

Universitas Indonesia

**MUSEUM ULLEN SENTALU :  
PENERAPAN MUSEOLOGI BARU**

**TESIS**

**Diajukan sebagai salah satu syarat  
memperoleh gelar Magister Humaniora**

**DANIEL HARYONO  
0806435803**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA  
PROGRAM STUDI MAGISTER ARKEOLOGI  
DEPOK  
JULI, 2010**

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

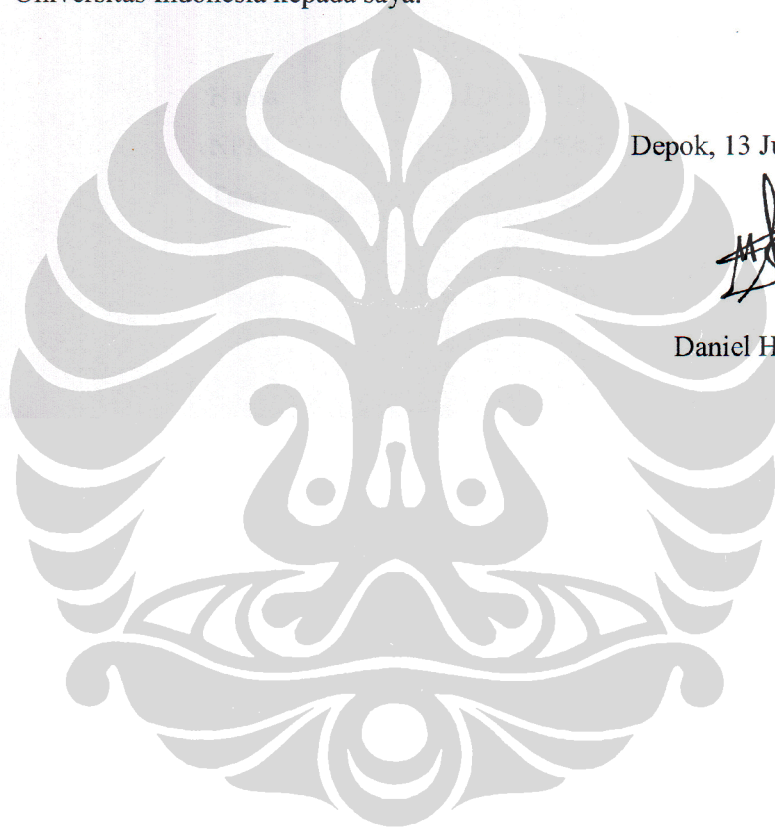
Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa tesis ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

Depok, 13 Juli 2010



Daniel Haryono



## PERNYATAAN ORISINALITAS

Tesis ini adalah hasil karya saya sendiri,  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : DANIEL HARYONO

NPM : 0806435803

Tanda Tangan : 

Tanggal : 13 Juli 2010

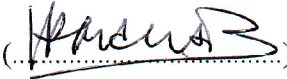
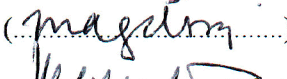
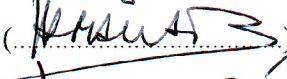
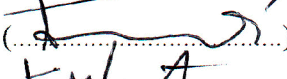
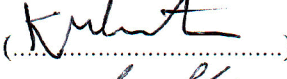



## PENGESAHAN

Tesis yang diajukan oleh :  
Nama : Daniel Haryono  
NPM : 0806435803  
Program Studi : Arkeologi  
Judul : Museum Ullen Sentalu :  
Penerapan Museologi Baru

Ini telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Magister Humaniora pada Program Studi Arkeologi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

## DEWAN PENGUJI

Ketua	: Dr. Irmawati M. Johan	( <u></u> )
Pembimbing	: Prof. Dr. Noerhadi Magetsari	( <u></u> )
Ko-Pembimbing	: Dr. Irmawati M. Johan	( <u></u> )
Penguji	: Dr. Heriyanti Ongkodharma	( <u></u> )
Penguji	: Dr. Kresno Yulianto	( <u></u> )
Penguji	: Dr. Ali Akbar	( <u></u> )

Ditetapkan di : Depok  
Tanggal : 13 Juli 2010

oleh

Dekan  
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya  
Universitas Indonesia



  
Dr. Bambang Wibawarta, SS, MA  
NIP. 131882265

## UCAPAN TERIMAKASIH

Pertama, saya ingin memanjatkan sembah dan puji syukur kehadiran Tuhan yang maha besar dan maha kuasa atas berkat, penyertaan dan kasih – sayang yang saya rasakan selama menyelesaikan program studi museologi di Universitas Indonesia. Kebaikan hati dan keramah – tamahan yang diberikan oleh para dosen, teman, adik kelas dan *civitas academica* merupakan cerminan penyertaan Tuhan yang luar biasa indah dalam hidup saya. Seakan baru kemarin bertemu, berlarian dan duduk bersama, ternyata telah dua tahun berselang dan kini semuanya sudah selesai, tapi bukan berakhir.

Kedua, saya ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya pada pemerintah Indonesia melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional yang telah memilih kami berlima belas sebagai penerima beasiswa unggulan untuk menyelesaikan program studi Museologi secara total. Baik biaya kuliah, biaya hidup dan biaya untuk keperluan lain yang semuanya dicukupi sehingga kami dapat berkonsentrasi secara penuh untuk belajar dan mewujudkan harapan dan kepercayaan yang telah diberikan oleh kolega ditempat kami bekerja, masyarakat di sekitar yang kami layani dan terutama kepada nusa dan bangsa yang kami cintai.

Ketiga, saya ingin mengucapkan terimakasih yang sedalamnya kepada perorangan yang telah memberikan semuanya bagi kami berlima-belas, baik ilmu yang tidak ternilai harganya, waktu yang begitu berharga dan perhatian yang sangat indah. Kepada Prof. Noerhadi Magetsari yang biasa kami sapa Prof. Nanung yang sejak awal hingga akhir menemani, melatih dan membekali ilmu yang sangat berguna bagi masa depan kami semua, terutama ilmu Museologi yang ditempatkan sebagai ‘prima philosophia’; Kepada Prof. Mundardjito yang selalu kami ingat sebagai Pak Oti yang mengajarkan Teori Kebudayaan dan metode dalam penulisan tesis, terutama tagline ‘semangat kobar’ dalam menyelesaikan tesis yang ternyata bukan pekerjaan mudah tapi mengasyikan; Kepada Prof. Edi Sedyawati, yang mengajarkan Teori Kebudayaan Takbenda yang mewarnai ilmu yang kami pelajari. Kemudian dan yang terutama, kepada Dr. Irmawati Johan yang telah merentangkan kepak sayap harapan, bimbingan dan perlindungan,

bagaikan induk kepada anak-anaknya hingga kami tiba sampai tujuan meraih apa yang kami cita-citakan, sebagai *'agent of change'* di tempat kami masing-masing. Kepada Dr. Ali Akbar atau Mas Abe yang memberi masukan brilian dalam memperbaiki tesis ; Kepada Dr. Kresno Yulianto atau mas Anto yang memberi pengarahannya sistimatis dalam menyempurnakan tesis; Kepada Dr. Heriyanti Ongkodharma atau Ibu Oyen yang memberi arahan lateral dalam penyelesaian tesis; Kepada Dr. Wanny Rahardjo Wahyudi yang memberi semangat untuk meraih yang lebih tinggi dan selalu menghibur kami ketika berada jauh di Trowulan, kota Majapahit; Kepada Dr. R. Cecep Eka Permana yang menanamkan disiplin tinggi sebagai seorang arkeolog; Kepada Dr. Wiwin Ramelan yang membukakan wawasan akan pentingnya perlindungan warisan masa lalu; Kepada Dr. Supratikno Rahardjo yang memberikan arahan dan pengalaman yang sangat berharga dalam membuat pameran; Kepada mas Isman Nasution yang selalu membangkitkan semangat ketika kami menemui kesulitan akademis. Kepada mbak Ajeng, Dian dan Anne, tiga srikandi yang menjadi sumber inspirasi dan memberi banyak bahan sebagai sumber bacaan dalam penulisan tesis; Kepada Nadia, Nabil, Iqbal, Alvin dan adik – adik kelas kami seperjuangan di Trowulan yang tergabung dalam angkatan *'wader'* yang selalu menyemangati kakak kelasnya untuk meraih yang terbaik; Kepada mbak Wiwik yang sabar mengurus kami semua dan masih banyak nama yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu tapi yang akan selalu kami kenang. Terimakasih atas dedikasi yang diberikan untuk kami semua dan mohon maaf yang sebesar-besarnya atas semua kesalahan yang kami perbuat, baik secara sengaja ataupun tidak kami sadari.

Last but not least and it is the ultimate gratitude to my respectful brother Dr. KP Samuel Wedyodiningrat, the architect of MUSE who encouraged me to continue this study, my beloved sister KMAT Yenny Haryono, the connoisseur who inspired the topic of the thesis, and to all my beloved Haryono family at Heavenly Hills, Kaliurang and my great-great team in Museum Ullen Sentalu: Here I am, once again with my suitcase in my hand...

Depok, 13 Juli 2010

Daniel Haryono

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daniel Haryono  
NPM : 0806435803  
Program Studi : Arkeologi  
Departemen : Arkeologi  
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya  
Jenis karya : Tesis

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Museum Ullen Sentalu : Penerapan Museologi Baru**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif, Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok  
Pada tanggal : 13 Juli 2010

Yang menyatakan



**Daniel Haryono**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH .....	v
PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH.....	vii
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR, FOTO, PETA, TABEL .....	xii
<b>1. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	9
1.4 Ruang Lingkup Penelitian .....	10
1.5 Metode Penelitian .....	11
1.6 Sistematika Penulisan .....	14
<b>2. KAJIAN TEORI MUSEOLOGI BARU DAN TEORI LAIN BERDASARKAN TEMA MUTASI, MNEMONIC DAN MEMORI</b>	
2.1 Arti Kata Mutasi, Mnemonic dan Memori dalam kajian empiris.....	16
2.2. Teori Museologi .....	17
2.2.1 Teori Klasik dan Evolusi Museum .....	17
2.2.2 Teori Museologi Baru: Peran Edukasional.....	27
2.2.3 Teori Museologi Baru: Peran Masyarakat.....	28
2.2.3.1 Teori Museum Tradisional dan Baru – Hauenschild .....	28
2.2.3.2 Teori Puisi dan Politik Representasi – Weil.....	30
2.2.3.3 Teori Museologi Baru – Magetsari.....	31
2.2.3.4 Teori Museologi Baru – Vergo .....	31
2.2.3.5 Teori Museologi Baru – Stam .....	32
2.3 Sejarah Museum : Mutasi.....	33
2.3.1 Sejarah Museum Kuno : Kuil.....	34
2.3.2 Sejarah Museum Traditional : Wunderkammer.....	35
2.3.3 Sejarah Museum Indonesia dan Museum Dunia .....	39
2.4 Bentuk Museum : Mnemonic .....	44
2.5 Isi Museum : Memori.....	48
<b>3. MUSEUM ULLEN SENTALU</b>	
3.1 Sejarah Museum Ullen Sentalu.....	55
3.1.1 Asal mula museum .....	55
3.1.2 Asal mula nama.....	56
3.1.3 Visi dan Misi.....	57
3.1.4 Warisan Budaya Tak-benda .....	57
3.1.5 Jenis Museum.....	59



3.2 Setting Museum.....	60
3.2.1 Setting Makro.....	60
3.2.2 Tinggalan masa Klasik .....	63
3.2.3 Tinggalan masa Kolonial .....	65
3.2.4 Arsitektur dan Tata Ruang Mataram Islam .....	66
3.3 Setting Mikro.....	68
3.3.1 Lokasi Museum.....	69
3.3.2 Makro-kosmologi Jawa .....	71
3.4 Museum Tour .....	73
3.4.1 Rangkaian Tour I.....	74
3.4.2 Rangkaian Tour II .....	77
3.4.3 Free Tour .....	79
3.5 Struktur Organisasi .....	14
3.6 Koleksi Museum.....	81
3.7 Data Pengunjung .....	81
<b>4. KAJIAN EMPIRIS DAN TEORI MUSEOLOGI BARU</b>	
4.1 Kajian Lapangan dan Pustaka.....	82
4.2.1 Kajian Mutasi I: Sepuluh Antitesis.....	82
4.2.2 Kajian Mutasi II: Kenyamanan, Kemudahan, Kelengkapan.....	84
4.3 Kajian Bentuk Museum: Arsitektur mnemonic .....	88
4.4 Kajian Isi Museum: Memori .....	92
4.5 Contoh Materi Isi Museum.....	94
4.6 Contoh Musealisasi Busana Paes Ageng.....	99
4.7 Kajian Management Museologi Baru .....	102
<b>5. KESIMPULAN</b>	
5.1 Mutasi .....	107
5.2 Mnemonic .....	110
5.3 Memori .....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>116 – 130</b>

## DAFTAR DIAGRAM, FOTO, PETA, TABEL

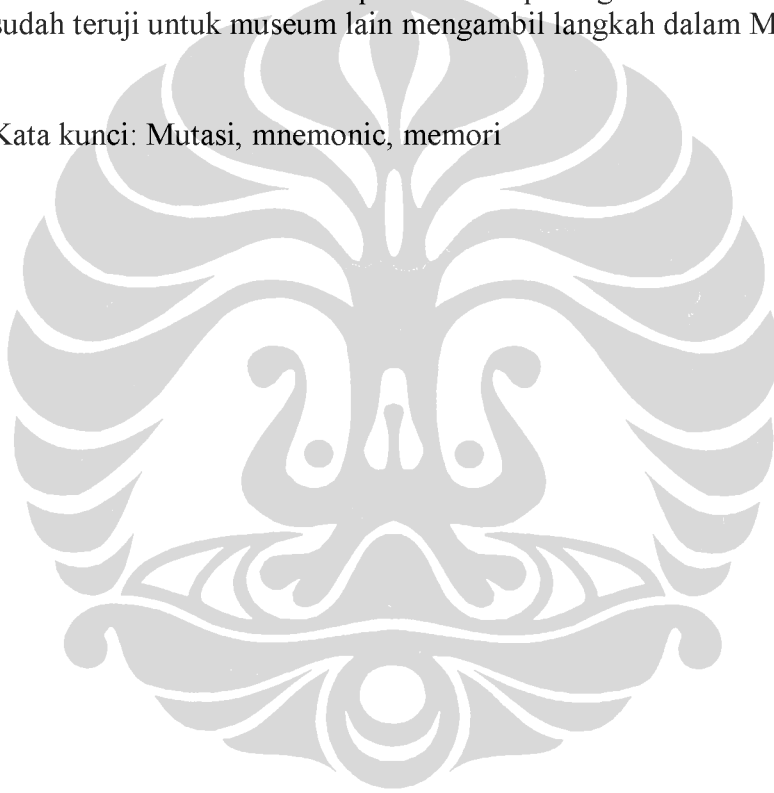
Diagram 1.1 Object based x Information based .....	9
Diagram 2.1 Museologi Klasik : Linear .....	19
Diagram 2.2 Museologi Baru : Sirkulatoris .....	19
Diagram 2.3 & 2.4 Museological Research & Research Process .....	20
Diagram 2.5 Musealisasi .....	21
Tabel 2.1 Museum Traditional x Museum Modern Hauenschild .....	29
Tabel 2.2 Terminology Societal Role .....	33
Foto 2.1 Cuneiform & Foto 2.2 Papyrus .....	35
Gambar 2.3 Cabinet of Curiosities .....	37
Diagram 2.6 Perwujudan Kebudayaan .....	52
Peta 3.1 & 3.2 Tinggalan Masa Klasik Timur & Barat .....	65
Foto 3.1 & 3.2 KTT 3 Negeri & Triangulasi Gunung .....	70
Foto 3.3 & 3.4 Tugu & Krapyak .....	72
Peta 3.3 Makro-kosmologi Jawa .....	72
Peta 3.4 Museum Ullen Sentalu .....	75
Foto 3.5 & 3.6 Ruang Putri Dambaan & Ruang Sekar Kedaton .....	77
Foto 3.7 & 3.8 Djagad Academy Gallery & Taman Patung .....	79
Tabel 3.5 Struktur Organisasi .....	80
Tabel 3.6 Koleksi Museum .....	81
Tabel 3.7 Pengunjung Museum .....	81
Foto 4.1 Guwo Selo Giri .....	86
Foto 4.2 Tari Topeng .....	88
Foto 4.3 Regol Dalem Kaswargan .....	89
Foto 4.4 Restaurant Buikenhoff .....	90
Foto 4.5 Relief Borobudur Jatuh .....	91
Foto 4.6 Musealisasi Paes Ageng .....	102
Lampiran Brosur Events & Cover Publications .....	114
Lampiran Slides Presentation Pra Sidang & Sidang Tesis .....	115

## ABSTRAK

Nama : Daniel Haryono  
Program Studi : Arkeologi  
Judul : Museum Ullen Sentalu : Penerapan Museologi Baru

Tesis ini membahas penerapan konsep dan teori Museologi Baru di Museum Ullen Sentalu. Penelitian ini merupakan penelitian analisa kualitatif berdasarkan teori yang diterapkan dalam praktek. Hasil penelitian akan berujud evaluasi akademis atas pengalaman empiris yang sudah dilakukan oleh manajemen museum Ullen Sentalu. Manfaat dari penelitian dapat digunakan untuk landasan teori yang sudah teruji untuk museum lain mengambil langkah dalam Museologi Baru.

Kata kunci: Mutasi, mnemonic, memori

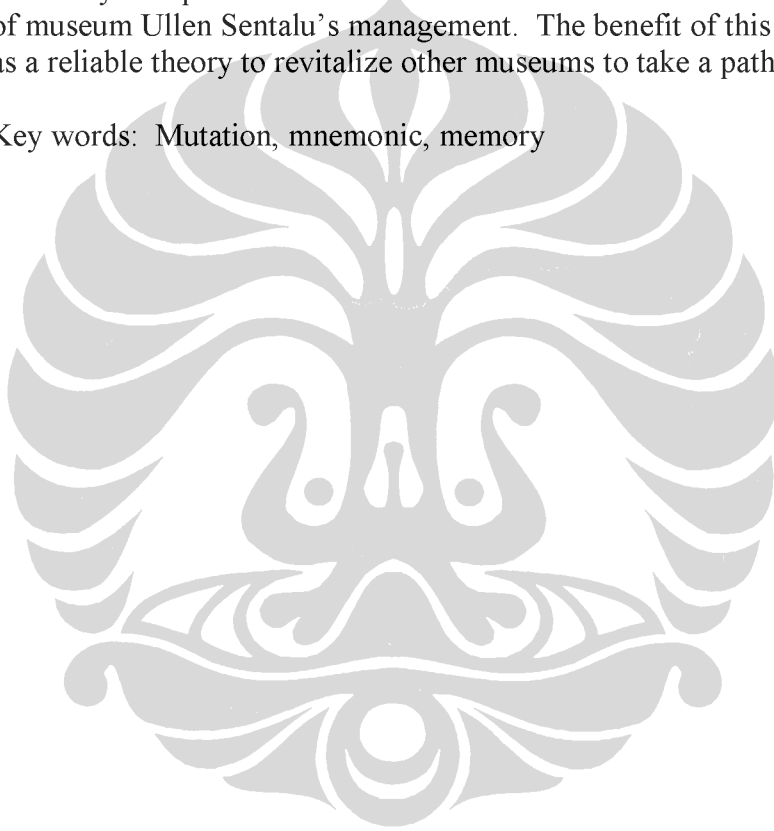


## ABSTRACT

Name : Daniel Haryono  
Study Program : Archaeology  
Title : Museum Ullen Sentalu :  
The Implementation of New Museology

The focus of this study is about the implementation of New Museology concept and theory at Museum Ullen Sentalu. This research is analytical qualitative based upon existing theory which have been implemented into practice. The result of this study will provide an academic-standard evaluation for an empiric experience of museum Ullen Sentalu's management. The benefit of this study will be utilized as a reliable theory to revitalize other museums to take a path in New Museology.

Key words: Mutation, mnemonic, memory



## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Hanya 20 persen dari total seluruhnya 275 museum yang tersebar di berbagai wilayah kepulauan Indonesia yang menarik untuk dikunjungi. Berarti hanya sekitar 55 museum milik pemerintah atau swasta yang dapat diapresiasi oleh masyarakat untuk tempat rekreasi, menimba ilmu pengetahuan dan merupakan ikon Pemda setempat untuk daya tarik turisme lokal dan mancanegara. Jika dalam 20 tahun ke depan, kondisi museum tidak direvitalisasi yang berarti revitalisasi pada bangunan fisik (arsitektur), tata ruang, tata pameran, maupun sumber daya manusia termasuk para kurator dan konservator yang berhubungan dengan tugas pemaknaan dan perawatan koleksi serta staf lain di bidang kehumasan, desain grafis dan lainnya, maka masyarakat tidak akan berkunjung ke museum yang sama untuk kedua kalinya atau bahkan sama sekali enggan untuk berkunjung ke museum manapun, demikian rangkuman dari tiga artikel yang muncul secara berturut dalam harian Kompas pada bulan yang sama (Kompas 7, 19 dan 24 Mei 2010, halaman 12).<sup>1</sup>

Keadaan demikian tidak dapat dianggap sepele, mengingat kekayaan warisan budaya bangsa Indonesia yang begitu besar dan tersebar di berbagai penjuru daerah membutuhkan suatu tempat yang aman dan sistem yang ideal untuk pengoleksian, pendokumentasian, pemeliharaan, pemaknaan dan yang paling utama adalah memamerkannya untuk masyarakat dan tidak terbatas hanya untuk saat ini tapi untuk jangka waktu ke depan yang tidak ada batasnya Bilamana museum sebagai *the last*

---

<sup>1</sup> Artikel pertama, dikutip dari seminar internasional bertajuk “Paradigma Baru dan Manajemen Museum” yang diselenggarakan oleh Asosiasi Museum Indonesia dan Museum Nasional Indonesia di Denpasar, Bali 6 – 9 Mei 2010, dihadiri oleh Dirjen Sejarah dan Purbakala Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, Hari Untoro Dradjat dan para pakar museum dari dalam dan luar negeri (China, Belanda); Artikel kedua dari seminar Hari Museum bertajuk “Harapan dan Peran Museum di Era Modern” diadakan di Museum Bank Indonesia, Jakarta 18 Mei 2010 dengan pembicara Direktur Museum Direktorat Sejarah dan Purbakala Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, Intan Mardiana dan Dosen Universitas Indonesia, Kresno Yulianto. Pada artikel yang sama dikemukakan perlunya pemaknaan koleksi oleh Guru Besar Seni dan Budaya Institut Teknologi Bandung Setiawan Sabana dalam kuliah umum “Pemanfaatan Fungsi Museum” di Museum Geologi Bandung 18 Mei 2010; Artikel ketiga dari Seminar Hari Museum Indonesia yang diadakan di Yogyakarta 22 Mei 2010, dihadiri Sekretaris Dirjen Sejarah dan Purbakala Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, Soeroso.

