalam ekshibisi adalah koleksi yang informasinya diperoleh dari hasil penelitian ilmiah dengan orientasi objek. Pemaknaan terhadap suatu objek didasarkan pendapat para peneliti dan tidak dikaitkan dengan kekinian. Berbeda dengan *new museum* yang orientasinya adalah masyarakat yang dilayaninya dengan didukung oleh koleksi yang bersifat *territory* (Hauenschild, 1988: 7). Rivard (1984a: 13f) seperti yang dikutip oleh Andrea Hauenschild menyatakan bahwa museum berperan dalam menghubungkan identitas masa lalu, masa kini, dan masa depan yang selanjutnya disebut sebagai *totality of images* (Hauenschild, 1988: 4). Sementara itu, Taborsky (1978) menyebut istilah *positive imagizing* yang berarti museum berperan “*to imagize, to name, to define what objects are, as locally perceived; to define what the local needs are, and the objects which meet those needs*” (Hauenschild, 1988: 4-5). Kedua, pendekatan ekshibisi *traditional museum* adalah taksonomik sehingga penyajian objek lebih ditekankan dibandingkan informasi. Berbeda dengan *new museum* yang pendekatan ekshibisinya adalah tematik. Tematik ini berisi tentang *complex reality* (kehidupan sehari-hari) masyarakat yang dilayaninya. Ketiga, disiplin ilmu *traditional museum* tidak bersifat interdisipliner melainkan berupa kumpulan dari *subject matter* dan *support dicipline*. Berbeda dengan *new museum* yang pendekatan ilmu bersifat interdisipliner (Hauenschild, 1988: 5) yaitu *subject matter* dan *support dicipline* mendukung museologi (van Mensch, 2003: 4)

Perbedaan kelima terletak pada tugas. *New museum* juga bertugas untuk merawat koleksi yang merupakan elemen atau representasi dari identitas, karena identitas sulit untuk dijelaskan tanpa adanya koleksi yang menceritakan tentang identitas (*intangible*) tersebut (Davis, 2007 : 54). Sebuah koleksi dikatakan sebagai representasi identitas sebuah masyarakat jika koleksi tersebut bersifat kedaerahan dan memiliki hubungan emosional dengan masyarakat. Koleksi museum dapat berupa objek milik pribadi maupun kelompok dan benda material maupun non material. Koleksi yang bersifat kedaerahan tersebut disebut *living*

heritage yang disajikan dari sisi ilmiah maupun dari sisi masyarakat, sehingga konservasi koleksi tidak hanya mencakup *living heritage* tersebut namun semua pengetahuan, cerita-cerita sejarah dan persepsi sosial atau memori kolektif. Asumsinya bahwa objek tanpa memori kolektif di dalamnya akan menjadi tidak berguna, sehingga setiap informasi didasarkan atas memori kolektif masyarakat di daerah tersebut, yang saat ini hidup di memori manusia, signifikan dan berguna untuk masa sekarang (Hauenschild, 1988: 8-9).

Deirdre C Stam menyatakan bahwa pemikiran *new museology* difokuskan pada tiga hal. Pertama; nilai (*value*), tidak difokuskan pada kepemilikan objek namun atribut khusus yang melekat pada objek. Pemberian *aura* pada objek akan memunculkan nilai budaya tradisional untuk masa kini. Kedua; arti (*meaning*), setiap objek pasti memiliki arti penting di masyarakat. Ketiga; Akses (*access*), museum adalah akses untuk memperoleh pengetahuan (Stam, 2005: 57-8).

2.2 Konsep Identitas di Museum

Secara etimologis, kata identitas berasal dari kata *identity* yang berarti ciri-ciri, tanda-tanda, atau jati diri yang melekat pada seseorang atau sesuatu yang membedakannya dengan yang lain (Liliweri, 2002: 69). Definisi lain dinyatakan oleh Gary Edson, bahwa:

Identity has been defined as the distinguish of character or personality of an individual. It is essentially a physiological phenomenon involving the perception, definition, and projection of self in relation to others. In terms of genesis and persistence, it emerges and thrives under situations of cultural diversity or pluralism (Edson, 2005: 124-5).

Definisi di atas memperlihatkan bahwa identitas adalah pembeda karakter setiap individu dengan individu lainnya. Identitas bersifat psikologis yang terdiri dari persepsi, definisi, dan proyeksi diri dalam hubungannya dengan yang lain. Sementara dalam konteks keberadaan, identitas memunculkan keberagaman budaya atau pluralitas. Disimpulkan bahwa akar dari keberagaman budaya adalah identitas. Senada dengan definisi di atas, Gerard Corsane menyatakan bahwa representasi identitas masyarakat di museum selalu berkaitan dengan gambaran *self and other*. Keduanya signifikan untuk mengkonstruksi individu, komunitas, nasional, dan internasional (Corsane, 2005: 9).

Peter Davis mengemukakan bahwa identitas berakar dari geografi lokal, negara, politik, religi, edukasi, latar belakang etnis, dan religi. Akar tersebut kemudian penting untuk menjelaskan bahwa identitas adalah sesuatu yang dinamis (Davis, 2007 : 56). Oleh karenanya, informasi di museum dapat berubah sesuai dengan waktu dan kondisi. Alo Liliweri menyatakan bahwa salah satu bentuk identitas adalah identitas budaya (Liliweri, 2002: 95). Stuart Hall (1990) seperti yang dikutip oleh Chris Weedon dalam bukunya *Culture and Identity*, menyatakan bahwa identitas budaya (*cultural identity*) adalah

A matter of ‘becoming’ as well as of ‘being.’ It belongs to the future as much as to the past. It is not something, which already exists, transcending place, time, history and culture. Cultural identities come from somewhere, have histories. But like everything which is historical, they undergo constant transformation. Far from being eternally fixed in some essentialised past, they are subject to the continuous ‘play’ of history, culture and power (Hall 1990: 52, dalam Weedon 2004: 155-6).

Definisi di atas menyatakan bahwa identitas budaya⁸ adalah sebuah proses menjadi (*becoming*) dan sebuah wujud (*being*) yang tergantung pada masa lalu dan masa kini, mengikuti tempat, waktu, sejarah, dan kebudayaan. Identitas budaya memang mempunyai asal dan sejarah, tetapi terus mengalami transformasi dan dapat berubah-ubah yang antara lain dipengaruhi sejarah, budaya, dan kekuasaan.