*sanctuary*' (tempat perhentian terakhir) untuk menyimpan, merawat dan memamerkan warisan masa lalu sudah kehilangan daya tariknya untuk dikunjungi, maka kerugian dan dampak berkesinambungan yang bakal ditimbulkan tidak hanya dirasakan oleh generasi sekarang tapi akan ditanggung oleh generasi mendatang, berupa kehilangan besar akan masa lalu yang tidak berbekas dan sulit untuk ditelusuri kembali. Apalagi dari 275 museum, hanya 20 persen yang menarik untuk dikunjungi, berarti ada 80 persen atau 220 museum yang menyimpan bermacam tinggalan masa lalu dari berbagai tempat di Indonesia yang bakal rusak atau hilang. Mungkin satu saat nanti, seorang warga Indonesia harus bepergian jauh mengunjungi sebuah museum di negara asing untuk melihat salah satu karya nenek moyang bangsanya sendiri, yang bisa saja diletakan di satu tempat yang tidak semestinya atau bahkan sebaliknya, mendapatkan tempat yang sangat terhormat, karena pewaris yang baru lebih menghargainya dan tahu cara memamerkannya untuk umum.

Keadaan museum yang mati suri karena hanya berfungsi sebagai gudang penyimpanan dapat menciptakan kondisi rawan pencurian yang mengakibatkan perdagangan gelap atas benda tinggalan masa lalu, sebagaimana yang terjadi beberapa waktu silam di museum Radya Pustaka, Solo. Di kemudian hari mungkin saja tidak ada *masterpiece* mahakarya tinggalan masa lalu yang dapat dipamerkan di museum dalam negeri dan yang tersisa hanya koleksi biasa yang tidak memiliki arti signifikan atau koleksi *generic* yang memiliki banyak kembaran. Sekali benda budaya yang memiliki sejarah dan arti seni yang tinggi berpindah tangan, sulit untuk melacak dan mendapatkannya kembali dari pemilik sekarang, karena masalah pengembalian artefak (*artifacts retaliation*) antarnegara hingga saat ini masih berujud teori belaka. Individu atau bahkan negara yang menyimpan artefak hasil lelang resmi atau *artifact trafficking* biasanya merasa lebih bertanggung jawab untuk memeliharanya dan merasa lebih tahu untuk memamerkannya bagi warga dunia dibandingkan pemilik sebelumnya. Beberapa contohnya adalah fragmen Egin yang tetap tersimpan di British Museum dan tidak pernah kembali ke Yunani, juga tembok Babylon Ishtar yang tersusun megah di salah satu ruang pameran Museum Berlin dan tidak pernah kembali ke Irak dimana gerbang itu pernah berdiri, juga bermacam penggalan kepala patung Buddha dari berbagai candi

di Indonesia, termasuk candi Borobudur yang tampak ‘artistik’ dengan seutas leher baja yang tersimpan dalam vitrin museum-museum di Eropa dan Amerika, salah satunya museum Smithsonian dan tidak pernah dikembalikan ke Indonesia untuk melengkapi patung candi yang termutilasi. Berdasarkan kenyataan ini, tidak ada pilihan lain bagi setiap museum di Indonesia, baik itu museum negeri atau swasta yang terletak di ibukota propinsi atau di kabupaten terpencil untuk merevitalisasi diri dalam segala hal, di antaranya tata pameran, tata ruang, manajemen koleksi dan cara pemasaran dengan mengadopsi konsep Museologi Baru.

Salah satu contoh Museum Modern dengan konsep Museologi Baru berbasis informasi dapat dilihat pada Museum Ullen Sentalu yang terletak di Kaliurang, Yogyakarta. Museum Ullen Sentalu (MUSE) tidak hanya menampilkan koleksi tentang seni dan budaya Jawa secara informatif, yaitu tentang warisan budaya takbenda dari kisah para putri raja dan kegiatan ritual di seputar kraton, tapi juga menampilkan gaya arsitektur, tata ruang dan tata pameran secara terpadu dan tematik untuk menciptakan nuansa guna menunjang pemahaman (*verstehen*) koleksi yang dipamerkan. Sejak diresmikan pada tahun 1997, MUSE berkembang bukan lagi sebagai museum khusus hanya untuk kalangan terbatas (kerabat kraton), sebagaimana pada masa awal pembentukannya, yang mirip dengan konsep *Wunderkammer* atau *Cabinet of Curiosity* pada Museum Tradisional, tapi sudah berubah menjadi Museum Modern yang terbuka untuk masyarakat luas dengan menjangkau berbagai bidang pelayanan. Salah satu layanan yang dikembangkan adalah memposisikan diri sebagai ajang (*venue*) untuk berbagai event nasional dan internasional yang sesuai dengan visi-misi, koleksi dan lokasi museum yang strategis. Beberapa contoh di antaranya adalah ketika pada bulan November 1997, beberapa bulan setelah diresmikan, MUSE terpilih menjadi venue untuk perhelatan event internasional bertajuk Dunia Batik Conference and Exhibition yang dihadiri oleh para pakar batik dan tekstil dari berbagai penjuru dunia. Kemudian pada bulan Februari 1999, kembali menjadi tuan rumah, bahkan sebagai venue utama yang terletak di tengah di antara candi Borobudur di barat dan candi Prambanan di timur dalam *Stone Expedition Route* tentang peta penyebaran situs dan bangunan batu andesit dari gunung Merapi dalam event internasional bertajuk World of

Archaeological Wonders (WOW).<sup>2</sup> Salah satu *milestone* (tonggak sejarah) dalam event WOW yang diadakan di MUSE adalah dicetuskannya untuk pertama kali, ide untuk menciptakan logo pelestarian warisan budaya yang kini digunakan oleh hampir setiap negara pada bangunan bersejarah yang berada dalam teritorinya atau tersebar di berbagai penjuru dunia. Konsep museum sebagai venue, sebelumnya pernah dikemukakan Michael A Fopp dalam *Managing Museums and Galleries* (1996: 4):

*... as a result museums have moved forward from being purely academic institutions to becoming venues that combine education and leisure*

Perkembangan museum selanjutnya tidak hanya memosisikan diri (*positioning*)<sup>3</sup> sebagai venue untuk menghidupkan kembali tinggalan masa lalu (*living heritage*) yang bersifat *movement* seperti event internasional tahunan Asia Tri yang hingga kini secara rutin diadakan pada setiap bulan September atau Oktober dengan menampilkan puluhan seniman tari, musik dan teater dari berbagai negara di Asia, Eropa, Amerika dan Australia, tapi juga mulai merambah pada pengembangan jenis koleksi bersama dengan tata pameran, tata ruang dan gaya arsitektur secara tematik, sehingga beberapa media terkemuka dari dalam dan luar negeri memujinya sebagai salah satu museum yang direkomendasikan untuk dikunjungi. Majalah Intisari mengulasnya di halaman paling depan sebagai museum dengan koleksi dan arsitektur unik (Intisari, November 2009: 10 – 16); Buku wisata ‘99 Tempat Liburan Akhir Pekan Jawa – Madura’ yang diterbitkan oleh Gramedia menyebutnya sebagai ‘museum terbaik yang Indonesia miliki’ (Ayudya dan Sadrach, 2008: 136 – 141); Buku panduan travel internasional Lonely Planet mengkategorikannya sebagai ‘salah satu museum terindah di pulau Jawa’ (Lonely Planet, 2007: 189); Buku *Museum Southeast Asia*

---

<sup>2</sup> Dunia Batik Conference and Exhibition, diselenggarakan pada 2 – 6 November, 1997 oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dan Departemen Pos dan Telekomunikasi secara serentak di Kraton Surakarta dan nDalem Tjokrosmartan di Solo; Museum Ullen Sentalu dan Museum Affandi di Yogyakarta, dengan pembicara, di antaranya: Helmut Schmidt, Dr Mattiebelle Gittinger dan Iwan Tirta; World of Archaeological Wonders: Training, Art Competition, Exhibition and Bazaar diselenggarakan oleh Departemen Pariwisata, Seni dan Budaya bersama UNESCO pada 21 – 24 Februari, 1999 diadakan di candi Borobudur, Prambanan, Museum Ullen Sentalu dan Kraton Yogyakarta, dengan pembicara antara lain: Prof. Dr. Gregory Asworth dari University of Cambridge dan Prof. Dr. Mundardjito dari Universitas Indonesia

<sup>3</sup> Positioning merupakan kata kunci dalam teori marketing (Kotler & Kotler, 1998: 134-140)



karya Iola Lenzi yang memilih hanya 14 museum terbaik dari Indonesia diantara 77 museum di seluruh Asia Tenggara mengkategorikannya sebagai museum dengan *'eclectic collection* dan setting sangat menawan' (Lenzi, 2004: 51) serta bermacam rating yang muncul di media cetak, elektronik dan ratusan blogger website.<sup>4</sup>

Sementara itu berdasarkan *'visitors feedback'* yang dihimpun dari buku tamu museum, terdapat dua komentar yang sering muncul yang keduanya mirip dengan ulasan yang ditulis oleh buku dan majalah yang dikemukakan di atas, yaitu pertama tentang tempat yang bagus karena mungkin terletak di kawasan wisata pegunungan Kaliurang dan kedua mengenai koleksi museum yang tidak seperti biasanya, yang bisa diartikan aneh, menarik atau baru. Salah satu komentar pengunjung tersebut dikemukakan oleh Putri Pariwisata Indonesia 2009 (Andara Rainy Ayudini) yang dimuat dalam rubrik Nama dan Peristiwa harian Kompas:

*'Museum ini memiliki keistimewaan yang tidak dipunyai museum lain. Biasanya museum hanya menyajikan sejarah. Ullen Sentalu memadukan sejarah dan keindahan alam.'* (Kompas, 30 November 2009: hlm. 32)

Kedua jenis komentar tersebut secara sepintas merupakan hal biasa yang dapat ditemukan di museum lain, tapi bila dikaji berdasarkan teori Museologi Baru akan ditemukan perbedaan paling mendasar yang membedakan antara Museum Tradisional dengan konsep Museologi Lama dan Museum Modern dengan konsep Museologi Baru, yaitu pada bentuk dan isi museum. Masalah bentuk dan isi museum berdasarkan konsep Museologi Baru merupakan masalah utama, disamping masalah lain, seperti manajemen koleksi dan peningkatan SDM staff museum dalam merevitalisasi museum-museum di Indonesia, sebagaimana topik yang mengemuka dalam seminar diatas. Masalah yang muncul kemudian adalah Bentuk dan Isi museum seperti apakah yang dimaksud dalam konsep Museologi Baru dan bagaimana cara menerapkannya?

---

<sup>4</sup> Majalah Intisari edisi November 2005, halaman 10 – 16 membahas keunikan koleksi dan arsitektur dalam artikel berjudul 'Ullen Sentalu & Kiprah Konco Wingking; Buku 99 Tempat Liburan Akhir Pekan di Pulau Jawa dan Madura karya Anandita dan Anasthasia membahas tentang setting dan koleksi museum yang menarik, khususnya ruang Putri Dambaan (halaman 136 – 147); Buku Travel Lonely Planet berjudul Indonesia membahas koleksi dan fasilitas MUSE, seperti batik, lukisan dan restaurant yang nyaman (halaman 189); Buku Museums of Southeast Asia karya Iola Lenzi membahas arsitektur, tata ruang, tata pameran dan koleksi MUSE yang bersifat eclectic (halaman 51)

## 1.2. Perumusan Masalah

Penerapan Museologi Baru, baik yang masih berupa konsep atau sudah berujud teori, kini bukan sekedar wacana lagi, tapi merupakan proses tak terhindarkan yang harus diterapkan oleh setiap museum. Sebagian besar konsep dan teori museologi terdahulu, seperti teori yang bisa dikelompokkan sebagai teori Klasik dan teori Evolusi museum masih relevan untuk diterapkan, sebagaimana dikemukakan oleh Hauenschild bahwa *'new museology actually follows the tradition... as an educational institution in the service of society'* (Hauenschild, 1988: 4 – 5), tapi sebagian lainnya harus dikaji ulang dan diperbarui dengan konsep dan teori yang baru untuk mengakomodasi dan mengantisipasi perkembangan terkini dan mendatang. Terminologi Museologi Baru merupakan terjemahan kata Perancis, *Nouvelle Museologique* dan *New Museology* yang mulai dikenal di pada tahun 1970 – 1990an. Istilah tersebut digunakan oleh para museolog Perancis dan Inggris untuk menjelaskan fenomena baru dalam kegiatan museum yang lebih memprioritaskan kepentingan masyarakat (*people centered*) (Alivizatou dalam *International Journal of Intangible Heritage (IJIH)*, 2008: 49).

Museologi adalah ilmu yang mempelajari tentang seluk beluk museum secara teoristik, heuristik dan holistik. Berbeda dengan museografi yang lebih terpusat pada manajemen eksibisi, tehnik pameran dan segala sesuatunya yang bersifat praktis (Magetsari, 2009). Sedangkan menurut Vergo (2000: 1,3) museologi adalah ilmu sosial yang mempelajari museum secara komprehensif, mulai dari sejarah muncul dan berkembangnya, filosofi yang termaktub dalam visi dan misinya, hingga peran pendidikan, sosial dan politik serta kebijaksanaan yang ditempuhnya. Lebih lanjut ditambahkan oleh Magetsari (2008) bahwa museologi sebagai *prima philosophia* merupakan acuan untuk membahas manajemen koleksi, eksibisi, administrasi hingga bentuk dan fungsi museum serta sejarah perkembangannya.

Perbedaan paling mendasar antara Museologi Lama dan Baru adalah bila Museologi Lama (Museum Tradisional) terlalu menitik beratkan pada metodologi, seperti metode pengoleksian, perawatan dan pameran, maka Museologi Baru lebih terfokus pada maksud dan tujuan atau maknanya (Vergo, 2000: 3). Sementara itu

menurut Stam dalam Corsane (2005: 54) perbedaannya terletak pada munculnya peran informasi yang menjadi prioritas utama dalam visi dan misi Museum Modern (*information centered*), di samping keterkaitannya dengan faktor sosial, ekonomi dan politik di sekitarnya (*societal environment*). Ditambahkan pula oleh Van Mensch dalam Watson (2007: 49) perbedaan yang ada sebenarnya terletak pada 'authorship' yang muncul secara jelas dalam Museologi Baru menggantikan identifikasi tanpa nama dalam Museologi Lama. Sedangkan menurut Handler dalam Watson (2007: 49) Museum Modern tak ubahnya seperti 'social arena' karena aktivitas museum lebih dari sekedar pengunjung mengamati koleksi atau ilmuwan melakukan penelitian, sebagaimana yang lazim terjadi di Museum Tradisional, tapi beragam aktivitas manusia yang dilakukan, mulai dari penelitian, konservasi, administrasi hingga pembuatan bermacam program, event, menu restaurant, merchandise dan beragam lainnya. Huyssen dalam Watson (2007: 389, 390) lebih lanjut menegaskan:

*Museum is no longer simply guardian of treasures and artifacts from the past discreetly exhibited for select group of expert but has moved closer to the world of spectacle of popular fair and mass entertainment*

Di atas semuanya itu, perbedaan paling utama antara Museologi Baru dan Museologi Lama menurut penelitian Hooper-Greenhill (2000), Magetsari (2008), Marstine (2006) dan Watson (2007) adalah terletak pada peran museum yang semakin besar dalam Museologi Baru atas dunia pendidikan dan manfaatnya bagi masyarakat (*educational and societal roles*). Perbedaan tersebut lebih lanjut dijelaskan oleh Hauenschild dalam *Claims and Reality of New Museology* bahwa Museologi Baru secara teori sebetulnya tidak memiliki perbedaan mendasar dengan Museologi Lama yang berkembang pada abad 19 pada era Museum Tradisional yaitu sebagai institusi ilmu pengetahuan yang memiliki manfaat untuk masyarakat sebagaimana dijelaskan dalam kutipan sebelumnya (hlm.6). Tetapi dalam prakteknya muncul bermacam perkembangan yang nantinya akan dikelompokkan dalam topik mutasi, yaitu perkembangan yang tidak menolak bentuk sebelumnya, tetapi menyempurnakannya, contohnya adalah peran Museum Modern yang tidak sebatas dalam pendidikan tapi

terlibat lebih jauh dalam perubahan sosial. Ditambahkan oleh Hauenschild bahwa Museum Modern merupakan museum dinamis yang terus bertumbuh dengan bentuk kelembagaan yang makin berkurang, terlibat dalam menjaga lingkungan di sekitarnya (*ecological perspective*), berorientasi pada tema (*theme-oriented*) dan bukan *object-oriented* (1988: 9 – 12).

Melalui uraian berbagai teori yang dikemukakan diatas terlihat makin jelas bahwa Museologi Baru adalah Museum Modern dengan penekanan pada pendidikan dan fungsinya untuk masyarakat (*educational and societal roles*) dan tidak sekedar pada koleksi museum (*object oriented*). Penekanan demikian dapat dilihat di MUSE atas warisan budaya berujud memori kolektif yang dimaknai dan diwujudkan dalam bentuk lukisan konseptual. Pengunjung MUSE akan dipandu oleh kurator untuk memahami berbagai kisah di seputar kraton dan makna filosofi dari bermacam kebudayaan Jawa melalui diorama dwimatra berujud lukisan. Pemaknaan koleksi (*musealisasi*) yang terjadi tidak hanya berujud informasi singkat sebatas label atau caption seperti dalam Museum Tradisional tapi informasi selengkap-lengkapannya untuk pengunjung dimana informasi tersebut akan lebih hidup bila dibawakan oleh kurator karena tidak hanya lebih informatif tapi juga interaktif. Fraser dalam *Museum Revolutions* mengungkapkan empat factor interaksi yang akan dialami oleh pengunjung museum, yaitu '*transaction, ritual, identity and power*' (Fraser dalam Knell, MacLeod, Watson, 2007: 291) yang akan dijelaskan lebih lanjut dalam bab 4. Sementara itu diagram di bawah ini adalah Diagram Basis yang akan menjelaskan perbedaan orientasi antara Museologi Lama yang lebih mengandalkan obyek sebagai daya tarik utamanya dan Museologi Baru yang lebih menitik beratkan pada informasi lengkap untuk kepentingan masyarakat luas dan perkembangan pendidikan. Bentuk Diagram Basis ini akan berkembang lebih jauh bila dihubungkan dengan bentuk koleksi MUSE yang terdiri dari warisan budaya takbenda dan akan menyerupai proses semiosis yang berkelanjutan antara *signified (signifie/ petanda)* dan *signifier (significant/ penanda)* yang dikemukakan Ferdinand de Saussure (Hoed, 2007: 3) tetapi dalam proses pemaknaan koleksi museum adalah antara *encoding dan decoding* yang akan dijelaskan lebih lanjut dalam bab 4.

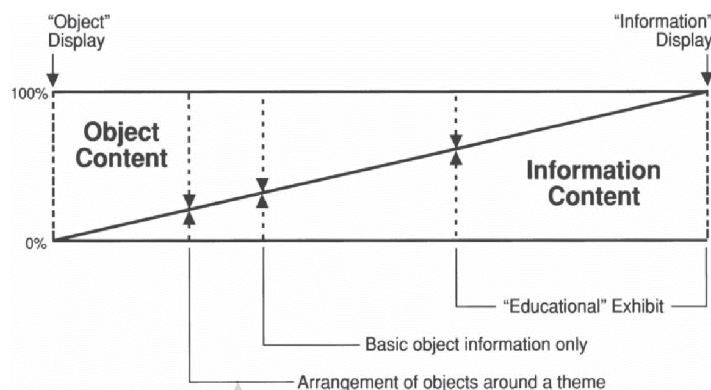


Diagram 1.1. Object based x Information based  
(Sumber: Project Model Exhibitions oleh Verhaar dan Meeter dalam Dean, 1994: 4)

Berdasarkan penjelasan diatas dan latar belakang masalah yang disimpulkan pada bagian akhir bab sebelumnya dapat dirumuskan bahwa penerapan Museologi Baru yang berbasis pada informasi (*information based*) dan berorientasi pada pendidikan dan masyarakat (*educational and societal oriented*) merupakan revitalisasi atas Bentuk dan Isi museum untuk museum-museum di Indonesia. Sedangkan untuk merumuskan cara penerapannya akan mengambil contoh dari hasil kajian lapangan yang diadakan di MUSE.

### 1. 3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### Tujuan Penelitian

- ◆ Mendapatkan pembuktian ilmiah atas konsep dan teori Museologi Baru yang diterapkan di museum Ullen Sentalu melalui kajian pustaka dan riset di lapangan
- ◆ Mempelajari bermacam teori dan aplikasi *information based* dan *educational and societal roles* untuk pengembangan Museum Modern lebih lanjut
- ◆ Mensinkronkan bermacam konsep baru yang berkembang dengan teori yang sudah dibakukan menjadi kerangka penelitian yang terpadu

#### Manfaat Penelitian

- ◆ Memanfaatkan hasil penelitian untuk menjadi landasan teori bagi pengembangan *living museum* berbasis warisan budaya tak benda di masa mendatang

- ◆ Menemukan cara pemaknaan (musealisasi) atas warisan budaya takbenda dan cara memamerkannya dalam museum
- ◆ Memberikan hasil penelitian kepada pengelola museum sebagai bahan evaluasi dan kepada institusi pendidikan sebagai masukan untuk kajian ilmiah lebih lanjut

#### 1. 4. Ruang Lingkup Penelitian

Penerapan Museologi Baru yang berbasis pada informasi (*information based*) dan berorientasi pada pendidikan dan masyarakat (*educational and societal oriented*) akan mengambil contoh Museum Ullen Sentalu (MUSE) yang terletak di kawasan wisata Kaliurang, Yogyakarta dengan fokus pada Bentuk (arsitektur, tata ruang, tata pameran) dan Isi (koleksi) museum. Sebagaimana diketahui bahwa koleksi utama museum ini tergolong unik dan berbeda dengan museum pada umumnya, yaitu berupa lukisan konseptual (*imaginary and narrative conceptual paintings*) dari proses memaknai (musealisasi) warisan budaya tak-benda (*intangible cultural heritages*) yang bersumber dari kraton Mataram dan kebudayaan Jawa. Musealisasi (pemaknaan) pertama adalah tentang sejarah dan peran para putri dan permaisuri raja dari balik tembok kraton yang diambil dari empat kerajaan Mataram Kini<sup>5</sup> yaitu kraton Ngayogyakarta Hadiningrat dan Puro Pakualaman di Yogyakarta dan kraton Surakarta Hadiningrat dan Puro Mangkunegaran di Surakarta yang selama ini tertutup bagi umum, tapi kini terbuka untuk pengunjung museum melalui lukisan konseptual yang berisi kaidah kehidupan dan tata adat Kraton yang sarat dengan makna filosofis. Musealisasi kedua adalah kisah di seputar Kraton yang berujud ritual dan etika, seperti upacara jumenengan untuk memperingati raja bertahta, perayaan sekaten yang

---

<sup>5</sup> Mataram Kini atau Mataram Islam II adalah terminologi yang digunakan untuk kerajaan Mataram sekarang yang terbagi menjadi empat. Terminologi tersebut digunakan untuk membedakan keberadaannya dengan Mataram Kuno yang berkembang pada abad 7 - 12 dari dinasti Sanjaya dan Syailendra yang berbasis pada agama Hindu-Budha dan Mataram Islam I yang didirikan oleh Panembahan Senopati (1575 – 1601) hingga kekuasaan Paku Buwono III (1749 – 1788) dengan ibukota di Kotagede, Kerta, Plered, Kartasura dan Surakarta hingga akhirnya terpecah menjadi dua. Perjanjian Giyanti (Paliyan Nagari) pada tahun 1755 membagi kerajaan Mataram menjadi dua, yaitu kraton Surakarta Hadiningrat dan Ngayogyakarta Hadiningrat dilanjutkan dengan Perjanjian Salatiga pada tahun 1757 yang membagi Kraton Kasunanan menjadi Kraton Kasunanan dan Kadipaten Puro Mangkunegaran dan pada tahun 1813 atas prakarsa pemerintahan Inggris membagi Kraton Kasultanan menjadi Kraton Kasultanan dan Kadipaten Puro Pakualaman.

merupakan festival tahunan untuk seluruh lapisan masyarakat dengan puncaknya adalah upacara Garebeg, etika 'tata krama' dan 'unggah-ungguh' antara pria dan wanita, orang tua dan anak muda. Ketiga adalah musealisasi atas makna filosofis dan estetika bermacam seni dan budaya, seperti tari bedhaya dan srimpi, seni pantun mocapat, motif batik larangan '*vostenlanden*' (batik kraton), seni busana paes ageng dan bermacam warisan budaya takbenda lainnya.

Ruang Lingkup Penelitian dibagi menjadi dua, yaitu: pertama berupa kajian teori melalui riset pustaka dengan tujuan untuk mendapatkan landasan teori tentang penerapan konsep Museologi Baru di museum Ullen Sentalu termasuk teori kebudayaan visual, hermeneutika, komunikasi, arsitektur vernacular dan post-mo, metode interpretasi dan pemaknaaninggalan masa lalu, khususnya manajemen warisan budaya tak benda. Kedua berupa kajian langsung di Museum Ullen Sentalu dengan mempelajari visi, misi, struktur organisasi dan program museum; Jenis koleksi dan fasilitas museum seperti: café, restaurant, perpustakaan dan museum shop; Laggam arsitektur, tata pameran dan tata ruang secara detail dan keseluruhan termasuk kawasan wisata Kaliurang dan Daerah Istimewa Yogyakarta yang merupakan *ambiance* (khasanah) dan *setting* (latar) museum secara makro. Bentuk kajian dari ruang lingkup kecil ke ruang yang lebih besar mengikuti konsep konservasi koleksi museum bertajuk 'box within box' (Yulita, 2008: 54 – 55). Dimulai dari tata pameran dan tata ruang, dilanjutkan dengan bentuk arsitektur hingga kawasan Kaliurang dan kota Yogyakarta dimana museum berada. Kedua lingkup kajian tersebut (pustaka dan lapangan) akan dikelompokkan dalam tiga tema yang sama sebagai benang merahnya untuk memudahkan penelitian, yaitu tema Mutasi, Mnemonic dan Memori yang akan dijelaskan dalam bab berikutnya.

### **1. 5. Metode Penelitian**

Penelitian ilmiah atas penerapan Museologi Baru di museum Ullen Sentalu akan menggunakan metode kualitatif dengan tehnik pengumpulan data secara induktif. Penelitian ilmiah menurut Suparlan (1994) adalah kegiatan ilmiah yang sistematis dan obyektif untuk mendapatkan kesimpulan berdasarkan metode ilmiah. Metode ilmiah

merupakan kerangka untuk mencapai kesimpulan dalam penelitian ilmiah yang dapat berwujud pengamatan, eksperimen, generalisasi, verifikasi dan wawancara. Tujuan dari metode ilmiah adalah menguji gejala, fenomena atau wacana di lapangan dan menghubungkannya dengan hasil penelitian sebelumnya yang masih berujud konsep atau sudah dibakukan menjadi teori sehingga menghasilkan proses verifikasi secara empirik, karena setiap konsep atau teori harus dibuat berdasarkan bukti empirik. Untuk itu penelitian ilmiah harus memiliki kriteria: pertama, bersifat terbuka, artinya dapat diperiksa oleh peneliti lain kapan saja diperlukan; kedua, harus menggunakan beragam konsep dan teori yang sudah diakui keabsahannya; ketiga, pengumpulan data dilakukan secara obyektif, artinya peneliti tidak memiliki asumsi dan tendensi terhadap teori dan keterangan tertentu yang bisa menimbulkan salah arah (*mislead*) ketika melakukan penelitian, tapi harus bersikap netral dan memiliki motivasi ingin membuktikan; keempat, kesimpulan yang dihasilkan dalam penelitian dapat ditemukan ulang oleh peneliti lain (Suparlan, 1994: 2 – 26).

Lebih lanjut dijelaskan oleh Moleong (2002) bahwa penelitian kualitatif biasanya berorientasi pada teori yang oleh Bogdan dan Biklen disebut paradigma. Paradigma adalah konsep, asumsi atau proposisi dalam cara berpikir dan melakukan penelitian berdasarkan teori yang akan membantu dalam pengumpulan data dan menganalisisnya. Data berupa kata-kata dan bukan angka-angka yang dikumpulkan, selanjutnya akan dianalisa secara induktif karena analisa induktif dapat menguraikan latar secara penuh dan menemukan pengaruh sama yang dapat mempertajam hubungan data yang satu dengan lainnya. Analisa induktif digunakan karena sering muncul kenyataan ganda dalam pengumpulan data, sehingga untuk menghindari salah penafsiran dan kesimpang-siuran ditetapkan fokus (Moleong, 2002: 3 – 30). Meskipun terfokus, bukan berarti hanya menggunakan satu metode karena pemahaman yang mendalam dengan menggunakan bermacam metode merupakan keberhasilan dalam suatu penelitian, sebagaimana ditekankan Flick dalam Denzin (2005: 5, 25):

*Qualitative research is inherently multi-method in focus. The use of multiple methods reflects an attempt to secure in-depth understanding.*



Berbagai metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan topik dan tema yang sama supaya terfokus, dengan urutan langkah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data melalui kajian pustaka atas berbagai teori museologi dengan penekanan pada Museologi Baru akan disatukan dalam tabel untuk menemukan kesamaan atau tema sentral yang akan memudahkan dalam menganalisa penerapan Museologi Baru dan karakteristik Museum Modern
2. Pengumpulan data melalui kajian pustaka atas Sejarah, Bentuk dan Isi museum akan dikelompokkan berdasarkan tema Mutasi, Mnemonic dan Memori dengan pembagian topik sebagai berikut:
  - 2.1 Pembahasan tentang perkembangan museum dan karakteristik setiap jenisnya akan dikelompokkan dalam topik Sejarah Museum dengan tema Mutasi
  - 2.2 Pembahasan tentang tata pameran, tata ruang dan langgam arsitektur akan dikelompokkan dalam topik Bentuk Museum dengan tema Mnemonic
  - 2.3 Pembahasan tentang memori, cara menginterpretasikan dan memamerkannya akan dikelompokkan dalam topik Isi Museum dengan tema Memori.
3. Penyampaian data dari kajian lapangan yang sebagian didukung data ilmiah akan dikelompokkan dalam klasifikasi topik dan tema yang sama seperti dalam kajian teori, dengan pembagian sebagai berikut:
  - 3.1 Tema Mutasi akan mempelajari topik sejarah terbentuknya MUSE termasuk arti nama, visi – misi serta seluk-beluk museum hingga perkembangan terkini
  - 3.2 Tema Mnemonic akan mempelajari topik setting museum secara makro yaitu *ambiance* kota Yogyakarta yang penuh dengan pernak – pernik budaya dan khasanah sejarah serta setting mikro tentang kawasan Kaliurang yang memiliki panorama indah dan makna filosofis ‘kejawen’. Setting tersebut berpengaruh pada bentuk arsitektur, tata ruang dan tata pameran MUSE
  - 3.3 Tema Memori akan mempelajari topik interpretasi dan pembingkaiian makna (*meaning making*) atas memori kolektif milik empat kraton di Yogyakarta dan Surakarta serta warisan budaya tak benda lain yang masih hidup dikalangan masyarakat, seperti perayaan sekaten, upacara labuhan dan kegiatan *festivity* dan ritual yang semuanya akan diwujudkan dalam bentuk lukisan konseptual

## **1. 6. Sistematika Penulisan**

### **BAB 1: PENDAHULUAN**

Pada bab awal ini dibahas tentang latar belakang permasalahan berupa keadaan museum-museum di Indonesia yang harus segera direvitalisasi. Kemudian penjelasan tentang konsep Museologi Baru yang diterapkan di museum Ullen Sentalu dalam wujud bentuk dan isi museum yang selanjutnya akan digunakan sebagai contoh untuk merevitalisasi museum-museum di Indonesia. Kemudian penjelasan tentang tujuan dan manfaat penelitian dilanjutkan dengan ruang lingkup penelitian yang dibagi menjadi kajian teori dan kajian lapangan dan akhirnya ditutup dengan penjelasan tentang metode penelitian.

### **BAB 2 : TEORI MUSEOLOGI BARU DAN BERAGAM TEORI LAIN**

Bab ini membahas tentang beragam teori Museologi dengan penekanan pada Museologi Baru untuk mengetahui konsep paling mendasar dalam penerapannya. Selanjutnya membahas tentang sejarah perkembangan museum dan berbagai teori lainnya, seperti arsitektur post-modern dan teori interpretasi untuk mengetahui perkembangan Bentuk dan Isi museum

### **BAB 3 : MUSEUM ULLEN SENTALU**

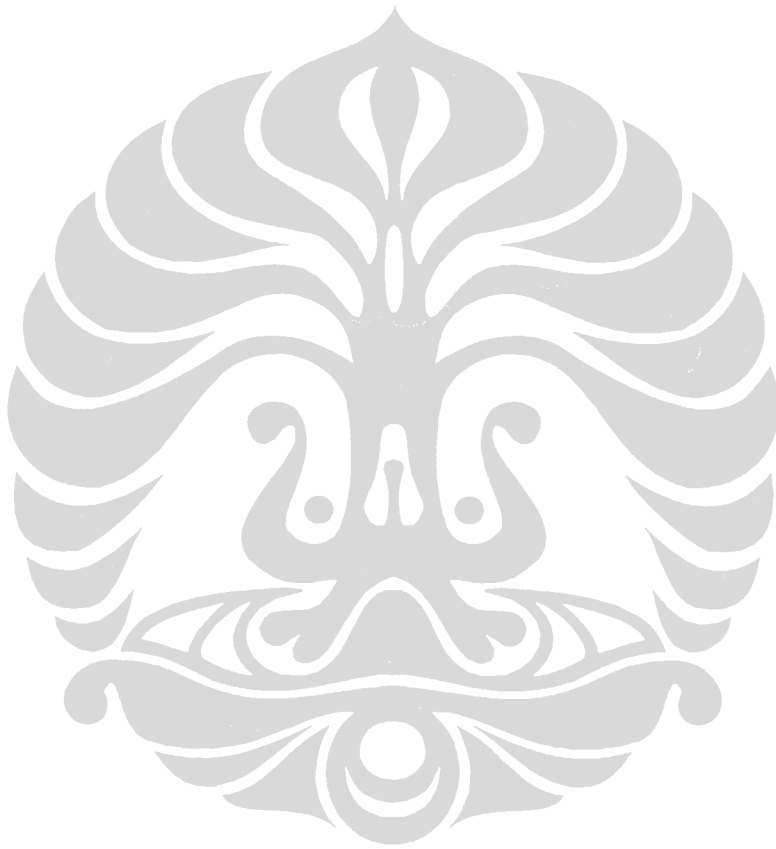
Bab ini membahas keberadaan Museum Ullen Sentalu secara lengkap mulai dari setting makro dan mikro, visi dan misi museum serta penerapan konsep dan teori Museologi Baru yang diwujudkan dalam Bentuk dan Isi museum

### **BAB 4 : ANALISA PENERAPAN MUSEOLOGI BARU**

Bab ini menggabungkan Bab 2 yang berisi konsep Museologi Baru dan landasan teori lainnya dengan Bab 3 yang membahas tentang seluk beluk Museum Ullen Sentalu dan penerapan teori Museologi Baru

**BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini membahas kesimpulan dan saran dari hasil kajian pustaka dan lapangan yang akan diberikan untuk pengelola museum dan institusi yang menyelenggarakan program studi Museologi untuk menjadi bahan masukan dan kajian dalam penerapan dan pengembangan konsep dan teori Museologi Baru



## BAB 2

### KAJIAN TEORI MUSEOLOGI BARU DAN TEORI LAIN BERDASARKAN TEMA MUTASI, MNEMONIC DAN MEMORI

#### 2.1 Arti Kata Mutasi, Mnemonic dan Memori

Kajian beragam teori dari studi pustaka dalam penelitian ini akan dikelompokkan dalam topik dan tema yang sama dengan hasil kajian di lapangan, yaitu Mutasi, Mnemonic dan Memori sebagaimana sudah dijelaskan dalam bab 1 tentang metode penelitian. Fungsi dari tema sentral adalah sebagai benang merah yang akan menyatukan topik yang sama dari kajian pustaka dan temuan di lapangan. Untuk kajian pustaka akan dibagi menjadi dua yaitu kajian teori Museologi dan kajian teori lainnya, seperti teori interpretasi, komunikasi, arsitektur dan lainnya. Sedangkan untuk kajian bermacam temuan di lapangan seperti setting museum yang merupakan Bentuk Museum dan jenis tour yang merupakan bagian dari Isi Museum akan menggunakan tema seperti pada kajian teori dan akan dijelaskan lebih lanjut dalam Bab 3.

Sebelum masuk dalam pokok pembahasan akan dijelaskan terlebih dahulu arti kata yang akan digunakan sebagai topik dan tema penelitian. Terminologi pertama adalah kata Mutasi yang akan menjelaskan tentang sejarah perkembangan museum. Menurut kamus Webster arti kata mutasi adalah '*significant and basic alteration*' yang berarti perubahan mendasar dan signifikan dari bentuk lama ke bentuk baru. (Merriam Webster, 1994: 768). Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan kata mutasi sebagai suatu perubahan ke bentuk berikutnya yang bersifat menyesuaikan diri (KBBI, 1993: 603). Sedangkan menurut kamus sinonim Roget Thesaurus, persamaan kata *Mutation* adalah '*Deviation*' atau '*Change*' yang berarti pergeseran atau perubahan (Roget, 1985: 355). Maksud dan arti kata mutasi harus diperjelas, karena kata mutasi sering diartikan terlalu sempit sebagai pemindahan (dimutasikan) atau perubahan genetika. Ditambahkan pula, arti kata mutasi bukan metafora, karena bukan sekedar perubahan bentuk, tapi kajian ulang untuk mengevaluasi yang lama dan menerapkan yang baru dengan cara menolak atau mengadopsi suatu bentuk atau merefleksikan masa lalu dan

masuk ke masa depan sebagaimana dikemukakan Knell, MacLeod dan Watson dalam *Museum Revolutions* (2007).

Terminologi kedua adalah kata Mnemonic yang akan digunakan untuk menjelaskan nuansa atau atmosfer dalam museum yang tercipta lewat tata pameran, tata ruang dan arsitektur bangunan. Mnemonic, menurut kamus Webster adalah *'assisting or intended to assist memory'* dan mnemonics berarti *'technique of improving memory'* (Webster, 1994: 746). Sedangkan dalam kamus *Contemporary English-Indonesian* memiliki arti *'dimaksudkan untuk membantu ingatan'* dan mnemonics berarti *'sesuatu yang dapat membantu ingatan'* (Salim, 2008: 1408). Dalam penelitian ini, mnemonic akan beragam jenis memori diwujudkan dalam bentuk arsitektur, tata ruang dan tata pameran bahkan sejauh toponim, tipologi dan morfologi bangunan, sehingga pengunjung akan mendapatkan nuansa yang akan memudahkannya untuk memahami makna atau pesan yang disampaikan dalam museum.

Sementara itu, terminologi ketiga adalah kata Memori yang secara umum berarti ingatan atau kenangan tapi bila disandingkan dengan kata lain akan memiliki arti yang beragam, seperti memori pribadi, memori kolektif dan memori nasional yang artinya secara spesifik akan dijelaskan langsung dalam bab yang membahasnya bersama dengan contohnya.

## **2.2 Teori Museologi**

Kajian teori museologi akan dibagi menjadi tiga topik, pertama adalah sejarah perkembangan museum dan museologi, termasuk didalamnya teori Klasik dan Evolusi museum dengan menggunakan tema Mutasi; kedua adalah masalah manajemen koleksi (isi) museum atas koleksi berbentuk tak benda dengan tema Memori dan mengambil contoh koleksi di MUSE; ketiga adalah perkembangan Museologi Baru yang muncul dalam bermacam teori dengan menggunakan terminologi komunitas, publik, masyarakat dan social dan akan dijadikan satu tema, *societal role*.

### **2.2.1 Teori Klasik dan Evolusi Museum**

Museologi sebagai ilmu sosial yang berbasis praktis menurut Van Mensch

(2003) dapat dibagi menjadi dua aliran utama (*mainstream*), yaitu: fase pertama yang dikategorikan sebagai teori Klasik museum, karena merupakan teori paling awal tentang museum yang sering digunakan dalam museologi, baik Museologi Lama dan Museologi Baru dan fase kedua yang dikategorikan sebagai teori Evolusi museum, karena menjelaskan perkembangan museum secara evolusioner yaitu mulai dari bentuk museum umum hingga museum khusus dan sering digunakan untuk membedakan antara Museum Tradisional dan Museum Modern.

Teori Klasik museum menjelaskan tentang fungsi utama museum dalam mengoleksi, mendokumentasikan, merawat dan memamerkan kebudayaan materi, dimana benda budaya yang berujud artefak atau memorabilia menjadi '*paramount*' (Doering, 1999: 333). Pendapat senada tentang benda budaya sebagai hal yang paling utama dalam museum juga dikemukakan oleh Jenkinson dalam Pearce (1989: 140)

*...there are those museum workers, the 'object worshippers', who believe that objects are paramount... other material, written, visual or verbal, is to them of mere secondary or contextual importance*

Fase pertama sering dikategorikan sebagai fase *object-oriented* dan dalam periode awal ini terdapat bermacam teori dan pendapat dari para ahli ilmu sosial dan filsafat yang membahas tentang fungsi museum. Tiga di antaranya yang akan dikutip karena berhubungan dengan topik *societal role* yang sedang diteliti, yaitu pertama, teori Marxist yang mengkritik museum sebagai institusi politik untuk kepentingan penguasa dan hanya merepresentasikan nilai dan selera kaum elit. Kedua adalah teori Foucauldian, yang menempatkan museum sebagai institusi yang berhubungan dengan kekuasaan, dimana koleksi yang dipamerkan hanya mewakili kepentingan kelompok yang dominan. Ketiga, teori Bourdieu yang mengidentifikasi pengunjung yang datang ke museum adalah dari kalangan '*cultural capital*' yaitu golongan kaum atas yang memiliki pemahaman budaya atas materi yang dipamerkan karena mengenyam pendidikan tinggi, memiliki cita rasa dan budi pekerti yang baik di museum (Magetsari, 2009). Ketiga pendapat tersebut secara tidak langsung merepresentasikan bentuk museum paling awal pada masa *wunderkammer* atau *cabinet of curiosity* yang tidak hanya *object oriented* tapi juga *segmented* yaitu terbatas pada tamu yang dipandang

layak oleh pemilik koleksi (kolektor, patron) atau hanya untuk para peneliti.

Perkembangan selanjutnya adalah munculnya konsep baru yang dikategorikan sebagai konsep Museologi Baru yang digunakan dalam pemaknaan koleksi, dimana teori klasik yang bersifat linear (Diagram 2.1) dan sudah digunakan selama ratusan tahun mengerucut menjadi teori Segitiga Fungsi saling terkait (*interdependent triangle*) yang sirkulatoris (Diagram 2.2) dengan penekanan pada preservasi, riset dan komunikasi dan fokus utama pada manfaatnya untuk masyarakat dan tidak sekedar pada bendanya (Van Mesch, 2003 : 10). Teori segitiga fungsi yang sirkulatoris (mengalir) dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk terapan sebagaimana terlihat dalam diagram 2.3 dan 2.4. Teori baru tersebut memperlihatkan perubahan karakter museum secara mendasar, dari *object-oriented* ke *people-oriented*, yang berpengaruh pada materi pameran, pembuatan teks dalam label, hubungan museum dengan masyarakat dan masuknya disiplin ilmu lain (interdisiplin) hingga metode interpretasi yang lebih efektif dibandingkan sebelumnya (Magetsari, 2009).