Identitas budaya bukanlah sesuatu yang statis, sehingga diproduksi dan direproduksi dalam tingkah laku keseharian; melalui edukasi; media; museum dan sektor budaya; seni; serta sejarah dan literatur (Weedon, 2004: 155). Bahkan bagi negara berkembang, identitas budaya adalah sesuatu yang dibutuhkan (setelah pemenuhan makanan dan tempat tinggal) dan museum memiliki tanggung jawab untuk melayani komunitas dengan identitas budayanya (Roman, 1992: 31). Menurut Chris Weedon identitas pribadi dan identitas kelompok digabungkan dalam ide nasional, lokal, sejarah keluarga, dan tradisi. Pada umumnya tradisi dipelajari dalam keluarga, media, dan sekolah. Sementara museum membantu

⁸ Taborsky (1985) seperti yang dikutip oleh Andrea Hauenschild juga menyatakan identitas adalah gambar keseluruhan dari kelompok itu sendiri tentang masa lalu, masa kini dan masa depan. Oleh karena itu, museum berperan untuk memberikan gambaran tentang identitas masyarakat, peduli dan mengetahui tentang gambaran tersebut yang dimanifestasikan dalam kebudayaan materi dan non materi kehidupan sehari-hari (Hauenschild, 1988: 4).

untuk menciptakan dan menunjang narasi tentang siapa diri mereka dan dari mana mereka berasal. Hal ini dikarenakan tradisi dan sejarah tidak hanya dapat dipelajari melalui buku sejarah, tetapi juga melalui museum (Weedon, 2004: 25).

Sheila Watson dalam bukunya *Museum and Their Communities*, mengutarakan bahwa museum adalah tempat di mana dua konsep identitas disajikan dan diperbandingkan. Konsep tersebut adalah *essentialist* dan *non-essentialist*. Konsep *essentialist* menyatakan bahwa identitas adalah sesuatu yang tidak dapat diubah, sedangkan konsep *non-essentialist* menyatakan bahwa identitas adalah sesuatu yang cair, berubah dalam merespon faktor sosial, politik, religi, ekonomi dan pribadi (Watson, 2007: 269-270). Dengan kata lain, identitas bukan sebuah konsep yang selesai, tetapi sesuatu yang berubah mengikuti waktu dan kondisi (Davis, 2007 : 55). Konsep *non essentialist* ini senada dengan pendapat Stuart Hall (1990:2) seperti yang dikutip Chris Weedon bahwa:

Identity is not as transparent or unproblematic as we think. Perhaps instead of thinking of identity as an already accomplished fact, which the new cultural practices then represent, we should think. Instead, of identity as a 'production', which is never complete, always in process, and always constituted within, not outside, representation. This view problematises the very authority and authenticity to which the term, 'cultural identity' lays claim (Weedon: 2004, 5).

Pendapat Stuart Hall di atas jelas menyatakan bahwa identitas adalah bukan sesuatu yang tanpa masalah karena selalu dalam proses. Jan Nederveen Pieterse mengaitkan antara *non-essentialist* dengan multikulturalisme. Menurutnya identitas budaya dan multikulturalisme adalah sesuatu yang bersifat cair, sehingga merupakan sebuah konstruksi. Identitas budaya bukan sesuatu yang diberikan namun diciptakan (Pieterse, 2005 167-8). Tujuan multikulturalisme sebagai budaya baru adalah untuk pembentukan identitas. Multikulturalisme mendorong masyarakat mengakui dan menerima keberagaman budaya yang ada.

Penelitian ini menganggap identitas sebagai sesuatu yang dapat berubah (*non-essentialist*) tergantung dilihat dari sudut pandangnya. Dengan kata lain, identitas adalah perbedaan dan persamaan, sehingga jika perbedaan muncul akan terjadi multikultur pada identitas tersebut yang menuntut adanya persamaan atau benang merah (Hauenschild, 1988: 4).

Ekshibisi identitas di museum adalah sebuah konsep yang kompleks (Watson, 2007: 269) karena identitas dapat dilihat dari perspektif psikologi, budaya, dan politik yang signifikan untuk individu, budaya, etnik, dan negara. Secara psikologis, identitas meliputi pemahaman pribadi, penghargaan, dan pemberdayaan bagi individu; secara budaya, identitas memberikan perbedaan dan terkadang tendensi terhadap perasaan superioritas pada etnik tertentu; secara politik, identitas dapat menciptakan rasa patriotisme dan kebanggaan nasional (Edson, 2005: 126).

Selain bersifat kompleks, identitas juga bersifat temporal dan relasional (Watson, 2007: 269). Dikatakan bersifat temporal, karena dalam merekonstruksinya, identitas tidak dilihat dari sudut pandang masa lalu tetapi harus mengaitkannya dengan masa kini untuk masa depan. Menurut Hall seperti yang dikutip oleh Chris Weedon bahwa identitas budaya selalu dalam proses terbentuk pada sebuah representasi. Representasi ini berada dalam proses yang terus menerus bersifat personal dan lebih nyata dalam kehidupan sehari-hari (Weedon, 2004 : 5). Identitas juga dikatakan bersifat relasional (Watson, 2007: 269) karena ide identitas berasal dari orang lain karena pencarian identitas selalu terkait dengan permasalahan bagaimana seseorang memposisikan dirinya (*positioning*) dalam suatu lingkup masyarakat yang berusaha memposisikan dirinya dalam lingkup lain (*being positioned*) (Hall, 2000: 44).

Salah satu cara untuk memberikan pemahaman kepada pengunjung akan identitasnya adalah melalui memori kolektif. Penyajian identitas melalui memori kolektif tersebut selalu menimbulkan pertanyaan mengenai identitas siapakah yang akan didengarkan, bagaimana menyajikan identitas yang beragam (Corsane, 2005: 9), identitas siapakah yang akan disajikan, dilestarikan, dan diinformasikan oleh museum (Edson, 2005: 124).

Pertanyaan tersebut dijawab dengan pemilihan identitas budaya Sulawesi Selatan yang menjadi memori kolektif dan wujud budaya masyarakat Sulawesi Selatan. Salah satu identitas budaya tersebut adalah I La Galigo yang masih terdapat dalam keseharian masyarakat Sulawesi Selatan. I La Galigo merupakan tradisi lisan (*intangible*) yang didukung oleh kebudayaan materi (*tangible*) hampir di seluruh wilayah Sulawesi Selatan.