Diagram 2.1. Museologi Klasik : Linear

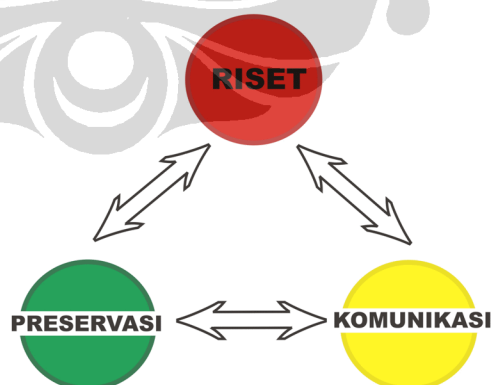


Diagram 2.2. Museologi Baru : Sirkulatoris  
(Sumber Van Mensch 2003 dalam Magetsari 2008)

Berdasarkan kedua diagram diatas dapat dilihat bahwa konsep Museologi Klasik mulanya hanya menitik beratkan pada metodologi, yaitu metode pengoleksian, perawatan dan pameran yang bergerak secara linear dimana masing-masing seakan berdiri sendiri dan bergerak secara kronologis. Berbeda dengan konsep Museologi Baru yang digambarkan dalam diagram secara sirkulatoris dan saling berkaitan (*interdependent*) yang menunjukkan fungsi museum yang saling terkait dan terus berproses (*on going process*) dalam melakukan pelestarian, penelitian dan mengkomunikasikannya untuk publik dan bukan sekedar memamerkannya. Bentuk segitiga fungsi saling terkait dengan tanda panah ke kedua arah juga menunjukkan proses yang berlangsung tidak hanya searah tapi saling terkait. Demikian pula dengan diagram turunan berikutnya, yaitu diagram 2.3 dan 2.4 yang memiliki terapan berbeda tapi dengan mekanisme serupa yang juga mengalir dan saling terkait.

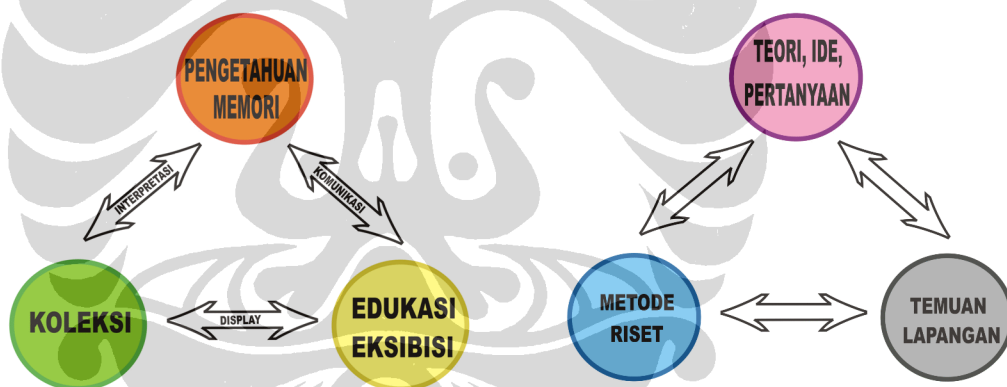


Diagram 2.3. Museological Research

Diagram 2.4. Research Process

(Sumber Van Mensch 2003 dalam Magetsari 2008) (Sumber Van Mensch 2003 dalam Magetsari 2008)

Dengan masuknya konsep Museologi Baru terjadi perkembangan dalam penanganan koleksi, yaitu masuknya kelompok baru dari disiplin ilmu lain yang terdiri dari ahli konservasi, desain grafis, hubungan masyarakat dan keahlian lainnya yang semuanya termasuk dalam *support discipline*. Sementara itu dibagian lain merupakan kelompok yang sejak awal telah ada, yaitu kelompok *subject matter* yang terdiri dari para arkeolog, antropolog dan sejarawan yang bertugas untuk memaknai koleksi museum sesuai dengan bidangnya masing-masing.



Munculnya Museologi Baru berpengaruh pada proses pemaknaan yang tertuang dalam pembuatan label dengan pendekatan lewat interpretasi makna yang lebih lengkap dan menyeluruh, yaitu pemaknaan dari konteks primer ke konteks museum dimana proses tersebut disebut *musealisasi*. Konteks primer adalah konteks bawaan atau konteks asli pada benda ketika belum disimpan atau dipamerkan di museum dan seringkali merupakan konteks yang masih hidup di tengah masyarakat untuk keperluan praktis, estetis atau simbolis (Magetsari, 2008). Tapi ketika benda itu masuk museum, maka terjadi musealisasi untuk mendapatkan konteks baru yang sesuai dengan visi dan misi museum yang mampu memberi inspirasi bagi pengunjung museum. Disini terjadi proses pembingkaihan makna yang oleh Derrida disebut *parerga* dan oleh Foucault dan Perozi disebut dekonstruksi budaya (Mc Tavish dalam Marstine, 2006 : 231) . Konteks baru itu selanjutnya disebut konteks museum yang memiliki kualitas standard museum (museum quality/ museality) yang memiliki nilai dokumenter. Jadi tidak sekedar konteks primer yang baku, sebagaimana dalam Museologi Lama yang hanya berorientasi pada obyek, tapi konteks dengan makna yang lebih luas untuk pengunjung museum yang beragam dan tidak *segmented*, karena orientasi Museologi Baru adalah pada masyarakat (Van Mensch, 2003 dalam Magetsari, 2008)

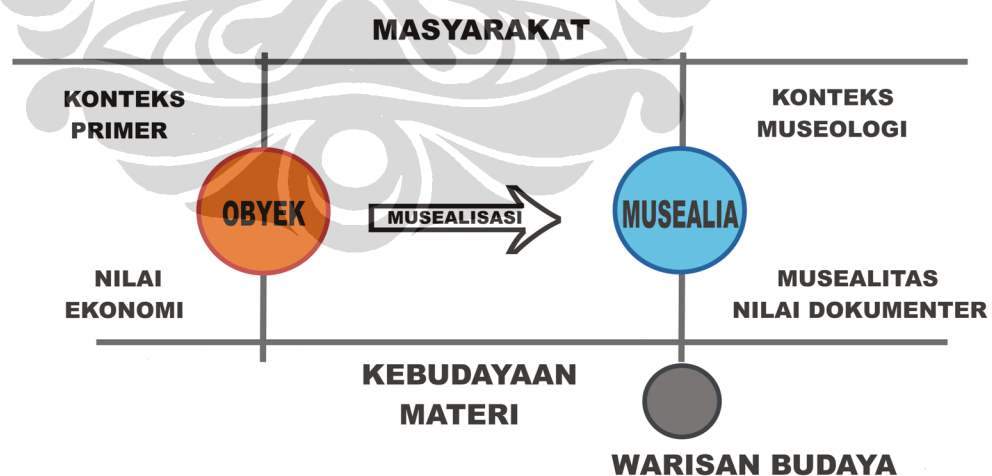


Diagram 2.5 Musealisasi

(Sumber Van Mensch 2003 dalam Magetsari 2008)

Teori Musealisasi serupa, selain Van Mensch juga dikemukakan oleh Vergo. Musealisasi sebagai proses ‘*museumification*’ (pemuseuman) atas kebudayaan materi mengharuskan ‘bercerainya’ konteks awal (*primary context*) bendainggalan masa lalu dengan konteks museum (*museum context*) masa kini (Vergo, 2000: 9). Perkembangan *museumification* atas berbagai aspekinggalan masa lalu dijelaskan lebih lanjut oleh sejarawan Victoria Newhouse dalam *Towards a New Museum* (Barreneche, 2005: 5):

*One intriguing aspect of the current proliferation of museum is the museumification of seemingly every phenomenon known to humanity*

Musealisasi atas berbagai aspek atau fenomena kehidupan juga dilakukan oleh Museum Ullen Sentalu atas warisan budaya takbenda (*intangible cultural heritage*) yang berujud kisah para putri bangsawan Mataram, makna filosofis motif batik, jenis tarian tradisional, upacara kraton dan lainnya. Sedangkan ilmu museum, baik yang bersifat teori (museologi) atau praktis (museografi) sejauh ini masih berorientasi pada warisan berujud kebendaan (*tangible heritage*) dan belum memperhatikan warisan budaya tak benda (*intangible cultural heritage*), sehingga hal ini menimbulkan masalah yang membutuhkan penanganan tersendiri yang akan didiskusikan dalam penelitian ini. Kurangnya perhatian museum dan institusi lainnya terhadap warisan budaya takbenda dikemukakan oleh pengamat museologi dari Jepang, Yoshida (Yoshida dalam *Journal Museum Internasional (JMI)*, 2004 vol 56 : 109) :

*The museum has long been considered as a place of representation, preservation and conservation of the tangible cultural property of the past... there seems little room for museums to contribute to the safeguarding (dynamism) of intangible cultural heritage.*

Keadaan demikian sangat memprihatinkan karena warisan budaya tak-benda sebetulnya memiliki nilai yang sama pentingnya seperti warisan budaya yang dapat disentuh. Diperkirakan warisan budaya tak-benda bahkan memiliki jumlah dan bentuk yang lebih besar dan beragam dan secara keseluruhan lebih rentan menuju kepunahan karena sebagian besar bersifat sesaat (*ephemeral*) dan selalu berubah (*evolving*) sebagaimana dikemukakan oleh pengamat museologi dari Korea, Jongsung (Jongsung dalam *JMI*, 2004 vol 56: 181) :

*Intangible culture cannot be preserved since it is the consequence of momentary human action ... Intangible culture heritage exists in the form of cultural products and is expressed in terms of time and space... within the category of previously organized tradition. Tradition is dynamic and evolving since it is a cultural framework through which people have to select social*

Pendapat serupa disampaikan Hudson (1987) dan Wendland (2004)

*It is there to collect and preserve objects, but not to assess their cultural or political values..., both of which are being constantly modified (Hudson, 1987: 114)*

*The intangible cultural heritage reflects and embodies its history, values and beliefs, in short, its very cultural and social identity (Wendland dalam JMI, 2004 vol 56: 79)*

Melalui uraian diatas muncul persoalan tersendiri sebagaimana diungkapkan sebelumnya bahwa tangible heritage lebih mudah untuk dikonservasi tapi sulit untuk di transmisi. Sedangkan intangible heritage yang lebih mudah untuk ditransmisi karena *mobile*, lebih sulit untuk di konservasi dan yang menjadi persoalan utama adalah bagaimana cara mentransmisikan warisan budaya masa lalu yang berujud tak-benda serta bagaimana cara memamerkannya dalam museum.

Perhatian masyarakat dunia akan warisan budaya tak benda bermula dari Jepang dan Korea. *Law for Protection of Cultural Properties* di Jepang yang disahkan pada tahun 1950 dimaksudkan untuk melindungi bermacam warisan budaya yang bergerak atau menetap dengan perhatian khusus pada warisan budaya tak benda karena setelah Perang Dunia kedua berakhir terancam oleh pengaruh dari Barat (*westernisation*). Perlindungan serupa atas warisan budaya tak benda juga dilakukan oleh pemerintahan Korea pada tahun 1962 melalui *Cultural Heritage Protection Act* (Alivizatou dalam IJH, 2008: 46). Menurut Galla dalam IJH (2008: 10 – 22) filsafat dan pemikiran masyarakat Jepang dan Korea terhadap warisan budaya bangsa, tidak sebatas hanya pada monumen, obyek, dan situs, tapi juga ekspresi kebudayaan yang berkembang sejak masa lalu dan masih bertahan hingga kini. Setelah UNESCO mengadopsi *Recommendation for the Protection of Traditional Culture and Folklore* pada tahun 1989 dan diperkuat oleh Article 2.1 yang menjelaskan tentang terminology *Intangible Cultural Heritage* (ICH) dan Article 2.3 tentang *Safeguarding ICH*

keduanya dirilis pada tahun 2002 perkembangan warisan budaya tak benda selanjutnya membahas tentang wacana '*alternative heritage*' dan *new museology* seiring dengan maraknya terminologi *universalism* dan *particularism* yang sering digunakan. Konsep warisan budaya tak benda (*intangible cultural heritages*) menjadi terminologi paling populer dalam beberapa dekade terakhir dimana banyak museum dan lembaga kebudayaan di berbagai penjuru dunia menginterpretasikan dan mengoperasikannya (Alivizatou dalam IJH, 2008: 45, 46). Tidak terkecuali adalah museum Ullen Sentalu di Yogyakarta dengan koleksi warisan budaya takbenda berujud memori kolektif dari kehidupan para putri raja dan kegiatan ritual di kraton Yogyakarta dan Surakarta.

Fase kedua adalah perkembangan bentuk museum yang bisa dikategorikan sebagai teori Evolusi museum. Bermula dari Museum Tradisional dengan orientasi museum hanya padainggalan masa lalu yang akan dikoleksi, dirawat dan dipamerkan (*object oriented*), kemudian berkembang menjadi Museum Komunitas yang serupa dengan Eco Museum yang memiliki pendekatan lebih jauh dengan melibatkan peran serta masyarakat disekitarnya sebagai *stake holders* dan terakhir adalah bentuk Museum *Lieux de Memoire* yaitu museum tempat menyimpan memori kolektif, baik yang berujud tangible atau intangible milik komunitas tertentu atau sebuah bangsa yang tidak harus berasal dari masyarakat disekitarnya dimana museum itu berada (Van Mensch, 2003: 7 – 9). Dalam hal ini museum Ullen Sentalu bukan Museum Komunitas atau *Eco Museum* tapi Museum *Lieux de Memoire*, karena komunitas yang membentuknya bukan 'in situ' tapi komunitas yang berasal dari luar, yaitu dari 'trah' (klan) dan kerabat keluarga kerajaan yang tersebar di empat kraton di Yogyakarta dan Surakarta. Warisan budaya dari keempat kraton tersebut dipertemukan di MUSE dan dimaknai sedemikian rupa menjadi '*wunderkammer par excellence*', sebagaimana konsep museum Ripley yang dijelaskan oleh Umberto Eco lewat Tamasya dalam Hyperealitas (Eco, 1987: 40). Dalam fase kedua ini muncul masalah berikutnya yaitu bagaimana menciptakan tempat yang ideal untuk mengkonservasi dan preservasi *lieux de memoire*, setelah dua masalah yang dikemukakan sebelumnya tentang bagaimana mentransmisikan dan cara memamerkan warisan budaya tak-benda.

Terminologi *'collective memory'* pertama kali diperkenalkan oleh Maurice Halbwachs (1950) untuk menjelaskan warisan budaya tak-benda yang akan dikoleksi dan dirawat di museum. Dalam perkembangannya, hanya memori kolektif yang memiliki fungsi informasi dan dapat dikomunikasikan yang akan dilestarikan, sebagaimana dijelaskan oleh Hauenschild (1988: 4-5):

*... material goods become part of the heritage only as a function of the needs of this collective memory*

Obyek yang tidak memiliki nilai memori kolektif tidak akan dimasukkan sebagai warisan budaya. Demikian pula untuk memutuskan suatu daerah perlu dilestarikan atau tidak (dalam museum komunitas dan eco museum) bukan lagi oleh peneliti dari luar, tapi oleh komunitas itu sendiri yang merupakan aplikasi konsep *'people empowerment'* untuk menentukan apakah di dalam wilayah tersebut terdapat obyek yang memiliki warisan memori kolektif yang perlu dilestarikan atau tidak. Hal demikian menciptakan kompleksitas dan keunikan tersendiri, karena setiap komunitas memiliki ekosistem dan cara hidupnya sendiri (Rivard 1984a: 46-48 dalam Hauenschild, 1988: 4-5). Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Crooke (2007) :

*The links between museums, heritage and community are so complex, that it is hard to distinguish which one leads the other – does heritage construct the community or does a community construct heritage? (Crooke, 2007 : 1)*

Terlepas dari kompleksitas tersebut, terlihat makin jelas bahwa memori kolektif memegang peran penting dalam Museologi Baru karena fungsi museum tidak lagi sekedar memberi penjelasan tentang maknainggalan masa lalu untuk *limited audience* atau pengunjung *segmented* (peneliti atau relasi) tetapi untuk audiens yang lebih besar yaitu pengunjung museum yang memiliki keterkaitan budaya dan jiwa serta kenangan bersama dalam memori kolektif atas koleksi yang dipamerkan. Memori kolektif tersebut penting bagi pembentukan jati diri dan kebanggaan komunal serta identifikasi bangsa di tengah derasnya arus globalisasi yang mengikis bermacam budaya tradisional. Pendapat serupa tentang peran komunitas yang makin besar juga disampaikan oleh sebagian besar museolog, di antaranya Vergo (1989), Harrison (1993), Witcomb, (2003), Mason (2004) yang disimpulkan dalam Watson (2007: 13) :

*Old museology to be characterized by an emphasis on the professional collection, documentation and interpretation of objects, then new museology is community focused with the emphasis on community needs*

Melalui kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu karakteristik yang menonjol dalam Museologi Baru adalah peran museum yang makin besar dalam masyarakat (*societal role*) sehingga musealisasi tidak sekedar pada pemaknaan koleksi museum tapi pada manfaat dan korelasi dengan kehidupan masa kini. Perkembangan selanjutnya tidak hanya korelasi masa kini atas musealisasi warisan budaya berujud kebendaan, tetapi musealisasi atas warisan budaya tak benda, sebagaimana yang diterapkan di Museum Ullen Sentalu berupa memori kolektif atas warisan budaya berujud tak-benda. Apabila memori kolektif yang akan dilestarikan berujud benda, seperti artefak, memorabilia atau situs maka proses musealisasi dengan mudah dapat dilakukan karena telah memiliki petunjuk yang jelas. Namun bila memori kolektif berujud tak-benda, seperti sebuah kisah kejadian, rekaman peristiwa yang berlangsung sesaat (*ephemeral*), tata cara dan adat istiadat maka yang menjadi masalah adalah kisah, peristiwa, adat milik siapa yang akan dilestarikan dan bagaimana cara memamerkannya dalam museum, sebagaimana Duncan dalam Watson (2007: 48) mempersoalkannya:

*Who constitutes the community and who defines its identity*

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan empat masalah utama dalam manajemen koleksi museum berujud memori, yaitu:

1. Bagaimana mentransmisikan atau menginterpretasikan warisan budaya masa lalu berbentuk memori
2. Bagaimana cara memamerkan koleksi berbentuk memori dalam museum, termasuk keterangan yang dituangkan dalam bentuk label atau keterangan yang disampaikan oleh kurator lewat guided tour
3. Memori milik siapa yang akan dilestarikan dan dimaknai, mengingat tidak semua memori kolektif memiliki makna *educational* dan *societal*
4. Bagaimana menciptakan tempat yang ideal untuk melakukan konservasi dan preservasi *lieux de memoire*

Persoalan no. 1 dan 3 dapat dikelompokkan dalam topik Isi Museum dengan tema Memori. Sedangkan persoalan no. 2 dan 4 dapat dikelompokkan dalam topik Bentuk Museum dengan tema Mnemonic.

### 2.2.2 Teori Museologi Baru : Peran Edukasional

Sebagaimana dikemukakan oleh Hooper-Greenhill (2000), Magetsari (2008), Marstine (2006) dan Watson (2007) dalam paragraf sebelumnya bahwa Museologi Baru adalah Museum Modern yang berorientasi pada pendidikan dan masyarakat (*educational and societal roles*). Meskipun peran pendidikan telah ada sejak Museum Kuno berdiri (abad 3 SM), bentuk dan mekanismenya berbeda dengan Museum Modern. Apabila dalam Museologi Lama, metode pendidikan bersifat deduktif karena dibatasi oleh waktu dan tempat, pada Museologi Baru lebih bersifat pedagogic (Hooper-Greenhill, 2000: 1-4). Peran pedagogy dalam museum akan dibahas lebih dulu secara singkat, sebelum masuk dalam topik societal, karena dari dua peran museum yang menonjol dalam Museologi Baru, yaitu *educational and societal roles*, sebagaimana didefinisikan ulang dalam Statuta ICOM<sup>6</sup> hanya akan dibahas peran societal agar penelitian ini tidak melebar ke berbagai kajian secara dangkal, tapi lebih terpusat pada satu subyek secara mendalam.

Menurut Hooper-Greenhill dalam *The Educational Role of the Museum* (2007) peran pendidikan di museum sebelumnya terbatas pada anak-anak sekolah dasar tapi kini berkembang makin kompleks dan muncul dalam berbagai bentuk, diantaranya lewat display, eksibisi, event dan workshop, Dalam peran yang semakin kompleks tersebut, tiga hal menjadi acuan utama, yaitu pendidikan, interpretasi dan komunikasi. Arena untuk pendidikan bukan '*education room*' tapi menyangkut seluruh museum dan konsep yang paling sesuai untuk diterapkan di museum adalah '*critical pedagogy*' yang menyangkut tidak hanya metode, strategi dan provisi dalam sistim pendidikan tapi juga menyangkut proses demokratisasi dalam pelayanan museum yang ditujukan bagi

---

<sup>6</sup> Perkembangan peran societal sempat didefinisikan ulang oleh berbagai museum, hingga akhirnya dipertegas dalam Statuta ICOM tahun 1974 (1974: 1): '*The museum is a permanent non-profit institution, open to the public, in the service of society, and its development, which does research on the material evidence of man and his environment, acquires such evidence, preserves it, communicates it and, in particular, display it for the purpose of study, educational and enjoyment.*'

seluruh lapisan masyarakat (Hooper-Greenhill, 2007: 4). Lebih lanjut dalam ulasan tersebut dijelaskan bahwa pedagogy dalam museum dapat dianalisa berdasarkan *content* dan *style*. *Pedagogic content* dalam museum adalah proses interpretasi tentang *subject matter* atas koleksi yang kemudian dicantumkan pada label. Sementara itu *pedagogic style* adalah cara menyampaikakan *content* tersebut dalam display dan eksibisi yang merupakan bagian dari tehnik komunikasi antara lain tata pameran dan kebudayaan visual.