2.2.1 Memori Kolektif sebagai Identitas

Barbara Misztal dalam artikel yang berjudul *memory experience* menyatakan bahwa salah satu jenis memori adalah *habit memory* yang berbeda dari jenis memori lainnya. *Habit memory* menyajikan masa lalu pada masa kini sebagai masa kini (*inscribing the past in the present, as present*). Masa lalu diperlihatkan pada masa kini dengan mengingat dan mempraktekannya. Proses mengingat sebagai suatu kebiasaan merupakan suatu kesadaran dan kesengajaan untuk memaknai masa lalu yang disesuaikan dengan kebutuhan saat ini. Dalam hal ini memori tersebut berproses atau bersifat dinamis tergantung pada kondisi sosial. Oleh karenanya, muncullah jenis lain dari memori, yaitu *collective* atau *social memory* (Misztal, 2007 : 380). Misztal (2003:7) sebagaimana yang dikutip oleh Sheila Watson menyatakan bahwa memori kolektif adalah

The representation of the past, both that shared by a group and that which is collectively commemorated, that enacts and gives substance to the groups identity, its present conditions and its vision of the future (Watson, 2007 : 376).

Definisi di atas menunjukkan bahwa memori merupakan representasi dari masa lalu yang dirasakan bersama oleh kelompok, yang menentukan identitas kelompok, mencerminkan kondisi saat ini, dan merupakan visi dari masa depan. Dapat dikatakan bahwa memori merupakan sesuatu yang berproses dari pengalaman masa lalu dan membentuk identitas kolektif kelompok saat ini.

Patricia Davidson menyatakan bahwa warisan budaya termasuk bentang alam dan budaya; situs-situs budaya; serta monumen dan *material culture* di museum berhubungan dengan memori. Warisan budaya tersebut memiliki peranan penting untuk membentuk memori kolektif dalam arti melestarikan, menginterpretasikan, dan menyajikan memori tersebut (Davidson, 2005: 184). Hervieu-Leger seperti yang dikutip oleh Barbara Misztal menyatakan masyarakat masa kini adalah masyarakat yang telah kehilangan memori, maka memori kolektif diatur dalam praktek budaya yang digunakan sebagai cara untuk memahami dunia. Salah satu cara untuk mengkonstruksi memori adalah melalui museum (Misztal, 2007: 382). Museum memberikan bentuk material dari masa lalu pada masa kini yang menjadi memori kolektif yang membedakannya dengan

memori individu yang hanya merepresentasikan pengalaman pribadi (Davidson, 2005: 186).

Dalam konsep *new museum* penggunaan memori kolektif merupakan salah satu cara untuk membantu pengunjung atau masyarakat dalam memahami identitasnya (Hauenschild, 1988: 8). Museum sebagai pelestari memori kolektif berperan dalam memberikan pemahaman identitas dan memunculkan perasaan saling memiliki pada setiap komunitas (Ambrose dan Paine, 2006: 5). Selain berperan sebagai pelestari, museum juga berperan sebagai pembentuk memori karena memori adalah sesuatu yang mudah untuk dilupakan. Memori yang disajikan oleh museum adalah sesuatu yang diingat sedangkan memori yang tidak disajikan oleh museum adalah sesuatu yang dilupakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sheila Watson bahwa

Museums, like historians, place objects and displays into context. They select the stories that the nation or the community wishes to remember when it appears that these might be lost if there is no form of formal commemoration. Museums are in the business of both forgetting and remembering and are thus powerful agents of community identity (Watson, 2007 : 377).

Pendapat di atas jelas menyatakan bahwa memori harus sesuai dengan harapan komunitas. Tiga memori komunitas yang seharusnya diingat adalah negara, kelompok etnik, dan keluarga. Oleh karena saat ini memori nasional dianggap sebagai kebudayaan yang beragam sehingga *the episodic narrative of group* menjadi sangat penting (Watson, 2007 : 376). Konsep *new museum* menyebutnya sebagai *totality of images* yang berarti gambaran keseluruhan dari masyarakat (Hauenschild, 1988: 4).

Memori dianggap penting karena dua hal. Pertama, isi dari memori tergantung pada identitas yang dibentuknya. Isi dari memori kolektif tersebut adalah subjek yang selalu berubah dengan identitas baru sesuai dengan masa kini, sehingga memori yang dinamis tersebut terkadang tidak dapat diketahui perubahannya. Kedua, memori kolektif merupakan sumber kebenaran, khususnya dalam hubungan antar masyarakat karena dapat memunculkan pemahaman bersama dan mengurangi konflik (Misztal, 2007: 382-383).

Memori kolektif dapat bertahan dengan mengingatnya. Barbara Misztal berasumsi bahwa mengingat dikonstruksi dari bentuk budaya dan dipengaruhi oleh konteks sosial yang merupakan perilaku individu (Misztal, 2007: 380). Hal ini jelas karena setiap individu memiliki dimensi kolektif dan dimensi personal. Dimensi kolektif tersebut berupa memori kolektif yang ada pada setiap individu dan diingat bersama dalam sebuah kelompok atau masyarakat.

Chia Li Chen dalam penelitiannya tentang perkembangan museum dalam hubungannya dengan identitas budaya di Taiwan. Berdasarkan hasil penelitiannya disimpulkan bahwa memori kolektif dapat dimunculkan di museum dengan dua belas cara, yaitu: 1) bangunan bersejarah⁹; 2) ingatan tentang kisah hidup; 3) memori dari kehidupan rumah tangga di masa lalu; 4) kenangan masa kanak-kanak; 5) rekonstruksi tentang peristiwa bersejarah; 6) refleksi, asosiasi dan pembentukan memori; 7) memori melalui objek ekshibisi; 8) pengalaman menggunakan objek; 9) kondisi ekonomi di masa lalu; 10) hubungan keluarga; 11) trauma kolektif terhadap tragedi bersejarah; 12) perasaan kehilangan di masa lampau (Chen, 2007: 178-186).

2.2.2 I La Galigo sebagai Identitas Budaya Sulawesi Selatan

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa identitas bersifat *non essentialist*, yaitu sesuatu yang cair dan berubah merespon kondisi sosial saat ini. Sejalan dengan itu, memori kolektif juga bersifat dinamis yang tergantung pada kondisi sosial seperti penjelasan Barbara Misztal menyatakan bahwa:

Collective memory is not limited to the past that is shared together but also includes a representation of the past embodied in various cultural practices, especially in commemorative symbolism. Collective memory is not only what people really remember through their own experience, it also incorporates the constructed past which is constitutive of collectivity (2007: 382).

Pendapat di atas menyatakan bahwa memori kolektif tidak hanya terbatas pada masa lalu yang dibagi bersama, melainkan representasi dari masa lalu yang diwujudkan dalam berbagai praktik budaya, khususnya *commemorative* simbol.

⁹ Bangunan museum merupakan bangunan bersejarah yang berkaitan dengan sejarah memori yang ingin disampaikan museum.

Oleh karena itu, pemilihan identitas budaya Sulawesi Selatan juga haruslah merupakan memori kolektif yang berupa sistem budaya¹⁰ yang terlihat dari perilaku (sistem sosial) dan hasil kebudayaan fisik manusia (*commemorative* simbol). Identitas budaya yang dipilih adalah I La Galigo tersebut diturunkan melalui perilaku dan hasil budayanya terlihat pada kehidupan sehari-hari.

I La Galigo dipilih sebagai identitas budaya Sulawesi Selatan karena I La Galigo merupakan rujukan bagi suku Bugis, Makassar, Mandar, dan Toraja di Sulawesi Selatan untuk merasakan kesatuan diantara mereka (Mattulada, 2003: 447). I La Galigo sebagai perekat suku bangsa di Sulawesi Selatan dikarenakan lima alasan.

1. La Galigo adalah anak seorang manusia keturunan Dewa bernama *Sawerigading*. Dalam berbagai cerita I La Galigo, *Sawerigading* menjadi tokoh utama dan menjadi perekat atau penghubung suku bangsa di Sulawesi Selatan (Sakka, 2008: 29). Cerita tentang *Sawerigading* tidak hanya dikenal di suku Bugis, melainkan di semua suku di Sulawesi Selatan (Depdikbud, 1986: 25).
2. Di beberapa daerah di Sulawesi Selatan, *Sawerigading* memiliki simbol mitologis berupa kebudayaan materi yang bersifat sakral. Dalam tradisi lisan I La Galigo, terdapat tokoh *Sawerigading* yang dianggap sebagai pelaut ulung, yang pelayarannya sampai ke negeri Cina. Dalam pengembaraannya tersebut, Ia digambarkan singgah di suatu tempat yang memunculkan cerita-cerita yang berkaitan dengannya. Kehadirannya tersebut selalu dikaitkan dengan asal usul raja setempat dan berdirinya daerah tersebut, bahkan di daerah tersebut selalu terdapat benda-benda yang berhubungan dengan *Sawerigading*. Contohnya di dekat Malili, terdapat Gunung Belah (bulupulo) yang terbelah akibat tertimpa pohon *Welenreng* yang ditebang oleh *Sawerigading* untuk dijadikan perahu; di Cerekang

¹⁰ Menurut Koentjaraningrat, kebudayaan memiliki tiga wujud. Pertama; sistem budaya, yaitu kompleks ide, gagasan, nilai, norma, peraturan, dan sebagainya yang merupakan wujud ideal dari kebudayaan, bersifat abstrak, tidak dapat dilihat, dan berpusat setiap orang yang menganutnya. Kedua; sistem sosial, yaitu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat. Ketiga; benda-benda hasil karya manusia disebut kebudayaan fisik, berupa seluruh hasil fisik aktivitas, perbuatan, dan karya manusia dalam masyarakat (Koentjaraningrat, 2009: 150-6).

3. I La Galigo saat ini dinominasikan sebagai *memory of the world*. Salah satu alasan I La Galigo dinominasikan sebagai *memory of the world* adalah naskahnya yang tersebar di beberapa negara, yaitu Indonesia, Leiden (Belanda), London dan Manchester (United Kingdom), Berlin (Jerman), and Washington DC (Amerika Serikat), baik sebagai koleksi pribadi maupun publik (PaEni dan Tol, 2010: 1). Selain itu, I La Galigo beberapa kali dipentaskan di luar negeri. Misalnya pada tanggal 12-13 Maret 2004 di Esplande Singapura; tanggal 12-15 Mei 2004 di Muziektheater Amsterdam Belanda; tanggal 20-23 Mei 2004 di Teatro Lliure Barcelona; tanggal 30 Mei-2 Juni di Tetro Espanol Madrid Spanyol; tanggal 20-24 Mei 2004 di Mercat de les Flors Theater Lyon Italia; dan tanggal 18-20 Juni 2004 di Ravenna Festival di Teatro Aligheri Italia (Ideanto, 2005: 101-2). Pementasan I La Galigo tersebut belum pernah diselenggarakan di Sulawesi Selatan dan tiga kali diselenggarakan di Jakarta (PaEni dan Tol, 2010: 6).
4. I La Galigo berisi tentang peraturan normative yang berisi tentang etik, tingkah laku (PaEni dan Tol, 2010: 6), dan tata cara kehidupan sehari-hari (peristiwa kelahiran, perkawinan, kematian, dll). Penyebaran legenda I La Galigo atau *Sawerigading* terjadi melalui tradisi lisan. Tradisi lisan tersebut kemudian direkam dalam naskah I La Galigo yang dipandang sebagai rekaman nilai-nilai luhur dan pedoman ideal bagi tata kelakuan dalam masyarakat dan dalam kehidupan nyata. Bagi masyarakat Sulawesi Selatan yang tidak memiliki alat perekam tulisan, maka cerita rakyat *Sawerigading* tetap berada dalam kenyataan tradisi lisan yang dipelihara dari generasi ke generasi (Mattulada, 2003: 437-438). Implikasi terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam I La Galigo terlihat pada perilaku masyarakat Sulawesi Selatan.
5. I La Galigo dianggap sebagai sesuatu yang disakralkan dan dipercayai dapat menyembuhkan penyakit, membuat kebahagiaan dalam hidup, dan mencegah bencana alam (Depdikbud, 1986: 26). Hal ini terlihat pada ketika tradisi lisan I La Galigo dituliskan oleh orang Bugis di atas daun lontar dan saat ini dikenal dengan huruf lontarak (Ideanto, 2005: 93), naskah-naskah tempat menuliskan I La Galigo dianggap sebagai benda yang mempunyai kekuatan magis.

Didalamnya dianggap bersemayam para roh tokoh suci yang terdapat dalam cerita I La Galigo, baik buruknya kehidupan manusia adalah tergantung bagaimana manusia memperlakukannya (Rahman, 1998: 397-8).

Penjelasan I La Galigo sebagai memori tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial dikarenakan tiga hal. Pertama; memori kolektif ada dikarenakan hubungan yang dibagi bersama dengan yang lainnya, seperti bahasa, simbol, peristiwa, serta konteks budaya dan konteks sosial. Kedua, memori kolektif karena diturunkan dari generasi ke generasi, sehingga memori harus diartikulasikan. Ketiga; memori kolektif tidak terbentuk dalam kondisi sosial yang statis. Setiap individu mengingat sebagai anggota dari kelompok sosial dan ini berarti pemahaman atau internalisasi dari tradisi dan representasi sosial dibagi atau dirasakan melalui kolektivitas kelompok (Miszta, 2007: 380-1).