Metode pendidikan pedagogy dalam museum merupakan proses '*understanding through observation*' yang terbagi menjadi beberapa fase: pertama adalah persepsi dari melihat, kemudian pemahaman berdasarkan memori dan setelah itu penilaian atau bisa juga dijelaskan sebagai penalaran lewat persepsi kemudian proses observasi dan refleksi dan setelah itu baru pemahaman (Hooper-Greenhill, 2000: 104 –105). Proses demikian sangat berbeda dengan *one-way teaching* di kelas yang bersifat *formal didactic* sebagaimana yang terjadi dalam Museologi Lama yang tidak memiliki ruang untuk interaksi dan *contemplation* (perenungan).

### **2.2.3 Teori Museologi Baru : Peran Masyarakat**

Peran masyarakat (*societal role*) dalam Museologi Baru akan dikaji dari bermacam teori untuk mendapatkan kesimpulan secara obyektif dan komprehensif. Meskipun masing-masing teori menggunakan terminologi berbeda tapi pada dasarnya mengacu pada konteks yang sama yaitu pada peran masyarakat (*societal role*) yang menjadi prioritas. Seperti kata *Publik* yang digunakan oleh Hauenschild dalam tabel perbedaan Museum Tradisional dan Modern; *Komunitas dan Masyarakat* yang digunakan oleh Magetsari dan Stam dalam Teori Museologi Baru; *Sosial* oleh Vergo dalam Teori Museologi Baru dan *Society* oleh Weil dalam Teori Puisi dan Politik Representasi.

#### **2.2.3.1 Teori Museum Tradisional dan Modern Hauenschild**

Berdasarkan tabel Persamaan dan Perbedaan Museum Tradisional dan Modern yang disusun oleh Hauenschild dibawah ini terlihat bermacam bentuk mutasi, mulai dari pengulangan hingga perubahan menyeluruh dalam pengembangan museum.



Tabel 2.1. Persamaan dan Perbedaan Museum Tradisional dan Museum Modern\*

NO		MUSEUM TRADISIONAL	MUSEUM MODERN
1.	Obyektif	Perawatan dan perlindungan kebudayaan materi	Berhubungan dengan kehidupan keseharian
			Perkembangan social
2.	Prinsip Dasar	Perlindungan atas obyek	Berorientasi pada publik secara radikal dan ekstensif
			Bersifat teritori
3.	Struktur & Organisasi	Institusional	Sedikit ( <i>less</i> ) institusional
		Pembiayaan dari pemerintah	Pembiayaan dari sumber setempat
		Sentralisasi gedung museum	Desentralisasi
		Staf ahli	Partisipasi
		Struktur berdasarkan hierarki	Teamwork tanpa perbedaan
4.	Orientasi	Subyek diambil dari realitas (obyek ditempatkan di museum)	Subyek merupakan kompleksitas realitas
		Berorientasi pada disiplin ketat	Interdisiplin
		Orientasi pada obyek	Orientasi pada tema
		Orientasi ke masa lalu	Menghubungkan masa lalu dengan masa kini dan masa akan datang
			Bekerjasama dengan organisasi lokal dan regional
5.	Tugas	Mengoleksi	Mengoleksi
		Mendokumentasikan	Mendokumentasikan
		Melakukan riset	Melakukan riset
		Mengkonservasi	Mengkonservasi
		Sebagai mediasi	Sebagai mediasi
			Pendidikan berkelanjutan
			Evaluasi

(Sumber : Hauenschild, 1988: 8-10 dalam Magetsari 2009)

\*Kata Modern digunakan sebagai padanan teminologi Tradisional, karena pada teks aslinya tertulis New

### 2.2.3.2 Teori Puisi dan Politik Representasi Weil

Dua konsep utama Weil dalam Corsane (2005: 57 – 68) tentang Museologi Baru adalah puisi dan politik representasi museum. Puisi representasi dimaksudkan sebagai bentuk estetika dan narasi eksibisi. Sedangkan politik representasi merepresentasikan lingkungan sosial dimana eksibisi tersebut diorganisir, diselenggarakan dan dimengerti. Sedangkan menurut Hooper-Greenhill politik representasi dimaksudkan sebagai *'share power with the communities it serves, including source communities'* (Hooper-Greenhill dalam Marstine, 2006: 19). Melalui ide yang sepintas tampak biasa dan netral muncul enam kaidah yang berkenaan dengan praktek Museologi Baru dalam Museum Modern. Keenam kaidah yang akan dijelaskan di bawah ini makin memperjelas posisi museum sebagai institusi yang tidak dapat berdiri sendiri, tapi sangat terkait dengan komunitas (society) disekitarnya melalui puisi dan politik representasi. Keenam kaidah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Nilai, yang menurut Skramstad tidak ada hubungannya dengan harga sebuah koleksi tapi atribut yang muncul dalam museum karena aura yang datang dari peran budaya museum dalam menentukan nilai-nilai social
2. Makna, seperti nilai, dibuat oleh museum melalui rekontektualisasi koleksi yang didasarkan pada setting museum. Masalah terbesar dalam pemaknaan bukan dalam segi kepemilikan tapi menurut Stocking mengenai siapa yang mengontrol representasi makna
3. Makna, lebih lanjut menurut Taborsky tidak terletak pada koleksi semata tapi pada *society setting* yang memiliki wacana dan kepentingan tertentu
4. Akses, menurut Shelton menempatkan museum sebagai biro kebudayaan. Ditambahkan oleh Bourdieu bahwa koleksi yang dipamerkan dalam museum memiliki makna dan kepentingan yang sudah diakses terlebih dulu
5. Politik, adalah siapa yang mengontrol koleksi dan pemaknaannya. Ditambahkan oleh Ames bahwa politik dalam museum merupakan *'critical theorists'* karena berhubungan dengan situasi sosial disekitarnya
6. Ekonomi, menurut Shelton menempatkan museum sebagai *'banker in a bad faith'* karena menumpuk kapital dalam bentuk koleksi

### 2.2.3.3 Teori Museologi Baru Magetsari

Teori Museologi Baru menurut Magetsari (2009) secara lengkap dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Terfokus pada hubungan timbal-balik antara museum dan komunitas, sehingga museum bukan sebagai institusi yang berkuasa
2. Menyadari '*multiple text*' yang muncul di *museum setting* akan sesuai sebagai *subject matter* yang digunakan dalam pembelajaran
3. Memberikan bimbingan sikap dan bukan sekedar membuat peraturan
4. Dalam Museologi Baru tidak hanya terdapat satu metodologi, tapi beberapa kemungkinan dimana masing-masing tergantung dari kondisi disekitarnya
5. Teori lebih berperan sebagai petunjuk dan bukan sekedar kerangka kerja
6. Museum Modern berorientasi pada tindakan dan pelakunya (*action and people oriented*) yang ditujukan untuk perubahan sosial dan perkembangannya
7. Perubahan lebih menitik-beratkan pada demokratisasi layanan museum kepada masyarakat luas dan struktur organisasi museum
8. Menitik beratkan pada pentingnya partisipasi komunitas dalam berbagai aspek operasional museum
9. Memberi inspirasi bagi terbukanya wawasan teoritis yang mampu menjawab masalah materi dan waktu
10. Tidak menjadi pemberi instruksi atau membakukan ide dan pemikiran
11. Sudah semestinya menciptakan atmosfir spritual dan kontemplatif
12. Terbuka untuk usaha penelitian dan konsep baru
13. Tidak mewakili atau terikat dengan tradisi

### 2.2.3.4 Teori Museologi Baru Vergo

Menurut Vergo (2000: 1,3) Museologi Baru menjangkau lebih jauh lagi dibandingkan Museologi Lama yang hanya mempelajari tentang sejarah, filosofi, peran pendidikan, sosial dan politik serta kebijaksanaan yang ditempuhnya. Museologi Baru membahas tentang administrasi pengoleksian, manajemen keuangan, evaluasi

pencapaian dan kegagalan program; perubahan metode dan tehnik konservasi; pembuatan label, caption dan panel eksibisi; penerbitan katalog, *press kit* untuk promosi dan event serta berbagai bentuk tanggung jawab kehumasan yang mencakup urusan internal dan external dengan direktur museum, kurator, para peneliti, desainer, penyandang dana, kelompok masyarakat, hingga sistim pendidikan, sosial dan politik yang semuanya berpengaruh dalam kebijaksanaan museum.

### 2.2.3..5 Teori Museologi Baru Stam

Konsep Museologi Baru menurut Stam dalam Corsane (2005: 54 – 56 dan 58 – 62 ) tidak memiliki cetak biru untuk perubahan, tapi hanya abstraksi yang muncul dalam arah Museologi Baru, yang berisi antara lain:

1. Tetap mempertahankan kaidah museum tradisional yang menitik-beratkan pada pengoleksian, preservasi dan pemaknaan obyek untuk kepentingan sosial
2. Mendorong rasa saling memahami diantara kompleksitas kehidupan sosial dimana museum berada
3. Menggaris bawahi kebutuhan audiens dalam memahami kemajuan tehnologi
4. Mendorong sikap fleksibel dalam menginterpretasikan obyek museum
5. Mencari bentuk komunikasi yang mudah diterima oleh pengunjung
6. Mengarahkan komunikasi informasi yang makin meningkat diantara beragam kepentingan, termasuk pembuat makna atas koleksi dan staff museum lainnya serta pengunjung museum
7. Mengkhususkan koordinasi fungsi yang makin meningkat, khususnya dalam pengoleksian, pameran dan interpretasi obyek
8. Menyadari pentingnya pemahaman atas kepentingan implisit politis dan ekonomi dalam museum

Disamping itu tehnik baru dalam penerapan Museologi Baru, di antaranya:

1. Metode baru untuk memahami pengunjung dan masyarakat disekeliling
2. Cara baru untuk mengetahui kebutuhan pengunjung dan respon yang diberikan
3. Struktur organisasi dan pendekatan manajemen baru untuk menangani hubungan fungsional yang dinamis dan baru

4. Cara baru untuk mengevaluasi produktivitas
5. Pola baru komunikasi
6. Pendekatan baru untuk manajemen informasi dan pemanfaatannya.

Diatas semuanya itu, menurut Stam dalam Corsane (2005) dapat disimpulkan bahwa Museologi Baru lebih menyatukan (*integration*) berbagai aspek internal dan eksternal aktivitas museum yang sebelumnya berdiri sendiri-sendiri dan terpisah menjadi terpadu. Pengkotak-kotakan (*compartmentalization*) antar divisi dalam museum dipertanyakan dan sikap menutup diri (*isolation*) dari komunitas yang lebih besar dikritik, sebagaimana disimpulkan lebih lanjut:

*Central to this change is the recognition of information as a basic and shared museum resource*

Untuk itu praktisi museum harus melakukan pendekatan menyeluruh (*holistic approach*) dengan menyatukan semua informasi internal dan menyediakannya untuk akses yang lebih besar. Berdasarkan uraian diatas yang dikemukakan oleh masing-masing peneliti dapat disimpulkan bahwa kepentingan masyarakat yang makin kompleks mendapatkan prioritas yang makin besar dalam teori Museologi Baru. Masing-masing teori menggunakan terminologi berbeda dalam penjelasannya tentang peran dan posisi masyarakat yang dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2.2. Terminologi Societal Role dalam berbagai teori Museologi Baru

Hauenschild	Weil	Magetsari	Vergo	Stam
Publik	Society	Komunitas, Masyarakat	Masyarakat, Sosial	Masyarakat, Komunitas

### 2.3 Sejarah Museum : Mutasi

Museum sebagai sebuah bangunan atau lembaga dimana di dalamnya menyimpan bermacam benda tinggalan masa lalu telah memiliki sejarah yang panjang. Sejak awal pemunculannya yang masih bersifat sakral hingga bentuknya sekarang yang lebih bersifat menghibur (*entertainment, leisure*), museum telah mengalami bermacam perkembangan yang menakjubkan baik dalam bentuk, isi dan kegiatannya.

Perkembangan demikian disebut mutasi yang merupakan proses menyesuaikan diri dengan menambahkan hal yang baru tanpa harus membuang bentuk sebelumnya. Bab-bab selanjutnya akan membahas sejarah museum mulai dari bentuknya paling awal yang menyerupai kuil hingga bentuknya sekarang yang berbentuk museum lingkungan (*eco museum*) untuk pelestarian *living heritage* dan museum maya yang hanya berisi informasi dan dapat dikunjungi lewat internet. Pada tiap akhir topik akan disimpulkan perubahan (mutasi) yang terjadi dan arti signifikan dalam perkembangan museum.

### 2.3.1 Sejarah Museum Kuno: Kuil

Bentuk museum paling awal, berasal bukan dari abad 3 SM yang dibangun di kota Alexandria, Mesir oleh Strato, penasehat kaisar Ptolemy II Philadelphus (285 – 246 SM) dari dinasti Ptolemaic, tapi muncul lebih awal lagi yaitu pada sekitar abad 6 SM ketika raja Nebukadnessar II (604 – 562 SM) dan raja Nabonidos (556 – 539 SM) dari dinasti Babilon Baru yang berasal dari Kasdim memerintah wilayah Mesopotamia (kini teritori Irak). Dinasti Babilon Baru berbeda dengan dinasti Babilon Lama yang berasal dari bangsa Amorit yang terkenal dengan raja Hamurabi (1792 – 1750 SM) pembuat undang-undang pertama di dunia (Malek, 1993:184; James, 1994:115; Caubet dan Pouyssegur, 1998:135 – 141). Dalam masa pemerintahan raja-raja Babilon Baru itu, konsep museum paling awal mulai muncul, yaitu dengan dibangunnya ruang khusus di dekat kuil dewa Marduk dan dewi Ishtar (dewa-dewi tertinggi kerajaan Babilon) untuk tempat penyimpanan peralatan upacara dan benda-benda berharga yang dilengkapi dengan teks berisi keterangan. Tapi berbeda dengan label museum jaman sekarang yang terbuat dari bahan kertas atau tembaga, “museum label” jaman itu ditulis diatas lempengan tanah liat yang disebut *Cuneiform Tablet* (lempengan huruf paku) yang bila dalam keadaan utuh diperkirakan memiliki ukuran sekitar 10 x 20 cm (Pouyssegur, 1998:135; Lewis dalam ICOM, 2004:1). Tradisi menyimpan benda berharga bersama manuskrip berisi catatan sejarah dan ilmu pengetahuan terus berlanjut hingga abad 2 SM dengan ditemukannya duplikat lempengan huruf paku untuk keperluan ‘sekolah’ di kota Larsa, Mesopotamia (Lewis dalam ICOM, 2004: 1).

Di Mesir, keadaannya berbeda dengan Mesopotamia karena dokumen yang disimpan di 'mouseion' universitas Alexandria terbuat dari papyrus yang lebih rentan terhadap cuaca dan bencana dibandingkan tablet cuneiform dari bahan tanah liat. Ketika kota itu diserang oleh bangsa Romawi, pusat pemerintahan dan perpustakaan Alexandria ikut terbakar. Diperkirakan sekitar 700.000 gulungan papyrus dan perkamen '*avant la lettre*' yang merupakan koleksi utama 'mouseion' Alexandria yang merupakan perpustakaan kedua terbesar setelah Pergamon di Asia Kecil ikut hangus terbakar (Discovery, 1999 dan Stockstad, 1995: 1209). Kini para peneliti harus masuk-keluar piramid (makam) dan bukan ke 'mouseion' untuk mendapatkan data mengenai sejarah Mesir Kuno (James, 1994:115; Vergo, 2000:1-2; Honour, 1984:45). Melalui catatan sejarah ini dapat disimpulkan bahwa meskipun 'mouseion' masih bersifat sakral, karena lokasinya yang berdekatan dengan kuil atau kerajaan, sejak awal telah berfungsi sebagai '*temple of learning*' untuk ilmu pengetahuan, baik untuk penelitian maupun untuk pendidikan.

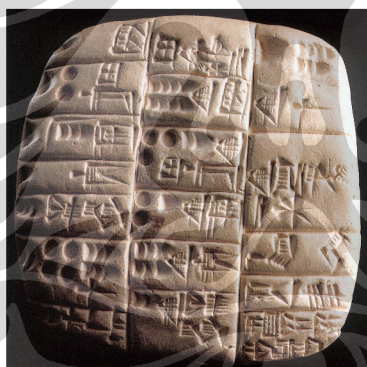


Foto 2.1 Cuneiform Tablet



Foto 2.2 Papyrus

Sumber Honour – Fleming dan Pouyssegur

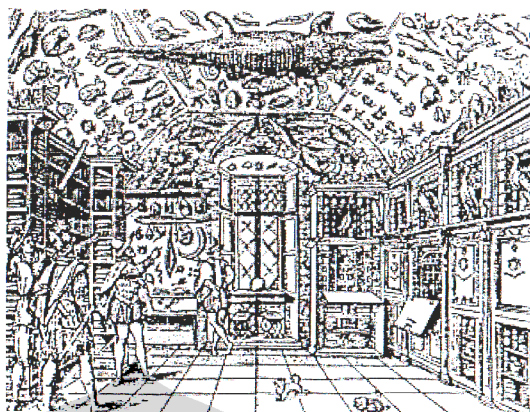
### 2.3.2 Sejarah Museum Tradisional: Wunderkammer

Kata Mouseion/ museion (bahasa Latin) yang merupakan akar kata Museum adalah sebuah tempat pemujaan yang dibangun di acropolis (kota suci diatas bukit) bukit Helikon, Athena, Yunani bagi sembilan dewi Hellenistic, putri dewa Zeus dan dewi Mnemosyne yang bertugas menghibur dan menaungi ilmu pengetahuan dan kesenian (Hamilton, 1942: 39). Disamping fungsinya sebagai kuil, tempat itu juga digunakan untuk ruang baca, diskusi, penelitian dan perpustakaan bagi para filsuf dan

pendekian yang mempelajari bermacam materi sebagai sumber ilmu pengetahuan (Murray, 1994; Moore, 1994; McLean, 1997 dalam Sulistyowati, 2007:18; Joesoef, 1999). Kata Museum pertama kali muncul pada tahun 1683 ketika koleksi Elias Ashmole yang lebih dikenal dengan Ashmolean Collection yang dicatat dalam *The Philosophical Transactions of the Royal Society* menggunakan kata 'musaeum' karena koleksi yang didapat dari John Tradescant dari Lambeth tidak ditujukan untuk kepentingan pribadi tapi untuk publik (Vergo, 2000 : 6-7). Konsep museum seperti sekarang sebagai lembaga pengumpul dan penyimpan benda langka mulai berkembang pada abad 16 dan 17 ketika para hartawan dan bangsawan Eropa mempunyai kegemaran baru untuk mengoleksi bermacam benda eksotis dari berbagai penjuru dunia yang didapat dari pampasan perang, penggalian arkeologi dan cenderamata.

Para kolektor kemudian menyimpan koleksinya dalam lemari yang membuat siapapun ingin melihatnya (*cabinet of curiosity*) yang diletakan di kamar pribadinya (*wunderkammer*) dan hanya memamerkannya kepada relasi tertentu untuk prestise. Salah satu koleksi *wunderkammer* yang menakjubkan adalah milik Archduke Bavaria yang didalam *cabinet of curiosity* koleksinya tercatat 3.407 jenis benda, diantaranya hydra (gajah dikeringkan), basilisk (kadal tropis berkepala aneh) hingga harta karun Duc Bery berisi tanduk Unicorn, sejenis kuda bertanduk panjang yang kini hanya dapat ditemui dalam dongeng mitologi (Eco, 1987 dalam terjemahan, 2009 : 371-372). Kolektor besar lainnya adalah keluarga Medici di Florence, yang juga dikenal sebagai patron para seniman ternama pada masa awal berkembangnya seni Renaissance di Italia yang pada akhirnya (tahun 1743) seluruh koleksinya dihibahkan ke negara sehingga warga Tuscany dan dunia dapat menikmatinya (Lewis dalam ICOM, 2004: 1). Melalui catatan sejarah masa klasik ini dapat disimpulkan bahwa salah satu unsur berkembangnya museum hingga saat ini adalah adanya rasa keingin-tahuan atau 'wunder/ curiosity' dari manusia terhadap benda langka atau kisah yang belum terungkap yang biasa di simpan di lemari (cabinet) dalam kamar (kammer) yang aman di sebuah gedung (museum). Konsep *curiosity* (rasa ingin tahu) untuk melihat sesuatu yang langka dan kuno hingga kini masih melekat pada pengunjung yang merupakan daya tarik masyarakat untuk berkunjung ke museum.





Foto/ Gambar 2.3 Cabinet of Curiosities  
 Sumber O. Impey dan A Museum Mac Gregor (ed) dalam Susanto

Menurut Hooper-Greenhill (Marstine, 2006: 22-24), *cabinet of curiosity* (lemari ingin tahu) atau *wunderkammer* (kamar menakjubkan) di Eropa Utara dan *Studiolo* (ruang studi) di Italia pada mulanya adalah ruang pribadi dan bukan museum, tapi memiliki ruang baca, mirip kuil mouseion dimana Muses dipelajari dan didalamnya terdapat catatan koleksi yang mirip dengan katalog inventaris museum dan dijaga oleh petugas perawat koleksi yang mirip dengan konservator museum masa kini. Perkembangan awal selanjutnya tidak hanya para kolektor, tapi gereja dan institusi pendidikan yang mulai menyadari pentingnya ilmu pengetahuan serta sejarah manusia dan alam untuk diteliti sehingga benda yang dikoleksi makin beragam jenisnya dan bertambah jumlahnya. Ruang penyimpanan ini selanjutnya dirancang untuk menampung berbagai macam obyek alam '*naturalia*' dan obyek ciptaan manusia '*artificialia*' yang terdiri dari reliq, artefak, benda antik, fosil dan kerangka manusia serta hewan. Setiap kammer terdiri beberapa cabinet dan setiap cabinet terdiri deretan laci yang berisi benda mikrokosmos buatan manusia dan makrokosmos ciptaan Tuhan yang tersusun menyerupai miniatur dunia. Semua diatur berdasarkan jenisnya, serupa dengan Linnaean Taxonomy yang muncul kemudian dan di gagas oleh ahli botani dari Swedia Carolus Linnaeus dengan mengklasifikasikan koleksi alam berdasarkan genus dan species untuk menciptakan ilusi kedekatan dan terwadahi serta menghindari kontradiksi dan komplikasi karena koleksi yang berjumlah besar (Marstine, 2006: 23).

Bilamana gereja mengumpulkan peralatan ritual kuno dan relik untuk urusan keagamaan, diantaranya Capitoline Museum di Roma (1734) dan Museo Pio Clementino di Vatikan (1792), beberapa institusi pendidikan melengkapi laboratoriumnya untuk ilmu pengetahuan, diantaranya Accademia del Cimento di Florence (1657), Royal Society of London (1660) dan Academie des Sciences di Paris (1666). Fungsi Wunderkammer atau Studiolo tidak hanya sebagai ruang pameran kekayaan atau kekuasaan tapi menjadi laboratorium penelitian dan ruang eksibisi. Konsep *'dual function'* yang memadukan ruang pameran dan tempat belajar mulai berkembang hingga nantinya tidak hanya untuk kaum bangsawan dan peneliti tapi juga untuk masyarakat umum (Lewis dalam ICOM, 2004; Vergo, 2000).

Bersamaan dengan datangnya Abad Pencerahan (abad 17) dan semangat mengoleksi secara lengkap dan massif (*encyclopedic*), museum mulai membuka diri untuk umum. Pertama adalah Museum Ashmolean milik Universitas Oxford yang dibuka untuk umum pada tahun 1683, kemudian British Museum di London yang dibuka tahun 1759 dan Museum Louvre di Paris pada tahun 1793. Dua museum yang disebut terakhir adalah atas inisiatif pemerintah, yaitu British Museum yang mendapatkan koleksinya dari akuisisi koleksi pribadi milik Sir Hans Sloane dan Museum Louvre yang mendapatkan koleksinya melalui proses *'democratization'* royal treasure milik kerajaan. Sedangkan museum Ashmolean bukan oleh pemerintah, tapi dikelola oleh para akademisi (Lewis dalam ICOM, 2004: 2), sebagaimana kini dapat kita saksikan di berbagai belahan bumi, diantaranya Harvard University of Art Museums dan Museum Universitas Pelita Harapan. Meskipun dikelola oleh pihak yang berbeda, ketiga museum tradisional tersebut mempunyai persamaan bahwa koleksi yang dikelola bukan milik pribadi lagi (*private possession*) yang ditujukan untuk prestise tapi milik masyarakat (*public ownership*) yang dapat memanfaatkannya untuk penelitian dan pendidikan. Dari sinilah kata museum menemukan makna yang sebenarnya dan mulai digunakan secara luas (Lewis dalam ICOM, 2004 : 2, Vergo, 2000: 10)

Penggagas museum umum berikutnya adalah organisasi kaum intelektual yang muncul di Asia. Batavia Society of Arts and Science (Bataviaasch Genootschap van

Kunsten en Wetenschaapen) yang didirikan di Batavia (Jakarta) pada tahun 1778, merupakan perkumpulan kaum terpelajar yang mempunyai perhatian pada temuan arkeologis. Nama perkumpulan tersebut kemudian berubah menjadi Lembaga Kebudayaan Indonesia (1960), Museum Pusat Kebudayaan Indonesia (1962) dan akhirnya Museum Nasional (1970) (Direktorat Museum, 2008: 11). Contoh '*Society Museum*' berikutnya adalah Museum India di Kalkuta yang sebelumnya bernama Asiatic Society of Bengal dan diresmikan pada tahun 1784. Di belahan Amerika, tercatat Charleston Library Society of South Carolina yang didirikan pada tahun 1773 dengan koleksi utama pada flora dan fauna untuk penelitian obat-obatan dan pertanian di propinsi itu (Lewis dalam ICOM, 2004 : 3 – 4). Perkembangan selanjutnya tidak terbatas pada pengelola museum yang berawal dari pemerintah, kemudian institusi pendidikan, keagamaan dan perkumpulan kaum terpelajar dilanjutkan dengan perkembangan jenis benda yang dikoleksi tapi mulai merambah ke bagian gedung dan tata pameran. Beberapa contoh museum yang mengandalkan pada bentuk bangunan yang sangat megah terdapat di Eropa, di antaranya museum Pio-Clementino di Vatikan yang didirikan pada tahun 1792 dan Glyptothek di Munich yang didirikan pada tahun 1830 yang kemudian menjadi mode percontohan bagi banyak museum pada beberapa dekade selanjutnya (Etienne, 1992: 66). Melalui penjelasan ini dapat diketahui bahwa sejarah perkembangan museum tidak terbatas pada jenis benda yang dikoleksi (Isi Museum) dan pengelola (pemerintah atau institusi) tapi juga merambah ke Bentuk Museum yang terdiri dari bentuk arsitektur, tata ruang dan tata pameran. Masih membutuhkan waktu beberapa dekade lagi hingga nantinya muncul bermacam museum yang mengandalkan pada bentuk arsitektur dan tata ruang serta tata pameran yang unik untuk menunjang unsur mnemonic koleksi didalamnya seperti museum Guggenheim, Getty Center, MoMA yang semuanya akan dibahas dalam bab berikutnya.

### **2.3.3 Sejarah Museum Indonesia dan Museum Dunia**

Dalam sejarah perkembangan museum dunia, Indonesia termasuk salah satu perintis permuseuman, karena tidak hanya Museum Nasional yang tergolong awal, Museum De Amboinsche Rariteitkamer yang didirikan Rumphius di Ambon pada

tahun 1662 jauh lebih awal dibandingkan Museum Ashmolean yang baru diresmikan pada tahun 1683 (Kartiwa, 1999 dalam Suwito, 2008: 4). Tapi hingga kini belum ada artikel yang membahas secara lengkap Museum di Ambon, sehingga tidak diketahui bentuk museum dan koleksi yang tersimpan di dalamnya. Selanjutnya tercatat bermacam organisasi cikal bakal museum awal di tanah air, antara lain Archeologische Vereeniging yang didirikan di tahun 1885 di Yogyakarta yang kemudian pada tahun 1935 menjadi Museum Sono Budoyo dengan koleksi tentang kebudayaan Jawa dan naskah kuno; Paheman Radyapustaka di Solo yang didirikan pada tahun 1890 oleh patih dalem kraton Surakarta, KRA Sosrodiningrat IV untuk menangani koleksi kesusasteraan, kesenian dan ilmu pengetahuan; Museum Zoologi di Bogor berdiri tahun 1894 oleh Von Koningswald; Museum Zoologi di Bukittinggi berdiri tahun 1894 oleh JJ Mandelar; Museum Mojokerto didirikan tahun 1912 atas prakarsa RAA Kromodjojo Adinegoro; Museum Bali yang didirikan pada tahun 1915 oleh WFJ Kroom dengan dukungan dari raja-raja di Bali dan baru diresmikan pada tahun 1932; Museum Rumoh Aceh, didirikan oleh pemerintah Hindia Belanda tahun 1915; Museum Mangkunegaran berdiri tahun 1918 oleh Mangkunegaran VII; Museum Trowulan berdiri tahun 1920 oleh Maclaine Pont; Stadelijk Historisch Museum di Surabaya berdiri tahun 1922 oleh von Faber, dikemudian hari menjadi Museum Propinsi Mpu Tantular; Museum Geologi di Bandung berdiri tahun 1929; Museum Rumah Adat Banjuang di Bukit Tinggi didirikan pada tahun 1933; Museum Simalungun berdiri di Pematang Siantar, Sumut pada tahun 1938 atas prakarsa raja Simalungun; Museum Herbarium berdiri di Bogor tahun 1941 atas prakarsa pemerintah kolonial Belanda dan daftar ini akan terus bertambah ketika para raja, penguasa setempat dan pemerintah mendirikan bermacam museum yang tersebar di seluruh pelosok Indonesia (Depbudpar Jakarta, 2008: 3-4 dan Suwito, 2008: 4). Perkembangan selanjutnya, banyak museum yang didirikan dengan berbagai macam jenis koleksi, bentuk bangunan dan kepemilikan yang tersebar di hampir seluruh pelosok Indonesia mulai dari ujung timur di Papua hingga ujung paling barat di Aceh, tapi hanya sebagian kecil yang akan disebutkan di sini. Di Papua tercatat museum Museum Kebudayaan Asmat, Museum Wamena, Museum Negeri Irian Jaya; di

Maluku: Museum Sultan Tidore, Museum Istana Sultan Ternate; di Sulawesi: Museum La Galigo, Museum Bangga dan Lore, Museum Wanua Paksananta, Museum Negeri Sulawesi Tenggara; di Kalimantan: Museum Mulawarman, Museum Lambung Mangkurat, Museum Dara Yuanti; di Nusa Tenggara: Museum Udana, Museum Asimbugo, Museum Nusa Tenggara Barat; di Bali: Museum Arma, Museum Neka, Museum Gedung Arca; di Jawa Timur: Museum Mpu Tantular, Museum Brawijaya, Museum Sepuluh November; di Jawa Tengah: Museum Batik Danar Hadi, Museum RA Kartini, Museum Tosan Aji; di Yogyakarta: Museum Benteng Vredeborg, Museum Wayang Kekayon, Museum Lukis Affandi; di Jawa Barat: Museum Konferensi Asia Afrika, Museum Kraton Kasepuhan, Museum Pos Indonesia; di Jakarta: Museum Taman Prasasti, Museum Sejarah Kota Jakarta, Museum Istiqal; di Sumatera: Museum Simalungun, Museum Bundo Kandung, Museum Negeri Aceh (BudPar, 2008 dan Internet: [www.indonesiakuno.com/2010/06/daftar-museum-di-indonesia.html](http://www.indonesiakuno.com/2010/06/daftar-museum-di-indonesia.html))

Di berbagai penjuru dunia juga bermunculan museum yang mulai membuka diri untuk umum dan tidak lagi hanya untuk peneliti atau kalangan terbatas. Di Buenos Aires, Argentina yang merupakan museum pertama di Amerika Selatan, berdiri tahun 1812 tapi baru dibuka untuk umum pada tahun 1823 sebagai museum negara. Koleksinya meliputi sejarah alam dan manusia, khususnya di bidang paleontology, anthropology dan entomology; Selanjutnya Museum Kairo yang berawal pada tahun 1835 yang digagas oleh kelompok pengawas situs dan benda temuan arkeologi kemudian di tahun 1858 menjadi sebuah organisasi dan baru resmi sebagai museum pada tahun 1902; Di Amerika Serikat, James Macie Smithson mendirikan Smithsonian Institute yang merupakan institusi ilmu pengetahuan dan pengembangan pendidikan pertama di dunia. Pemerintah negara bagian mendukungnya dengan menyediakan gedung dan sarana yang digunakan untuk perpustakaan, laboratorium, galeri seni, aula perkuliahan dan museum gallery. Bangunan pertama selesai dibangun pada tahun 1855 dan 3 tahun kemudian Museum Nasional Amerika dibuka dan sejak itu koleksinya terus bertambah hingga menjadi Museum Mall di sepanjang jalan kota Washington DC yang terdiri dari berbagai museum khusus; Tahun 1870 – 1940 dikenal sebagai Age of Museums karena banyak sekali benda etnografi yang di koleksi oleh museum. 23

museum dengan koleksi antropologi dibangun di Eropa Barat dan Tengah; 17 museum di Amerika dan Kanada dan setidaknya 12 di beberapa tempat lainnya (Barber 1980; Holmes 1903; Holmes and Mason 1902 dalam Fowler, 1996: 130). Di Jamaika bermula dari Institute of Jamaica yang didirikan pada tahun 1879 dan berkonsentrasi pada penelitian literatur, ilmu pengetahuan dan seni, diresmikan pada tahun 1891 sebagai museum Ilmu pengetahuan dan tahun berikutnya dibuka galeri foto dan kini merupakan museum dengan koleksi etnografi dan sejarah dari berbagai kepulauan di Jamaika. Di Nigeria, beberapa tahun setelah kemerdekaannya berdiri Jos Museum dan sekaligus Komisi Monumen untuk pembangunan museum nasional di berbagai kota dengan tujuan untuk memperkuat identitas budaya bangsa dan mempersatukan berbagai suku yang hidup bersama di Nigeria. Jos Museum merupakan salah satu museum paling awal yang dibangun dengan gaya arsitektur tradisional. Sementara itu museum yang dibangun di berbagai kota di Nigeria mulai memamerkan workshop (bengkel kerja) pengerjaan kerajinan tradisional. Perkembangan selanjutnya tidak hanya museum umum yang selesai dibangun dan diresmikan tapi juga muncul bermacam museum baru bersifat thematic, diantaranya Museum Nasional di Budapest, Hungaria yang selesai dibangun pada tahun 1802 dan didanai dari pajak sukarela warganya dan sekaligus menjadi simbol perjuangan meraih kemerdekaan. Peran museum berikutnya berkembang makin jauh, tidak hanya sekedar untuk pameran umum karena keesotikan koleksinya atau untuk kepentingan penelitian semata tapi dapat menjadi sumber inspirasi bagi siapapun yang berkunjung. Perkembangan serupa di Hungaria terjadi di Ceko Slowakia yaitu dengan bangkitnya nasionalisme hingga mendorong berdirinya Museum Nasional di Praha pada tahun 1818 yang selanjutnya menjadi simbol perjuangan, meskipun baru dibuka resmi pada tahun 1891 (Lewis dalam ICOM, 2004: 1-3).

Pesatnya perkembangan teknologi dan industri pada abad 19 menempatkan museum sebagai ajang (venue) untuk promosi. Eksibisi internasional tentang produk manufaktur mendorong lahirnya museum khusus, diantaranya Victoria and Albert Museum dan Science Museum di London; Technisches Museum di Wina; Palais de la Decouverte di Paris. Great Exhibition yang diadakan di Crystal Palace pada tahun 1851

telah menginspirasi bentuk museum kontemporer yang berbasis pada kebudayaan masa (Giebelhausen dalam Marstine, 2006: 48). Bersamaan dengan itu semangat untuk memamerkan koleksi secara encyclopedic mulai berkurang dan sebagai gantinya museum lebih tertarik untuk memamerkan koleksi tertentu secara lebih eksklusif. Konsep museum encyclopaedic mulai bergeser ke museum lokal dan regional, karena merupakan sarana hiburan dan rasa bangga pada warga setempat.

Perkembangan selanjutnya muncul bentuk museum baru di Stockholm, Swedia bernama Nordiska Museet pada tahun 1872 dalam bentuk bangunan tradisional. Museum khusus berbentuk bangunan tradisional Swedia bernama Skansen dimaksudkan untuk melestarikan kehidupan pedesaan yang sekaligus merupakan museum terbuka pertama di dunia. Sementara itu bentuk museum terbuka serupa juga dapat dilihat pada Jos museum di Nigeria yang memiliki bangunan tradisional di sekitar kompleks museum; Bentuk museum lain yang kini sedang berkembang adalah Museum Sanggar, dimana bengkel kerja pengrajin yang sedang mengerjakan produk kerajinan tradisional di pertontonkan untuk umum di tempat asalnya atau di demonstrasikan di tempat lain dengan tidak menghilangkan bentuk aslinya (Lewis dalam ICOM, 2004: 1-3).

Selanjutnya terdapat dua jenis lagi museum yang dapat dikelompokkan dalam museum khusus, yaitu museum situs dan museum maya (virtual museum). Museum Situs dimaksudkan untuk menjaga temuan arkeologi atau kejadian bersejarah ditempat asalnya (in situ) dengan mendirikan bangunan museum yang sekaligus berfungsi untuk menjaga situs tersebut. Sedangkan museum maya (virtual museum) diproyeksikan dapat menjangkau audience yang lebih besar karena kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mampu menghilangkan sekat waktu dan tempat, sehingga pengunjung tidak harus menempuh perjalanan untuk berkunjung melihat koleksi museum. Melalui kajian sejarah ini dapat disimpulkan bahwa museum bukanlah institusi yang statis tapi *fluid* (mengalir) menyesuaikan jaman dengan terus memperbaiki diri dalam tata pameran, penanganan koleksi dan prosemic ruangan serta arsitektur bangunan museum. Jika sejauh ini baru dibahas konsep mutasi yang menunjukkan perkembangan museum mulai dari sanctuary (tempat bersemayam) para dewa menjadi sekolahan atau perpustakaan

untuk para filsuf dan peneliti hingga terbuka untuk umum, maka pembahasan berikutnya adalah arsitektur museum karena arsitektur merepresentasikan visi dan misi museum serta jenis koleksi yang dimiliki, sebagaimana diungkapkan Giebelhausen dalam Marstine (2006)

*The architecture of museum not only enabled developmental displays which unfolded along a processional route, but also provided symbolic architectural decorations which helped to frame the elaborate classification of the collections*

#### **2.4. Bentuk Museum: Mnemonic**

Yoshio Taniguchi, arsitektur MoMA (Museum of Modern Art) dengan filosofi White Box berpendapat bahwa arsitektur seharusnya makin menghilang dan tidak berkompetisi dengan karya seni (Giebelhausen, 2003 dalam Marstine, 2006 : 60). Seni arsitektur yang merupakan puncak pencapaian karya seni seharusnya tidak berkompetisi dengan seni lukis, seni patung dan koleksi yang dipamerkan dalam museum. Tentu saja hal demikian tidak pernah terjadi karena galeri MoMA di New York yang dirancangnya dan diresmikan pada November 2004, bertepatan dengan hari ulang tahun MoMA ke 75 sebetulnya merupakan bangunan baru yang dibangun diatas rancangan arsitektur sebelumnya, karya arsitek Goodwin dan Stone yang sudah ada sejak tahun 1939 (Marstine, 2006 : 60). Jika bangunan lama saja tetap dipertahankan, apalagi koleksi museum yang merupakan *core* museum, yang tentu saja akan tetap dijaga eksistensinya.

Pendekatan arsitektur baru yang dikembangkan dengan tetap mempertahankan bentuk arsitektur lama bisa dilihat pada perkembangan berbagai museum di dunia yang mengalami renovasi, dimana salah satunya adalah National Museum of Singapore. Bangunan lama bernuansa kolonial yang dulunya bernama Raffles Institution dengan gaya pilar neo-Palladian karya arsitek Henry McCallum tetap dipertahankan diantara bangunan baru yang dirancang dengan gaya arsitektur modern (Lenzi, 2007 : 9-12). Demikian pula ruang pameran di bawah Rotunda berbahan kaca karya arsitek Mok Wei tetap dapat digunakan untuk galeri sejarah yang menceritakan tentang sejarah Singapore secara kronologis dengan tema Zone Temasek (Lenzi, 2007 : 55-56). Kekhawatiran Taniguchi tidak terbukti, karena karya seni lukis, patung dan artefak



yang merupakan 'core' museum tetap menarik perhatian dan tidak tenggelam oleh bentuk arsitektur yang melingkupinya, bahkan yang sering terjadi adalah sebaliknya, yaitu layout arsitektur memiliki efek mnemonic yang mampu menciptakan suasana khusus dalam museum, seperti halnya ditekankan oleh Giebelhausen bahwa arsitektur museum merepresentasikan bentuk institusi apakah *sacred, modern, utopian, educational* dan bentuk koleksi yang berada didalamnya (Marstine, 2006: 41). Suasana atau nuansa khusus yang tercipta lewat bentuk arsitektur, tata ruang dan tata pameran museum, karena factor mnemonic dapat dibagi menjadi 4 periode:

1. Arcadia dan Antik yang berkembang pada akhir abad 18 hingga awal abad 19
2. Metropolis dan Modernitas, berlangsung pada pertengahan hingga akhir abad 19
3. Abad Baru dan Estetika Baru, pada awal hingga pertengahan abad 20
4. Reaksi Terkini: fragmentasi, kontradiksi, ekspresi, berlangsung akhir abad 20 hingga awal abad 21 (Marstine, 2006: 41 – 60)

Pendapat lain tentang arsitektur museum dikemukakan oleh Cardinal dalam Fuchiyama lewat buku *World Architecture* (2007: 44):

*'The museum was actually designed as a habitat in accordance with the surrounding environment'*

Habitat yang dimaksudkan disini tidak hanya sekedar mempertahankan bangunan lama untuk ditambah dengan bangunan baru, tapi lingkungan alam, tradisi dan kebudayaan yang berkembang pada masyarakat bahkan tata kota dimana museum berada dan yang paling utama adalah jenis koleksi yang dipamerkan di museum karena arsitektur museum adalah salah satu habitat yang menunjang keberadaan koleksi dalam museum, sebagaimana disimpulkan bahwa *'architecture is museum'* (Marstine, 2006 : 60) Sebagai contoh dalam menentukan habitat, museum Ullen Sentalu tidak hanya memasukan unsur *vernacular* dan *nostalgia* dalam lay out bangunan, tapi juga menyisipkan topologi, toponim, morfologi dan keistimewaan kota Yogyakarta yang memiliki beragam bangunan bersejarah seperti bangunan candi Hindu dan Budha serta peninggalan rumah kolonial dan tata kota Mataram Islam yang unik. Arsitektur museum Ullen Sentalu merupakan sintesa dari bermacam langgam dan jaman yang dapat digolongkan sebagai arsitektur Post Modern (Post Mo). Langgam atau Style Post

Mo mulai muncul pada akhir tahun 1970an yang mengacu pada keberagaman style yang variatif, bersifat pluralistic dan tidak mengikuti mainstream (Stockstad, 2002: 1153 – 1165). Museum tidak lagi hanya merepresentasikan hal yang berhubungan dengan sejarah dalam bentuk bangunan menyerupai kuil tapi dapat dirancang sedemikian rupa, meski kontradiktif dan menunjukkan kompleksitas, sama halnya ditekankan oleh Giebelhausen (2003: 59)

*More recently, the museum has come to depend on a multiplicity of meanings. Consequently, the architectural configurations have fragmented and proliferated*

Perkembangan selanjutnya adalah museum kontemporer pada abad 20 dengan arsitektur *evokatif* dan *resonant* yang mampu memvisualisasikan tema museum ke berbagai khalayak umum lewat factor mnemonic, diantaranya Museum Groningen yang dibuka tahun 1995 dan dirancang oleh Alessandro Mendini sebagai '*series of distinct, yet connected pavilions*' (Marstine, 2006: 58). Kemudian Museum Perang di Manchester yang dibuka tahun 2002 dan Museum Bilbao Guggenheim di New York yang dirancang oleh Frank Gehry dan dibuka untuk umum mulai tahun 1997. Demikian pula bermacam ide kreatif yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk, diantaranya museum Legoland di Denmark yang menggunakan bata lego, museum penjara San Quentin di California dengan miniatur ruang gas, virtual museum WomEnhouse dengan organ wanita untuk masuk ke websitenya (Lewis dalam ICOM, 2004: 4-5) yang memasukan unsur mnemonic dalam penciptaan nuansa.