2.3 Komunikasi di Museum

Tiga fungsi dasar museum, yaitu preservasi (termasuk pengumpulan, konservasi, registrasi dan dokumentasi), komunikasi (termasuk ekshibisi, publikasi, dan aktivitas pendidikan), dan penelitian (Mensch, 1988: 1). Komunikasi memiliki dua model, yaitu *natural communication* atau disebut sebagai komunikasi tatap muka (*face to face*)¹¹ dan *unnatural communication* atau disebut sebagai komunikasi massa¹² (Hooper-Greenhill, 1994: 36-7). Pada komunikasi tatap muka pengunjung dapat secara langsung berinteraksi dengan pengelola museum, sedangkan pada komunikasi massa pengunjung tidak dapat melakukan hal tersebut, sehingga terkadang terjadi distorsi terhadap pesan yang ingin disampaikan.

Pada kenyataannya dalam proses komunikasi sering terjadi miskomunikasi atau distorsi karena setiap orang memiliki perbedaan dalam sejumlah hal misalnya pengetahuan dan pengalaman. Museum harus menyampaikan pesan dengan cara aktif dan interaktif. Eileen Hooper-Greenhill menyatakan bahwa pegawai museum

¹¹Komunikasi tatap muka biasanya dilakukan oleh pemandu di museum kepada pengunjungnya atau penyelenggaraan kegiatan publik oleh museum, misalnya seminar, demonstrasi, diskusi, dan lain-lain.

¹²Komunikasi massa biasanya disampaikan melalui *display* ekshibisi, iklan melalui media komunikasi massa (majalah, radio, televisi, dll), ekshibisi, pemutaran video, publikasi (souvenir, *booklet*, *leaflet*, dan katalog), dan lain-lain

seharusnya memiliki pengetahuan tentang komunikasi baik secara umum maupun khusus untuk museum (Hooper Greenhill, 2004: 29). Adapun model komunikasi menurut Shannon dan Weaver seperti yang dikutip oleh Eilean Hooper-Greenhill dapat dilihat pada bagan 2.1.



Bagan 2.1 Model Komunikasi di Museum

Sumber: Eilean Hooper-Greenhill, 2004: 32
(dengan terjemahan kedalam Bahasa Indonesia)

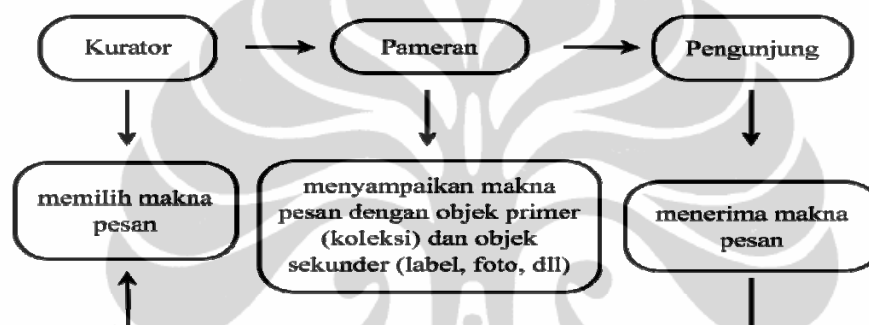
Bagan 2.1 menunjukkan bahwa museum sebagai sumber informasi atau komunikator mengkomunikasikan pesan¹³ melalui ekshibisi dengan memadukan informasi, koleksi, dan kegiatan yang menunjang ekshibisi. Pesan diterima oleh pengunjung sebagai komunikan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman. Akan tetapi, dalam penyampaian pesan tersebut terdapat gangguan seperti penataan yang kurang menarik, kegiatan yang kurang menarik, teknologi informasi belum memadai, dan tidak adanya label atau informasi atau kurangnya kemampuan SDM dalam memberikan panduan kepada pengunjung.

Hooper-Greenhill kemudian membagi dua jenis pendekatan komunikasi di museum, yaitu pendekatan transmisi (*transmission approach*) dan pendekatan budaya (*cultural approach*). Pendekatan transmisi menganggap komunikasi sebagai proses memberikan dan mengirim informasi kepada pengunjung atau partisipan pasif. Sementara pendekatan budaya menganggap komunikasi sebagai

¹³Alo Liliweri berpendapat kegiatan komunikasi memang merupakan kegiatan mengirim dan menerima pesan, namun pada dasarnya pesan tidak berpindah, yang berpindah adalah makna dari pesan tersebut. Makna itu ada dalam setiap orang yang mengirimkan pesan (Liliweri, 2002: 6). Oleh karena itu, komunikasi hanya dapat efektif jika makna pesan yang disampaikan dapat ditafsirkan sama oleh penerima pesan. Dalam konteks museum pesan yang terkandung dalam sebuah benda seyogyanya tersampaikan baik pada masyarakat kebudayaan yang sama maupun masyarakat yang berbeda. Komunikasi antar budaya sendiri dapat diartikan sebagai komunikasi antara orang-orang yang berbeda kebudayaan, misalnya antar etnik ras, dan kelas sosial (Samovar dan Porter, 1976: 25 dalam Liliweri, 2002: 12).

kumpulan proses dan simbol dari masyarakat luas melalui kenyataan yang bersifat dinamis. Di museum pendekatan budaya lebih efektif digunakan karena pengunjung diberi kesempatan untuk memberikan *feedback* dalam proses *meaning making* (Hooper-Greenhill, 2007: 16).

Setiap komunikasi di museum memerlukan *feedback* atau tanggapan dari pengunjung, seperti yang tergambar pada bagan 2.2. Adapun model komunikasi yang efektif di museum menurut Eileen Hooper-Greenhill adalah sampainya pesan komunikator (kurator) kepada komunikan (pengunjung). Oleh karena itu, *feedback* yang diberikan oleh pengunjung harus diperhatikan oleh museum melalui evaluasi yang diselenggarakannya.



Bagan 2.2 Model Komunikasi di Museum

Sumber: Eileen Hooper-Greenhill, 1996: 47
(dengan terjemahan kedalam Bahasa Indonesia)

Bagan 2.2 menunjukkan adanya *feedback* atau komunikasi antara pengunjung dan museum. Dengan asumsi bahwa pengunjung adalah bukanlah sekumpulan orang yang sama dan pasif melainkan mereka aktif dalam proses *meaning making*¹⁴. Hal ini menunjukkan bahwa pengunjung museum lebih beragam, selektif, dan aktif dalam kunjungannya sehingga memberikan *feedback* terhadap informasi yang diberikan (Mason, 2005: 201). Pendapat Mason juga sama dengan pendapat Chia-Li Chen bahwa:

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

¹⁴Hooper-Greenhill menyatakan bahwa proses *meaning making* adalah proses pemberian pengalaman dan penjelasan tentang dunia kepada diri sendiri dan orang lain. *Meaning making* di museum dikonstruksi melalui objek dan tempatnya yang meliputi masa lalu dan saat ini serta interpretasi terhadap objek dan informasi (Hooper-Greenhill, 2004: 15-6).

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

Dalam konteks Museum La Galigo, makna pesan yang ingin disampaikan museum adalah identitas budaya Sulawesi Selatan yang bertujuan untuk memperkuat jati diri masyarakat Sulawesi Selatan, yaitu I La Galigo. Selain itu, informasi yang disajikan oleh museum dapat memberikan pemahaman tentang budaya Sulawesi Selatan, baik kepada pengunjung yang telah memiliki pengetahuan tentang Sulawesi Selatan maupun yang tidak. Pesan I La Galigo tersebut terpengaruh oleh memori kolektif masyarakat pendukungnya.

I. Walden (1991:27) seperti yang dikutip oleh Hooper Greenhill menyatakan bahwa:

Communication is defined as the presentation of the collections to the public through education, exhibition, information and public services. It is also the outreach of the museum to the community (Hooper-Greenhill, 1996: 28).

Definisi komunikasi tersebut jelas memperlihatkan bahwa salah satu cara museum untuk berkomunikasi pada pengunjung adalah dengan menyelenggarakan ekshibisi. Hal itu senada dengan Jan Verhaar dan Han Meter yang dikutip oleh Gary Edson dan David Dean bahwa:

An exhibition is a means of communication aiming at large groups of the public with the purpose of conveying information, ideas, and emotions relating to the material evidence of man and his surroundings with the aid of chiefly visual and dimensional methods (Edson dan Dean, 2003: 151).

Pendapat di atas juga menunjukkan bahwa ekshibisi merupakan media untuk mengkomunikasikan pesan museum kepada pengunjung. Media juga sering dianggap sebagai ekspresi gaya, sama halnya dengan lukisan, buku, pahatan yang

merupakan media ekspresi, maka ekshibisi adalah media komunikasi museum (Edson dan Dean, 2003: 151).

2.4 Ekshibisi di Museum

Barry Lord dan Gail Dexter Lord berpendapat bahwa “*to understand the museum exhibition, therefore, it is necessary to see it not merely as a core function of museums but as a powerful means of communication with the museums public*” (Lord dan Lord, 2002: 15). Pendapat tersebut memperlihatkan bahwa ekshibisi merupakan media komunikasi yang efektif antara museum dengan pengunjung. Dengan asumsi bahwa setiap pengunjung datang ke museum untuk melihat ekshibisi yang diselenggarakan. Ekshibisi sendiri memiliki pengertian yang berbeda dengan *display*¹⁵ dan *exhibit* (pamer)¹⁶, yaitu:

Exhibition is an assemblage of objects of artistic, historical, scientific, or technological nature, through which visitors move from unit to unit in a sequence designed to be meaningful instructionally and/or aesthetically. Accompanying labels and/or graphics are planned to interpret, explain, and to direct the viewer attention (Burcaw, 1984: 6).

Sementara itu, David Dean mendefinisikan *exhibition* sebagai pengelompokan semua elemen komprehensif (termasuk *exhibit* dan *display*) yang membentuk presentasi publik terhadap koleksi dan informasinya untuk kepentingan publik (Dean, 2002: 3). Kedua definisi tersebut menjelaskan bahwa ekshibisi merupakan cara museum agar museum dapat berkomunikasi kepada pengunjung melalui koleksi dan informasinya. Oleh karena itu museum harus memperhatikan proses penyelenggaraan ekshibisi. *Alberta Museums Association* menyatakan bahwa tiga dasar yang harus dipenuhi dalam sebuah ekshibisi adalah a) menarik perhatian pengunjung; b) menyampaikan makna pesan kepada pengunjung; c) mengalihkan perhatian pengunjung cukup lama untuk dapat berkomunikasi tentang pesan yang disampaikan (AMA, 1990: 271).

¹⁵*Display* adalah memajang benda sesuai dengan ketertarikan seseorang akan benda tersebut (Burcaw, 1984: 5). *Display* juga diartikan sebagai presentasi objek untuk publik tanpa adanya interpretasi (Dean, 2002: 3)

¹⁶*Exhibit* adalah *display* yang ditambah dengan interpretasi dari benda tersebut. Dengan kata lain, *exhibit* lebih serius, penting, dan memiliki konotasi profesional dibandingkan *display*. *Exhibit* merepresentasikan ide dengan maksud mengedukasi pengunjung (Burcaw, 1984: 6).

Ekshibisi di museum merupakan cerminan atas pertanyaan yang disampaikan oleh individu dan sosial tentang identitas mereka. De Varine seperti yang dikutip oleh Hauenschild menyatakan bahwa museum tidak menyediakan jawaban atas pertanyaan terhadap gejala sosial, namun memberikan alternatif serta memperlihatkan objek dan informasinya agar masyarakat dapat mengambil sikap dan mengambil keputusan (Hauenschild, 1988: 5). Museum menyajikan benda dan informasinya sehingga ketika pengunjung berada dalam museum, mereka tidak merasa seakan membaca buku sejarah. Deidre Stam berpendapat bahwa museum mestinya bertanya pada dirinya, *not what stories do we want to tell but rather what questions do we want to rise?* (Stam, 2005: 63). Hal ini karena tujuan dari ekshibisi adalah untuk menyampaikan pesan kepada pengunjung.

Ellis G Burcaw mengutarakan empat pendekatan dalam pameran tetap. Pertama; pendekatan *open storage* yaitu objek dikumpulkan, lalu dipamerkan seketika tanpa pengorganisasian, penempatan objek berdasarkan kesamaan bentuk, pemberi, daerah, waktu, dan beberapa kombinasi kesamaan lainnya. Pada umumnya tidak menggunakan label, memberikan informasi yang tidak perlu dan berbelit-belit. Kedua; pendekatan objek¹⁷ yaitu objek dikumpulkan terlebih dahulu sebelum mengumpulkan informasinya. Objek dipilih, dibagi, diteliti, dilabel, dan diberikan pencahayaan yang bagus. Pada akhirnya, jenis pendekatan ini tidak menghasilkan ide intelektual, bahkan hanya menghasilkan objek yang didisplay tanpa informasi didalamnya. Ketiga; pendekatan ide¹⁸ yang tujuan utamanya adalah edukasi. Museum memutuskan ide/cerita yang akan disampaikan, merumuskan dimana cerita tersebut digunakan, memilih objek yang dibutuhkan dari koleksi dan mengumpulkannya untuk ekshibisi. Keempat; pendekatan kombinasi (*combined*) yaitu museum memilih objek dan ide dalam waktu yang bersamaan berdasarkan signifikansi koleksi dan ide dalam mencapai tujuan museum (Burcaw, 1984: 121-2).