Arsitektur adalah bagian dari habitat museum, karena museum modern tidak lagi berbentuk *wunderkammer* atau *cabinet of curiosity* yang terpaku pada keesotikan benda langka yang hanya dapat dinikmati oleh segelintir orang, tapi museum modern merupakan rumah bersama bagi komunitas yang memiliki memori kolektif yang perlu dilestarikan, karena museum adalah institusi pelestari memori. Nicolas Serota, direktur Tate Gallery di London menambahkan bahwa Museum Modern tidak lagi terpusat pada koleksi masif tapi mulai mengembangkan segi lain, yang tak lain adalah bentuk gedungnya. Pernyataan Serota selengkapnya adalah sebagai berikut:

*We may agree that encyclopedic and dictionary function of the museum are neither achievable nor desirable. Some of the larger institutions have begun to*

*explore new approaches. Museums are changing from within ... so the architectural ... as varied as the thinking on the part of the institutions* (Barreneche, 2005: 12)

Perkembangan arsitektur sebagai salah satu unsur mnemonic dalam habitat museum tidak hanya sekedar *'innovative dan entertaining'* tapi *'provokatif'* dan *'intrigued'* (Barreneche, 2005: 12 dan Henderson, 1998: 7, 11).<sup>7</sup> Perkembangan demikian dapat dilihat mulai dari karya arsitek Rem Koolhaas pada bangunan Kunsthal di Rotterdam, Zaha Hadid dengan Rosenthal Center di Cincinnati, Ian Ritchie pada Reina Sofia di Madrid, Steven Holl dengan Kiasma Museum di Helsinki, I.M Pei pada Louvre di Paris hingga Frank Gehry dengan Guggenheim Museum di Bilbao dan Richard Meier dengan Getty Center di Los Angeles, semuanya membuktikan bahwa bentuk arsitektur bersama tata ruang dan tata pameran mampu menciptakan nuansa yang dapat mendukung keberadaan koleksi museum.

Pada sisi yang sebaliknya, tidak hanya bentuk arsitektur, tata ruang dan tata pameran yang mempengaruhi Isi Museum (koleksi) lewat unsur mnemonic, tapi justru sebaliknya koleksi museum yang mempengaruhi bentuk arsitektur dan penataan interior, sebagaimana dikemukakan oleh Arthur Rosenblatt dalam buku *Museum Architecture* bahwa *'collections dictate the form of the building'* (Henderson, 1998: 11) Hal ini dapat dilihat pada museum Chikatsu-Asuka di Jepang yang dirancang oleh Tadao Ando dengan desain makam untuk menampilkan koleksi berusia ribuan tahun yang didapat dari makam. Kemudian arsitek Ricardo Legoretta yang menampilkan suasana riang (*playful*) dengan warna cerah dalam bidang-bidang geometris yang mudah dipahami anak-anak dalam Papalote Children Museum di kota Mexico hingga museum Holocaust di Washington DC yang dirancang oleh James Freed dan memiliki nuansa khusus dalam pencitraannya, sebagaimana dijelaskan oleh Rosenblatt:

*The sensitive design by James Ingo Freed illustrates how architecture can be both evocative and moving in the development of a storytelling museum of history'* (Henderson, 1998: 9)

---

<sup>7</sup> Arti kata Intrigued adalah menggugah rasa ingin tahu (curiosity) yang merupakan salah satu unsur terpenting dalam museum. Curiosity atas koleksi museum membangkitkan keinginan masyarakat untuk berkunjung ke museum dan mendorong pengunjung museum mengamati koleksi secara seksama

Meskipun bentuk arsitektur museum telah mengalami revolusi, hakekat (*nature*) museum tidak berubah, yaitu tetap terpusat pada koleksi yang merupakan isi (*core*) museum, seperti yang dikemukakan dalam buku *New Museums: 'What matters most is the content, not the container'* (Barreneche, 2005: 12). *Content* yang merupakan isi museum dalam perkembangannya dikemudian hari tidak lagi hanya berbentuk kebendaan (artefaktual) tapi juga dapat berujud takbenda, seperti memori kolektif yang diwujudkan dalam bentuk koleksi di museum Ullen Sentalu.

### 2.5 Isi Museum: Memori

Museum adalah pelabuhan resmi untuk memori (Davidson, 2000: 145 dalam Crane, 2007: 135). Mengutip pernyataan Orhan Pamuk peraih Nobel tahun 2006 di bidang Literatur dan penulis buku *The Museum of Innocence* tentang kota Istanbul yang tak ubahnya seperti museum. Istanbul yang permai, dengan semerbak pohon *linden* dan *plane* ditengah dengung kapal di selat Bosphorus, dalam kehidupan kota kuno yang tidak berubah, telah mengingatkan kepada siapapun tentang pentingnya kenangan (*memory*) yang dimiliki oleh seseorang atau masyarakat (*collective memory*) untuk merekonstruksi jati diri dan kebanggaan bangsa. Pendapat serupa tentang pentingnya memori diungkapkan oleh Walter Benjamin atas kota Berlin (Los Angeles Times, November 2009: E1& E8) :

*“There were two kinds of city books, the ones written by outsiders who tend to look for the exotic. The books by insiders always tell you their memories. I care about memories.”*

Memori (kenangan, ingatan) merupakan dialog dengan masa lalu yang memiliki sifat sesaat, dapat hilang atau punah serta mudah keliru, tidak akurat dan kompleks. Untuk mengingat atau membawanya ke alam sadar dibutuhkan urutan tutur dalam satu benang merah (*story line*) yang terintegrasi (Misztal: 2007). Melalui proses mengingat kembali (*recollection*), masa lalu dapat dipintal kembali dan dihadirkan, meskipun tidak mampu mengembalikan kehangatannya secara utuh, sebagaimana Simone de Beauvoir mengungkapkannya:

*we lived it in the present; and all that is left is a skeleton* (Lowenthal, 1985 : 192)

Salah satu peran utama museum sejak awal berdirinya hingga saat ini adalah melestarikaninggalan masa lalu meskipun berujud *skeleton* atau *fragment* yang tidak utuh, baik yang berujud benda (*tangible heritage*) seperti artefak dan situs atauinggalan tak benda (*intangible heritage*), seperti adat, teknologi dan kenangan (memori). Jika Museologi Lama pada era sebelumnya lebih memusatkan perhatiannya padainggalan masa lalu berujud kebendaan (*tangible heritages*), maka Museologi Baru mulai abad 21, sejak pertemuan ICOM di Shanghai tahun 2002 dan Seoul tahun 2007 mulai memberikan perhatian padainggalan masa lalu tak benda (*intangible heritage*), seperti adat, teknologi dan kenangan (memori). Dalam perkembangan selanjutnya museum tidak lagi hanya berfungsi sebagai penyimpan atau pelestariinggalan masa lalu tapi dapat berperan aktif dalam komunitasnya (*societal role*) dimana peran memori kolektif menjadi penting dalam pembentukan jati diri dan kebanggaan bersama. Hal senada ditegaskan Weil (Alivizatou dalam IJH, 2008: 45):

*Museum may ultimately have derives from what it does not from what it is*

Brockelman dalam Lowenthal (1985 : 194, 197, 201, 202) menjelaskan bahwa memori merupakan ingatan tentang masa lalu yang tidak pernah lepas dari apa yang terjadi saat ini. Memori berujud '*multiform*' yang terdiri dari '*habit, recall and memento*'. Habit atau kebiasaan merupakan tindakan reflek berdasarkan memori; Sedangkan Recall meskipun lebih terbatas, tetap mampu menghadirkan masa lalu dengan jelas dan Memento atau kenang-kenangan merupakan recollection untuk menghadirkan masa lalu secara lengkap. Institusi lain yang dapat membentuk memori kolektif diantaranya perundangan dan kejadian bersejarah (Lowenthal, 1985: 388).

Museum memiliki peran yang aktif dan beragam dalam masyarakat. Meski memiliki bermacam bentuk, museum pada hakekatnya bertujuan sama, yaitu melestarikan memori kolektif masyarakat baik yang berujud benda atau tak benda lewat warisan budaya dan warisan alam. Untuk itu penting sekali memiliki akses untuk menginterpretasikan memori. (Lewis dalam ICOM, 2004: 15) Museum menjadi institusi paling istimewa dibandingkan institusi '*memory production*' lainnya karena mampu menginterpretasikan masa lalu secara obyektif dan mengorganisir memori dari

bermacam artefak (Crane, 2000). Menurut Mitzal dalam Watson (2007: 382) dan Lowenthal (1985: 195) memori dapat dibagi berdasarkan bentuk dan sifat, yaitu:

1. Memori *prosedural*, misal: ingatan mengendarai mobil
2. Memori *semantic* atau *declarative*, misal ingatan letak kemudi
3. Memori pribadi (*personal or individual memory*) yang bersifat otobiografis dan *inviolable* (tidak dapat diganggu gugat) karena dikenang secara pribadi dan dapat punah bilamana orang yang bersangkutan meninggal, misal kenangan masa kuliah,
4. Memori bersama (*collective or social memory*) merupakan kenangan masa lalu yang dimiliki oleh keluarga, etnik atau bangsa.
5. Memori kognitif (*cognitive memory*), berupa ingatan atas kata atau kalimat (Connerton 1989 dalam Mitzal 2007: 382)
6. Memori kebiasaan (*habit memory*) berupa kapasitas untuk melakukan tindakan serupa berdasarkan adat atau tata cara yang lazim.
7. Memori budaya (*cultural memory*) adalah memori yang dilembagakan lewat budaya dan dalam objektivitas makna (Heller 2001: 1031 dalam Mitzal, 2007: 382).

Berdasarkan jenis memori tersebut, memori bersama (*collective memory*) dan memori budaya (*cultural memory*) adalah dua jenis memori yang akan dikaji dalam penelitian ini dan termasuk jenis memori yang paling kompleks, karena keduanya saling terkait dan dapat muncul bersama. Mitzal meneliti konsep memori kolektif dan memori budaya dengan menganalisa memori sebagai proses sosial dan budaya (Mitzal 2007: 375). Memori kolektif tidak terbatas pada masa lalu tapi muncul dimasa kini lewat bermacam kegiatan budaya. Sementara itu pendapat lain mengartikannya sebagai memori yang berada diluar wacana sejarah tapi bertaut dengan produk dan arti budaya (Sturken, 1997: 3 dalam Mitzal, 2007:382). Pendapat serupa disampaikan oleh Schudson dalam Mitzal (2007: 347, 382) bahwa memori budaya muncul dalam kegiatan yang sering diadakan, seperti upacara, acara mengenang kembali, kegiatan festival dan ritual. Lebih lanjut ditambahkan oleh Schudson bahwa:

*Cultural memory refers to people's memories constructed from the cultural forms and to cultural forms available for use by people to construct their relations to the past (Mitzal, 2007: 382)*

Memori budaya tidak terlepas dari kebudayaan yang menjadi sumbernya dan oleh E.K.M Masinambow (2001) kebudayaan dijelaskan sebagai fenomena sosial yang tidak terlepas dari perilaku dan tindakan masyarakat yang terpola atau terkonfigurasi. Perilaku dan tindakan berpola itu merupakan ungkapan budaya dari masyarakat tertentu yang dapat diamati melalui sistim sosial atau sistim budaya (Masinambow dalam Husein, 2001: 5 – 6). Raymond Williams dalam Hooper–Greenhill (2000: 10-13) lebih lanjut membaginya sebagai berikut:

1. Kebudayaan adalah sesuatu yang ada pada siapapun, meskipun masing-masing kelompok memiliki pencapaian yang berbeda. Kebudayaan lebih bersifat *'spiritual'* dan merupakan *'state of mind'* yang didapat dalam keluarga atau lewat lembaga pendidikan
2. Kebudayaan mengacu pada suatu bentuk, diantaranya berbentuk lukisan, patung, musik, drama, literatur dan sesuatu yang dapat diwujudkan. Berdasarkan perspektif ini, kebudayaan terdiri dari kebudayaan tinggi (*high culture*) dan kebudayaan umum (*mass culture*) yang dapat menjelaskan tentang konsep keindahan, kaidah dan penilaian lainnya. Perspektif atau lingkup budaya (*culture sphere*) seperti ini terpisah dari lingkup ekonomi dan politik yang menjadi habitatnya.
3. Kebudayaan dari perspektif antropologi bertaut pada cara/ gaya hidup sekelompok orang, sub-kultur dan etnisitas. Setiap komunitas, etnik dan kelompok bahasa memiliki kebiasaan, cara hidup dan pola berpikir yang sama. Antropolog mendefinisikannya sebagai *'shared experience'* yang mengandung arti inklusif. Henry Giroux dalam konteks ini menambahkan:

*Culture is not merely about images, objects and aesthetics, but about representations of value and truth, and that these representations have effects on lives*

4. Kebudayaan merupakan konseptualisasi dari satu set kegiatan yang didalamnya membentuk makna, nilai dan subyektivitas

Sementara itu menurut Leslie White. Kebudayaan merupakan 'sistim/ struktur yang terdiri dari beberapa sub-sistim/ sub-struktur yang saling berkaitan (interdependent),

dimana masing-masing saling menyatu (integrated) untuk kebutuhan manusia' (White dalam Mundardjito, 2009). Ditambahkan oleh Mundardjito (2009) bahwa Wujud Budaya dapat dibagi menjadi tiga yaitu :

1. Gagasan yang tertuang dalam sistim ideologi
2. Perilaku yang terangkum dalam sistim sosial
3. Benda Materi yang terangkai dalam sistim teknologi

Sedangkan menurut Spradley (1997) dalam Mundardjito (2009), kebudayaan terwujud dalam tiga wujud budaya, yaitu:

1. Pengetahuan Budaya
2. Tingkah Laku Budaya
3. Benda-benda Budaya

atau bisa juga digambarkan seperti diagram dibawah ini

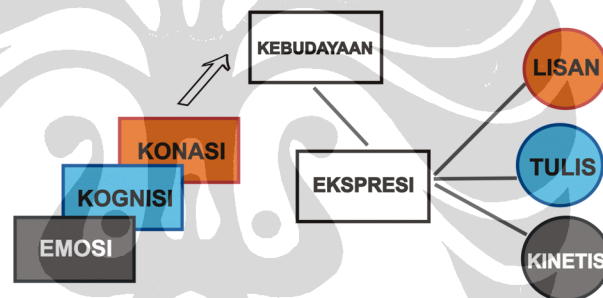


Diagram 2.6 Perwujudan Kebudayaan

Sumber: Mundardjito 2008

Lebih lanjut ditambahkan bahwa Unsur Kebudayaan Universal dapat dibagi menjadi tujuh, dimana makin kebawah makin fleksibel untuk beradaptasi atau bermutasi, yaitu:

1. Sistim Religi dan Upacara Keagamaan
2. Sistim dan Organisasi Kemasyarakatan
3. Sistim Pengetahuan
4. Bahasa
5. Kesenian
6. Sistim Mata Pencaharian Hidup
7. Sistim Teknologi dan Peralatan (Mundardjito, 2009)



Selebihnya Hall dalam Hooper-Greenhill (2000: 12-13) menambahkan bahwa kebudayaan adalah produksi dan reproduksi dari rasa, makna dan kesadaran. Hooper-Greenhill lebih lanjut menjelaskannya bahwa kebudayaan merupakan kumpulan dari kegiatan yang terbentuk melalui proses. Kebudayaan bersifat reflektif, konstitutif, generatif dan konstruktif. Tidak sekedar merefleksikan komunitas tapi membentuknya dan museum merekonstruksinya lewat narasi, sejarah, obyek dan manusia (Hooper-Greenhill, 2000: 13). Rekonstruksi demikian memunculkan imajinasi dan interpretasi, sebagaimana yang dilakukan oleh para kurator dan juru gambar di MUSE atas warisan budaya takbenda berujud kisah para putri raja dan kejadian di seputar kraton yang dituangkan dalam bentuk lukisan konseptual. Imajinasi dan interpretasi dari hasil rekonstruksi demikian tidak terlepas dari symbol – symbol budaya yang oleh Harsya Bachtiar (1982) dibagi menjadi empat:

1. Simbol konstitutif yang bersifat keyakinan dan dogmatis berbentuk norma
2. Simbol kognitif yang bersifat pengetahuan
3. Simbol penilaian tentang baik – buruk, indah – jelek dan penilaian lainnya
4. Simbol ungkapan perasaan yang berwujud aturan – aturan

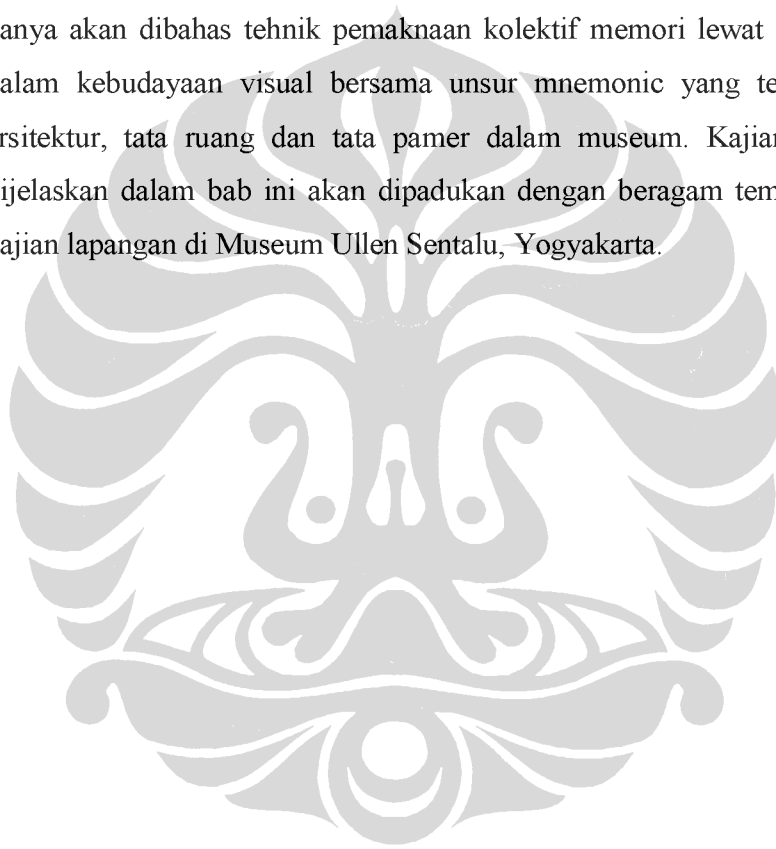
(Bachtiar, 1982 dalam Mundardjito, 2009)

Dalam memori budaya juga terdapat memori kolektif yang muncul dalam berbagai bentuk. Bila memori budaya berkaitan dengan kebudayaan, maka memori kolektif tidak terlepas dari komunitas yang membentuk dan memilikinya. Komunitas, menurut Davis yang meringkasnya dari kamus Collins dan Chambers adalah sekelompok manusia yang memiliki kesamaan dalam budaya, kepercayaan dan karakteristik lainnya. (Watson, 2007: 59). Sementara itu komunitas menurut Mason (Corsane, 2005: 206 – 207; Watson, 2007: 3-8) dapat diklasifikasikan menjadi tujuh:

1. Komunitas yang terbentuk oleh pengalaman sejarah dan kebudayaan bersama
2. Komunitas yang terbentuk oleh pengetahuan tertentu
3. Komunitas yang terbentuk oleh faktor demografi dan sosial ekonomi
4. Komunitas yang terbentuk oleh identitas bersama (national, regional, lokal, usia, jenis kelamin, orientasi seks dan kondisi fisik)
5. Komunitas yang terbentuk oleh kegiatan bersama

6. Komunitas yang terbentuk oleh jarak dari komunitas lain
7. Komunitas yang terbentuk karena letak lokasi

Dalam konteks memori, kebudayaan dan komunitas seperti itulah, MUSE melakukan interpretasi atas warisan budaya takbenda berujud *collective and cultural memories* dari empat kraton dinasti Mataram Kini di Yogyakarta dan Surakarta. Dalam proses pemaknaannya (musealisasi) digunakan beragam teori seperti semiotika, hermeneutika, dekonstruksi budaya dan ilmu komunikasi serta ilmu lainnya, tapi dalam penelitian ini hanya akan dibahas tehnik pemaknaan kolektif memori lewat lukisan yang termasuk dalam kebudayaan visual bersama unsur mnemonic yang terwujud dalam bentuk arsitektur, tata ruang dan tata pameran dalam museum. Kajian berbagai teori yang dijelaskan dalam bab ini akan dipadukan dengan beragam temuan yang didapat dari kajian lapangan di Museum Ullen Sentalu, Yogyakarta.



## **BAB 3**

### **MUSEUM ULLEN SENTALU**

#### **3.1. Sejarah Museum Ullen Sentalu**

Sejarah Museum Ullen Sentalu (MUSE) akan membahas mulai dari masa awal terbentuknya, arti nama dalam bahasa Jawa yang memiliki makna filosofis, visi – misi dan jenis museum serta penjelasan tentang bentuk dan jenis warisan budaya takbenda yang merupakan koleksi utama museum. Secara keseluruhan, sejarah perkembangan MUSE merupakan proses mutasi yang muncul dalam berbagai bentuk, baik dalam visi-misi maupun koleksi museum.