¹⁷David Dean menyatakan bahwa pendekatan objek atau (*object-oriented exhibition*) memusatkan perhatian pada koleksi dibandingkan informasi. Nilai-nilai di balik benda tidak diperhatikan, karena difokuskan pada pendekatan estetik dan klasifikasi objek (Dean 1996: 4-5).

¹⁸David Dean menyatakan bahwa pendekatan konsep (*concept-oriented exhibition*) lebih memusatkan perhatian pada informasi dibandingkan koleksi. Tujuannya untuk mengkomunikasikan pesan, baik melalui koleksi maupun melalui teks, seni grafis, foto dan materi lainnya (Dean 1996: 4-5).

Berdasarkan keempat pendekatan tersebut, disimpulkan bahwa pendekatan kombinasi adalah pendekatan ideal yang digunakan dalam sebuah ekshibisi (Dean, 1996: 4-5). Ekshibisi di museum tersebut dapat menyatukan masyarakat, mengurangi konflik yang ada, dan meminimalisir krisis identitas. Krisis identitas dianggap sebagai efek dari proses globalisasi, teknologi komunikasi dan informasi membuat dunia menjadi kecil tanpa batas ruang dan waktu yang secara sosial membentuk masyarakat dunia menjadi sebuah komunitas global, sehingga masyarakat masa kini membutuhkan adalah identitas dan akar budaya yang dapat dipergunakan sebagai baik pegangan hidup maupun tempat berpijak (Magetsari, 2009: 5-6).

Penyelenggaraan ekshibisi difokuskan pada informasi dan koleksinya, disajikan dengan menggunakan empat model penekanan seperti yang telah dikemukakan oleh Barry Lord dan Gail Dexter Lord, yaitu:

1. Kontemplasi (perenungan). Model ini lebih menekankan pada aspek estetika koleksi dibandingkan yang lainnya. Segi estetika ini bertujuan untuk menggugah perasaan emosional dan meningkatkan rasa kekaguman pengunjung terhadap koleksi. Informasi tentang objek sangat minim diberikan dan pengunjung cenderung pasif.
2. Komprehensi (pemahaman). Model ini lebih menekankan pengelompokkan koleksi berdasarkan tema tertentu atau sesuai dengan konteksnya dan tidak berdiri sendiri. Media ekshibisi yang digunakan misalnya diorama, berbagai jenis gambar, dll. Model ini bertujuan agar pengunjung menemukan makna dari sebuah benda yang dikaitkan dengan konteksnya. Pendekatan ini umumnya digunakan di museum sejarah, arkeologi, dan etnografi.
3. *Discovery* (penemuan). Model ini lebih menekankan peran aktif pengunjung untuk melakukan eksplorasi di museum, seperti *visible storage*. Koleksi disajikan secara sistematis dan dapat dilihat oleh pengunjung, baik secara langsung maupun melalui teknologi informasi. Pendekatan ini umumnya digunakan di museum Ilmu pengetahuan.
4. Interaksi. Model ini lebih melibatkan pengunjung secara aktif dalam kunjungannya dengan bantuan panduan informasi. Model ini menggunakan bantuan teknologi informasi seperti komputer layar sentuh (*touch screen*

computer). Selain itu, pada pendekatan ini pengunjung dapat belajar melalui pengalaman fisik terhadap koleksi. Oleh karena itu, pada pendekatan ini replika koleksi diperlukan untuk memberikan pengalaman fisik tersebut kepada pengunjung (Lord dan Lord, 2002, 19-21).

Perbedaan empat model tersebut dapat terlihat pada tabel 2.2

Tabel 2.2 Model Penekanan Ekshibisi terhadap Pengunjung

Model Penekanan	Tipe	Pada umumnya digunakan	Karakteristik
Kontemplasi (perenungan)	Estetika	Museum seni rupa	Persepsi individual terhadap karya khusus
Komprehensi (pemahaman)	Kontekstual	Museum Sejarah, Arkeologi, dan etnografi	Persepsi relasional artefak atau koleksi dalam konteks atau tema
Discovery (Penemuan)	Eksplorasi	Museum ilmu pengetahuan alam	Eksplorasi terhadap spesimen yang dikelompokkan berdasarkan kategorinya
Interaksi	Demonstrasi (multimedia)	Science Center	Kinestetik respon ke stimulus

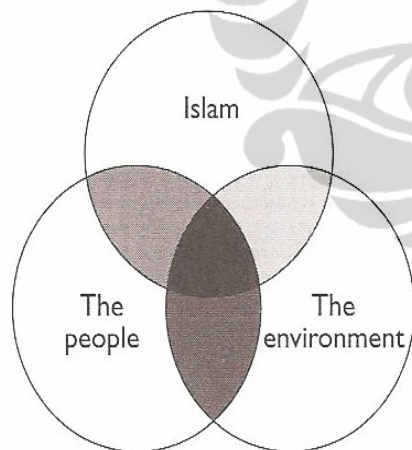
Sumber Lord dan Lord 2002: 22

(dengan terjemahan ke dalam Bahasa Indonesia)

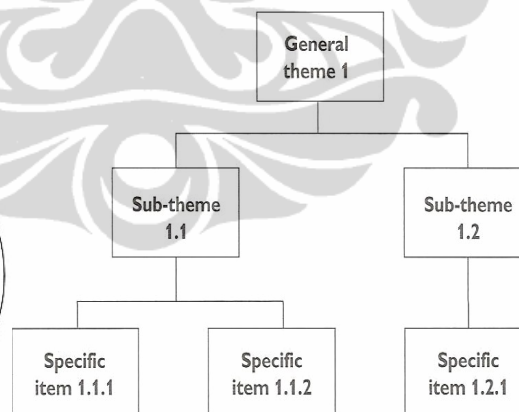
Keempat model penekanan¹⁹ tersebut disajikan dengan pendekatan tematik sesuai dengan konsep *new museum* (Hauenschild, 1988: 11). Georgia Rouette menyatakan bahwa pendekatan tematik adalah pendekatan yang lebih menekankan pada cerita dengan tema tertentu dibandingkan dengan koleksinya. Akan tetapi, terdapat dua pendekatan lain yang dapat digunakan dan dapat digunakan bersama dengan pendekatan tematik, yaitu kronologi dan taksonomi. Pendekatan kronologi adalah pendekatan yang lebih menekankan pada penyajian koleksi secara kronologi atau urutan waktu dengan menggunakan objek seni dan sejarah tanpa interpretasi yang jelas (*authorial interpretation*), sedangkan pendekatan taksonomi lebih menekankan pada penyajian koleksi yang sama berdasarkan kualitas, kegunaan, gaya, periode, dan pembuat (Rouette, 2007 : 25-6).

¹⁹Model penekanan pada ekshibisi yang dapat digunakan di semua museum dan dapat dikombinasikan antara satu dengan yang lain. Misalnya museum ilmu pengetahuan dapat menggunakan model penekanan interaksi dan kontemplasi sedangkan museum seni rupa menggunakan model penekanan penemuan (Lord dan Lord: 2002: 22).

Pendekatan tematik terdiri dari enam struktur. Pertama; *focal thematic structure* (struktur tematik inti), yaitu struktur tematik yang menekankan pada hubungan dua alur cerita dan hubungan tersebut menjadi inti dari cerita tersebut. Kedua; *hierarchical thematic structure* (struktur tematik hirarkis) yaitu tema yang bersifat hirarkis karena adanya hubungan antara subordinat dan superordinat atau informasi yang disajikan dari umum ke khusus. Ketiga; *sequential thematic structure* (struktur tematik berproses), yaitu menunjukkan kronologi waktu dari suatu peristiwa dan terkadang disajikan dalam membentuk flow chart yang satu sama lainnya saling berhubungan. Keempat; *parallel thematic structure* (struktur tematik paralel), yaitu setiap cerita berdiri sendiri namun dalam satu cerita dengan dengan lainnya dapat dijadikan analisis komparasi. Kelima; *matrix thematic structure* (struktur tematik matriks), yaitu tema bersifat sinkronis atau menggambarkan perkembangan yang dapat saling diperbandingkan dan disajikan dalam matriks. Keenam; *contextual thematic structure* (struktur tematik kontekstual), yaitu tema diceritakan sesuai dengan konteksnya (Lord dan Lord: 2002: 359-364). Keenam pendekatan ini digunakan untuk mendukung model penekanan ekshibisi museum.



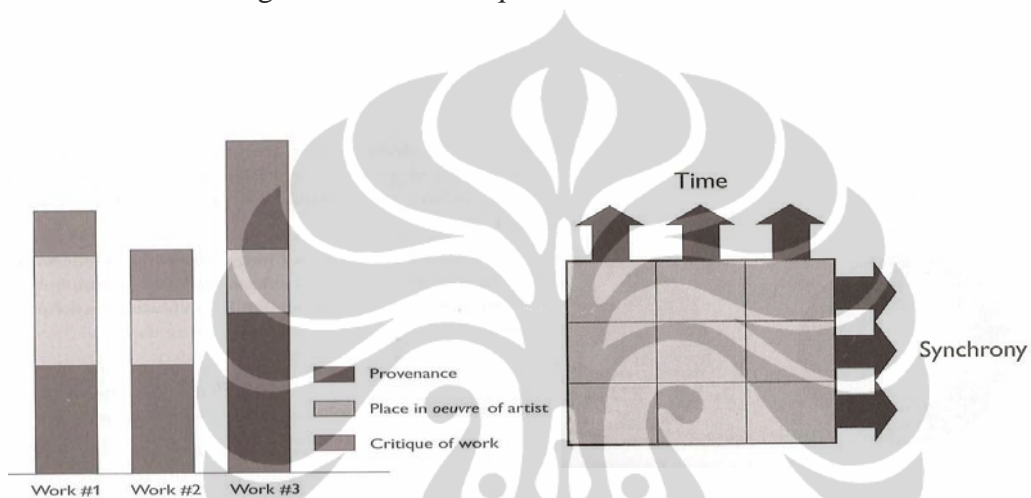
Bagan 2.3 Contoh *Focal Thematic Structure*



Bagan 2.4 Contoh *Hierarchical Thematic Structure*

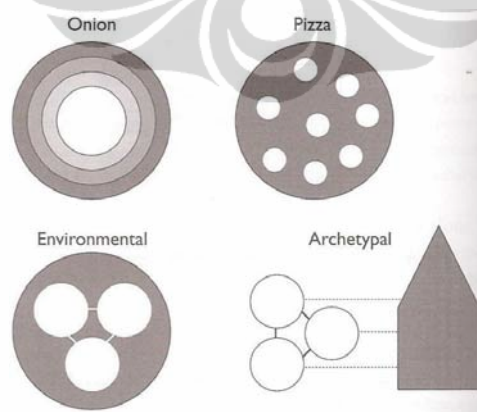


Bagan 2.5 Contoh *Sequential Thematic Structure*



Bagan 2.6 Contoh *Parallel Thematic Structure*

Bagan 2.7 Contoh *Matrix Thematic Structure*



Bagan 2.8 Contoh *Contextual Thematic Structure*

Sumber: Lord dan Lord, 2002: 359-364

Ekshibisi dengan menggunakan pendekatan tematik ini harus bersifat edukasi (*education*) dan *entertainment* yang kemudian digabungkan menjadi satu dengan istilah *edutainment* seperti yang terlihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Perbedaan antara *education* dan *entertainment*

Education	Entertainment
Hard work	Pleasure
Cognitive	Affective
Instructive mode	Discovery mode
Experts and novices	Friends and family
School days	Holidays

Sumber: Hooper-Greenhill, 2007: 34

Berdasarkan tabel 2.3, maka museum harus menggabungkan antara edukasi dan *entertainment* dalam ekshibisi yang bersifat interaktif. Hasil studi pengunjung yang diungkapkan oleh Tim Caulton dalam bukunya *Hands-on Exhibitions* menyatakan bahwa pengunjung menikmati ekshibisi yang bersifat interaktif karena mereka dapat mengingat materi ekshibisi melalui pengalaman. Salah satu cara untuk dapat menciptakan ekshibisi interaktif adalah dengan menggunakan interaktif teknik dengan memperhatikan cara belajar pengunjung (Caulton, 1998: 21-7), yaitu melalui visual, auditori, dan kinestetik (D'Acquisto, 2006: 127).