##### **3.1.1 Asal Mula Museum**

Museum Ullen Sentalu yang terletak di kawasan wisata Kaliurang, sekitar 25 km dari pusat kota Yogyakarta, pada awalnya didirikan dengan tujuan untuk menyelamatkan kain batik kuno dari serbuan kolektor manca negara yang datang ke Yogyakarta untuk memborong kain batik kuno dan benda antik di pasar tradisional hingga ke rumah-rumah penduduk. Perkembangan selanjutnya yang merupakan proses mutasi, bukan hanya warisan budaya berujud kebendaan (*tangible heritage*) yang hendak diselamatkan tapi makna filosofis dari beragam motif batik dan kisah disekitarnya (*intangible heritage*), yang justru lebih rentan menuju kepunahan jika semuanya dibawa ke luar negeri, yang hendak di lestarikan. Bertolak dari keprihatinan seperti itu, terbayang suatu tempat yang dapat digunakan untuk menyimpan, merawat dan menghidupkan kembali bermacam motif batik dan kain tradisional lainnya yang sudah menghilang atau masih tersimpan dalam lemari rumah-rumah penduduk tapi dalam keadaan yang sangat rapuh karena ngengat dan jamur. Akhirnya terciptalah butik pada pertengahan era 1970an yang berfungsi mirip studio untuk tempat berkreasi. Selanjutnya bermutasi menjadi art shop and gallery pada akhir tahun 1970an, karena makin banyak peminat yang menyukai motif batik retro dan selanjutnya menjadi eksportir sampai pertengahan tahun 1980an. Kemudian untuk sesaat lamanya berhenti dari semua aktivitas bisnis hingga akhirnya kembali ke ide semula untuk mendirikan suatu tempat, yang tak lain adalah museum yang dapat digunakan untuk ruang

penyimpanan yang memenuhi standard yang dilengkapi dengan ruang khusus untuk perawatan dan showroom untuk memamerkannya kepada siapapun yang tertarik dengan karya adiwastra bangsa. Perkembangan selanjutnya tidak hanya batik dan benda masa lalu yang mempunyai makna sejarah yang hendak dilestarikan, tapi dongeng para putri raja dari balik tembok kraton yang memiliki makna filosofis dan bermacam tari tradisional serta seni pentas, seperti wayang orang (ketoprak) yang sering muncul di televisi atau dalam acara-acara resmi yang makin terkikis dan tidak menyisakan tinggalan artefaktual yang hendak dilestarikan.

### 3.1.2 Asal Mula Nama

Nama Ullen Sentalu, merupakan singkatan dari bahasa Jawa halus (Kromo Inggil) *Ulating Blencong Sejatine Tataraning Lumaku* yang berarti nyala api blencong yang dinamis seharusnya menjadi petunjuk/ penerang kehidupan. Blencong adalah lampu minyak yang biasa diletakan dibelakang *kelir* (layar) pertunjukan wayang kulit *Purwa* (kuno). Apabila tertiup angin, nyala api itu akan memberikan efek dinamis pada karakter wayang yang dimainkan. Suatu nama filosofis yang menyiratkan visi dan misi pendiriannya sebagai museum yang dinamis dan berfungsi sebagai penerang.

Museum ini didirikan oleh keluarga Haryono karena keterkaitannya dengan tradisi Jawa yang diwarisi dari orangtua yang berasal dari desa Prambanan dan pembuat batik rimon era tahun 1950-60an yang kemudian diteruskan oleh putra-putrinya pada era 1970-80an dalam bentuk batik rayon. Diresmikan pada 1 Maret 1997 dan selanjutnya dikelola oleh Yayasan Ulating Blencong yang didalamnya duduk para kerabat dinasti Mataram, diantaranya Sri Paku Alam VIII (alm) dari Puro Pakualam, Jogja; Sri Sunan Pakubuwono XII (alm) dari Kraton Surakarta Hadiningrat Solo; GRAY Nurul Kusumawardhani dari Puro Mangkunegara, Solo; KGPH Poeger (alm) dari Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat, Jogja; Dr. KP Samuel Wedyodiningrat dari keluarga Haryono dan beberapa tokoh lainnya yang menaruh perhatian pada pelestarian budaya Jawa, di antaranya Ibu Hartini Soekarno (alm) istri mendiang Presiden Soekarno yang mempopulerkan Kebaya sebagai busana resmi nasional. Sebagian besar anggota generasi pendiri kini sudah digantikan oleh nama-nama baru yang mewakili

generasi penerus, diantaranya GRay Ratu Alit yang mewakili kraton Solo, GRAY Nurul Maliki mewakili kraton Jogja dan figur lainnya.

### 3.1.3 Visi dan Misi

Visi dan misi museum Ullen Sentalu selengkapnya adalah sebagai berikut:

- Visi:
1. Menyelamatkan warisan budaya bangsa yang terancam punah, baik oleh pengaruh globalisasi, ketidak-pedulian masyarakat, perdagangan illegal atas perburuan benda antik milik masa lalu hingga klaim kepemilikan oleh negara lain atas warisan budaya tak benda yang selama ini kurang mendapatkan perhatian masyarakat dan pemerintah
  2. Menciptakan sarana komunikasi untuk melestarikan memori kolektif milik bersama sebagai jati diri dan rasa bangga atas warisan budaya bangsa
  3. Menghidupkan kembali warisan budaya tak benda yang bersifat ephemeral dan masih dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama untuk generasi muda penerus bangsa, diantaranya menari, memainkan gamelan dan melantunkan mocopat.
- Misi:
1. Mengumpulkan, merawat, meneliti, memamerkan dan mengkomunikasikan kebudayaan materi baik yang berujud kebendaan (tangible) atau tak-benda (intangible) kepada masyarakat untuk tujuan penelitian, pendidikan, rekreasi dan bersifat tidak untuk komersil (ICOM 2004)
  2. Melestarikan warisan budaya tak benda yang terancam punah melalui kerjasama dalam bentuk penelitian, konservasi, pameran dan lainnya.
  3. Menjalin kerjasama dengan berbagai pihak di dalam atau di luar negeri, baik swasta atau pemerintahan, institusi pendidikan atau lembaga kebudayaan untuk mempromosikan budaya bangsa kepada generasi muda dan turis mancanegara.

### 3.1.4 Warisan Budaya Tak-benda (Intangible Cultural Heritage)

Untuk mengetahui lebih jauh tentang visi dan misi tersebut perlu diketahui terlebih dahulu Teori Sumber Daya Budaya yang akan menjelaskan jenis dan contoh Warisan Budaya Tak-benda secara lengkap, sehingga akan didapat gambaran

menyeluruh untuk melakukan preservasi dan konservasi yang ideal. Banyak pihak keliru menafsirkan tentang warisan budaya Tak-benda sebagai sesuatu yang tidak berwujud. Sebetulnya keduanya berwujud, dapat dilihat dan dirasakan, tapi bedanya adalah yang intangible tidak dapat disentuh, sementara yang tangible, selain kasat mata dapat disentuh dan dipegang (UNESCO 2003; Sedyawati, 2006 dan 2008)

Warisan Budaya Dapat Disentuh (*Tangible Cultural Heritages*) adalah warisan budaya berujud benda konkret yang dapat diraba atau dipegang dan merupakan hasil buatan manusia untuk keperluan tertentu. Contohnya bangunan candi untuk tempat beribadah, keris untuk senjata, wayang kulit untuk pertunjukan hiburan. Selain itu terdapat pula benda atau kawasan alami yang tidak dibuat oleh manusia tapi menjadi warisan budaya tangible karena pada masa berfungsinya benda atau kawasan tersebut diberi makna budaya oleh manusia, contohnya gundukan tanah berujud punden berundak yang digunakan untuk kegiatan ritual atau makam (UNESCO, 2003; Sedyawati, 2006, 2008)

Sedangkan yang termasuk Warisan Budaya Tak-benda (*Intangible Cultural Heritages*) adalah semua ekspresi, pengetahuan, representasi, praktek, ketrampilan yang dikenali oleh bangsa dan komunitas tertentu, diantaranya: Tradisi dan ekspresi budaya lisan; Seni pertunjukan musik, tari, teater dan gabungan diantaranya; Adat-istiadat, ritual dan perayaan tradisional; Pengetahuan dan perilaku terhadap alam dan sekitarnya. Selanjutnya dapat ditambahkan Warisan Budaya *Intangible* yang Tersisa dalam *Tangible*, diantaranya konsep dalam suatu benda, lambang yang tersimpan, pesan yang terkandung, makna yang berkaitan, pola tingkah laku, teknologi pembuatan, sastra, teater dan olahraga tradisional (UNESCO, 2003; Sedyawati, 2006 dan 2008). Perkembangan paling akhir adalah kisah para putri bangsawan Mataram dan tradisi seputar Kraton yang tidak banyak diketahui umum, tapi kini dapat diungkapkan dalam bentuk lukisan konseptual (*Conceptual and Imaginary Narrative Paintings*) yang dikembangkan oleh MUSE. Bentuk lukisan seperti itu tidak menjelaskan tentang tehnik lukisan atau pelukisnya tapi tentang 'historical documents' yang mirip koleksi National Portrait Gallery di Washington DC dan London. Hooper-Greehill lebih lanjut menjelaskan (2000: 23-24):

*Portrait galleries play a specific role in picturing significant members of societies. They are produced when a need is felt to capture and ground in concrete form ... makes tangible the ephemeral, makes visible the imagined*

### 3.1.5 Jenis Museum

Museum Ullen Sentalu adalah salah satu dari dua puluh tujuh museum di kota Yogyakarta yang termasuk dalam kelompok museum budaya. Di Indonesia terdapat tiga jenis museum yang tercatat dalam Asosiasi Museum Indonesia (AMI), yaitu museum budaya, museum sejarah dan museum pendidikan. Apabila diklasifikasikan berdasarkan lokasi maka terdapat dua jenis museum lainnya, yaitu museum propinsi dan museum lokal dan bila klasifikasi dilanjutkan berdasarkan pengelola, akan terbagi menjadi museum yang dikelola oleh pemerintah dan museum milik swasta (Dwiyanto, 2004: 12-13). Bila kategori ICOM dimasukkan akan muncul kriteria lainnya, diantaranya Museum Nasional, Museum Society, Museum Terbuka, Museum Khusus, Museum Umum, Museum Sanggar, Museum Situs dan Museum Virtual dan jika klasifikasi berdasarkan Museologi Baru akan muncul kategori Museum Traditional, Museum Komunitas, Eco Museum, Inclusive Museum dan Museum Lieux de Memoire (ICOM, 20004 dan Magetsari, 2009). Jika semua kriteria diatas dijadikan satu, maka jenis (*range*) museum Ullen Sentalu adalah museum *lieux de memoire* berciri budaya Jawa yang berlokasi di daerah (Kaliurang) dan dikelola oleh swasta.

AMI adalah organisasi permuseuman yang bernaung dibawah Direktorat Museum, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata yang kini beranggotakan 275 museum yang tersebar di berbagai kota di Indonesia, dimana 15% dari jumlah total museum atau sebanyak 27 museum berada di Jogja dan dari 3 kriteria yang disebutkan diatas, semuanya dapat dijumpai di kota yang kini mendapatkan predikat baru sebagai kota museum. Berdasarkan catatan Barahmus (Badan Musyawarah Museum) Yogyakarta, dari jumlah total 27 museum, 11 diantaranya adalah museum budaya, dimana salah satunya adalah MUSE; 7 museum pendidikan dan 9 museum termasuk dalam museum sejarah. (Departmen Kebudayaan DIY, 2008: IV).

Museum budaya adalah museum yang hampir seluruh koleksinya berupa benda budaya atauinggalan masa lalu yang memiliki nilai budaya, seperti pakaian adat,

peralatan musik tradisional dan perlengkapan upacara ritual. Tapi berbeda dengan museum pada umumnya yang biasa memamerkan warisan budaya berujud kebendaan (*tangible cultural heritage*), museum Ullen Sentalu justru sebaliknya, yaitu lebih banyak memamerkan warisan budaya tak benda yang diungkapkan dalam bentuk lukisan naratif (*Conceptual and Imaginary Narrative Paintings*)

### 3.2. Setting Museum

Setting museum merupakan latar belakang bentuk arsitektur, tata ruang dan tata pameran museum yang terinspirasi dari *ambiance* (pernak – pernik) kota Yogyakarta dan kawasan wisata Kaliurang yang akan dibagi menjadi dua, yaitu: pertama, setting makro dengan latar belakang kota Yogyakarta yang memiliki sejarah panjang dan mozaik budaya, mulai dari tinggalan masa klasik, kolonial dan Islam; Kedua, setting mikro dengan latar belakang kawasan wisata Kaliurang yang memiliki posisi geografis strategis sebagai sumbu utara dari garis imajiner makro – kosmologi Jawa, poros tengah dari *stone expedition route* yang diapit oleh candi Prambanan di timur dan candi Borobudur di barat dan kawasan bersejarah tempat diselenggarakannya bermacam konferensi bersejarah.

#### 3.2.1 Setting Makro

Yogyakarta berasal dari kata Yogya yang berarti baik dan Karta yang artinya makmur (Heryanto, 2009: 6). Pendapat lain mengatakan nama Yogyakarta yang dalam masa kemerdekaan disebut Djogdjakarta dan sering disingkat Yogya atau Jogja berasal dari bahasa sanskerta Ayodhya (Ngajodya), yang merupakan ibukota Rama dalam kisah Ramayana, serupa dengan ibukota kerajaan Thai pada era 1350 – 1767 bernama Ayuthia (Smithies, 1990: 1). Kota Yogyakarta resmi terbentuk setelah perjanjian Palihan Nagari yang diadakan pada tahun 1755 di desa Giyanti, Salatiga untuk mengatasi kemelut politik berkepanjangan antara Sinuhun Paku Buwana III yang merupakan raja boneka kumpeni dan Pangeran Mangkubumi, pamannya yang tidak suka pada kumpeni. Dalam perjanjian tersebut kerajaan Mataram Islam I yang beribukota di kota Solo dibagi dua, yaitu antara Kasunanan Surakarta Hadiningrat yang tetap berkedudukan di Solo dan diperintah oleh Sinuhun Paku Buwana III dan



Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat yang diperintah oleh Pangeran Mangkubumi yang kemudian bergelar Sultan Hamengku Buwana I (Sultan HB I) dengan kedudukan di daerah Ngayogyakarta. Masing-masing kekuasaan mendapatkan wilayah yang sama, yaitu 53.100 karya untuk negara-gung ditambah wilayah monco-negoro yang dibagi dua: 32.350 karya diserahkan ke Sunan dan 33.950 ke Sultan (Khairuddin, 1995: 23).

Wilayah kekuasaan kraton selengkapnya dijelaskan oleh Selo Sumardjan yang membaginya menjadi empat ring (lingkaran). Ring terdalam adalah Kraton; Ring kedua, Nagara; Ring ketiga, Nagara-gung dan Ring keempat atau terluar, disebut Mancanegara (Sumardjan, 1991: 29). Sedangkan lokasi Kraton yang dibangun oleh Pangeran Mangkubumi (Sultan HB I) yang terletak di hutan Garjiwati, dekat desa Beringan di desa Pacetokan<sup>8</sup> memiliki konsep ring (lingkaran) berikutnya yaitu aliran enam sungai yang mengitari lokasi kraton secara simetris, yaitu sungai Code dan sungai Winanga di ring paling dalam, kemudian sungai Gajahwong dan kali Bedog di ring tengah dan terakhir sungai Opak dan sungai Progo di ring paling luar (Dwiyanto, 2009: 297). Wilayah kekuasaan itu dikemudian hari makin menciut oleh politik kolonial, terutama setelah pemerintahan Inggris yang berkuasa sementara di Indonesia (1811 – 1815) mendirikan kerajaan baru yaitu Kadipaten Pakualaman yang didirikan pada tahun 1813 dengan mengangkat Pangeran Notokusumo (putra Sultan HB I) yang kemudian bergelar Sri Paku Alam I karena jasanya mengatasi pergolakan di Yogyakarta yang ditimbulkan oleh Sultan HB II (Moedjanto, 1994: 17, 30). Kekuasaan kraton yang makin menciut itu dipertahankan oleh kekuasaan kolonial berikutnya yaitu pemerintah kumpeni yang terkenal dengan politik *divide aet empera*. Kini, dalam era modern, luas Kraton hanya 1 kilometer persegi, sebatas kecamatan Kraton, tidak seperti sebelumnya yang membentang antara sungai Code dan Winongo dan antara Tugu di utara dan Panggung Krapyak di Selatan dengan luas 14.000 meter persegi (Brotodiningrat, 1978: 7,8).

Meskipun wilayah kekuasaan kraton makin menciut, tidak berarti perannya makin surut. Hal itu terbukti ketika pada masa awal kemerdekaan (5 September 1945),

---

<sup>8</sup> Sementara kraton dibangun, Sultan HB I tinggal di pesanggrahan Ambarketawang yang terletak di desa Gamping. Kraton (karaton, keraton) berasal dari ka-ratu-an yang berarti tempat tinggal ratu/ raja.

kraton Ngayogyakarta Hadiningrat dan kadipaten Puro Pakualaman secara bersama mengeluarkan amanat untuk bergabung dengan negara kesatuan Republik Indonesia sebagai wujud dukungan terhadap pemerintah Republik Indonesia yang baru terbentuk, sehingga memosisikan kota Yogyakarta dan daerah disekitarnya sebagai daerah istimewa (Poerwokusumo, 1984: 15). Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang terletak di bagian tengah atau pusat pulau Jawa merupakan salah satu dari hanya dua provinsi diantara 30 provinsi lainnya di Indonesia yang memiliki status istimewa. Provinsi satunya lagi yang memiliki status istimewa adalah Nanggara Aceh Darusalam yang terletak di ujung barat negara kesatuan Republik Indonesia. Sedangkan Jakarta, bukan berstatus istimewa tapi daerah khusus yang memiliki kriteria berbeda dari kedua provinsi itu dan lebih mirip dengan kota Washington DC yang terletak di distrik khusus bernama Columbia (District of Columbia), karena statusnya sebagai ibukota negara. Status istimewa bagi Aceh dan Yogyakarta bukan sekedar atribut tanpa makna, tapi lebih ditentukan oleh faktor sejarah dan budaya. Bila dalam sejarah, Aceh memiliki tokoh pahlawan seperti Teuku Umar dan Tjut Nya Dien yang ikut andil besar dalam sejarah perjuangan bangsa, maka di Yogyakarta juga dikenal nama-nama besar seperti Jenderal Sudirman, Ki Hadjar Dewantara, Pangeran Mangkubumi, Sultan Agung dan Pangeran Diponegoro yang terlibat dalam perjuangan fisik atau intelektual bagi terbentuknya negara kesatuan Republik Indonesia.

Dalam segi kebudayaan, Yogyakarta (Jogja) yang berpenduduk 3.434.000 jiwa (sensus 2005) dengan luas area 3.186 kilometer persegi, tampak lebih istimewa dibandingkan Aceh, karena keberagaman budaya dan predikat yang disandangnya (Pusat Statistik DIY, 2010). Dibandingkan Jogja, Aceh tampak lebih monolistic dengan tradisi Islam yang berakar kuat sejak jaman kerajaan Samudera Pasai, sehingga tempat itu sering dijuluki 'Serambi Mekah' Sedangkan Yogyakarta bersifat lebih pluralistic dan sering dilukiskan sebagai miniatur Indonesia karena banyaknya suku atau etnis dari luar yang tinggal sementara atau menetap di kota itu. Para sejarawan dan budayawan bahkan menyebutnya sebagai '*the cradle of civilization*' tempat lahirnya kebudayaan dan peradaban besar Jawa, karena sejak dinasti Sanjaya dan Syailendra dari jaman Mataram Kuno yang memerintah pada Abad 7 – 10 M hingga dinasti Isana

yang muncul pada Abad 11 M yang merupakan cikal bakal kemaha-rajaan Majapahit semuanya berasal dari ‘bhumi mataram.’

Predikat lain yang disandang kota Yogyakarta, selain sebagai daerah istimewa adalah sebagai kota pendidikan, karena banyaknya pelajar dari luar kota dan luar pulau serta dari mancanegara yang menuntut ilmu dikota itu dan juga tercatat sebagai tempat lahirnya organisasi pendidikan Taman Siswa yang didirikan oleh R.M.Soewardi Soerjaningrat (Ki Hajar Dewantara) dan tempat Universitas Gadjah Mada, salah satu universitas tertua di Indonesia, berada. Selain itu kota Jogja juga dikenal sebagai kota sepeda, sekaligus kota ramah lingkungan, karena banyaknya pengguna sepeda, terutama pelajar dan penduduk pedesaan yang menggunakannya sebagai sarana transportasi utama. Lebih dari itu kota Jogja juga menyandang predikat sebagai kota budaya, sekaligus kota pariwisata, karena banyaknya tinggalan budaya, baik yang berujud warisan budaya dapat disentuh (*tangible cultural heritage*) seperti situs, fitur, ekofak dan artefak maupun warisan budaya yang tidak dapat disentuh (*intangible cultural heritage*) seperti dialek, ritual, tari dan tehnologi tradisional. Berbagai fitur seperti itu merupakan habitat yang menjadi *ambiance* (pernak-pernik) dalam merancang bentuk bangunan, tata ruang dan alur pameran di museum Ullen Sentalu.

Apabila masa pra-sejarah diikut-sertakan, maka Jogja tak ubahnya seperti mozaik budaya paling lengkap di Indonesia, karena terbentang hingga ratusan ribu tahun silam. Jejak peninggalan masa pra-sejarah tersebut dapat ditemukan di kecamatan Karangmojo dan Playen, kabupaten Gunung Kidul, yaitu di situs Sokoliman, Bleberan, Plembutan, Gunungbang, Ngawis, Gondang dalam ujud tinggalan kubur batu jaman megalitikum dan artefak masa neolitikum. Sementara itu tempat tinggal purba di dalam gua gamping dan ceruk batu tersebar di kecamatan Ponjong, Gunung Kidul, di antaranya adalah Gua Dawung, Gua Braholo, Song (gua) Blendrong, Song Terus dan Song Bentar.

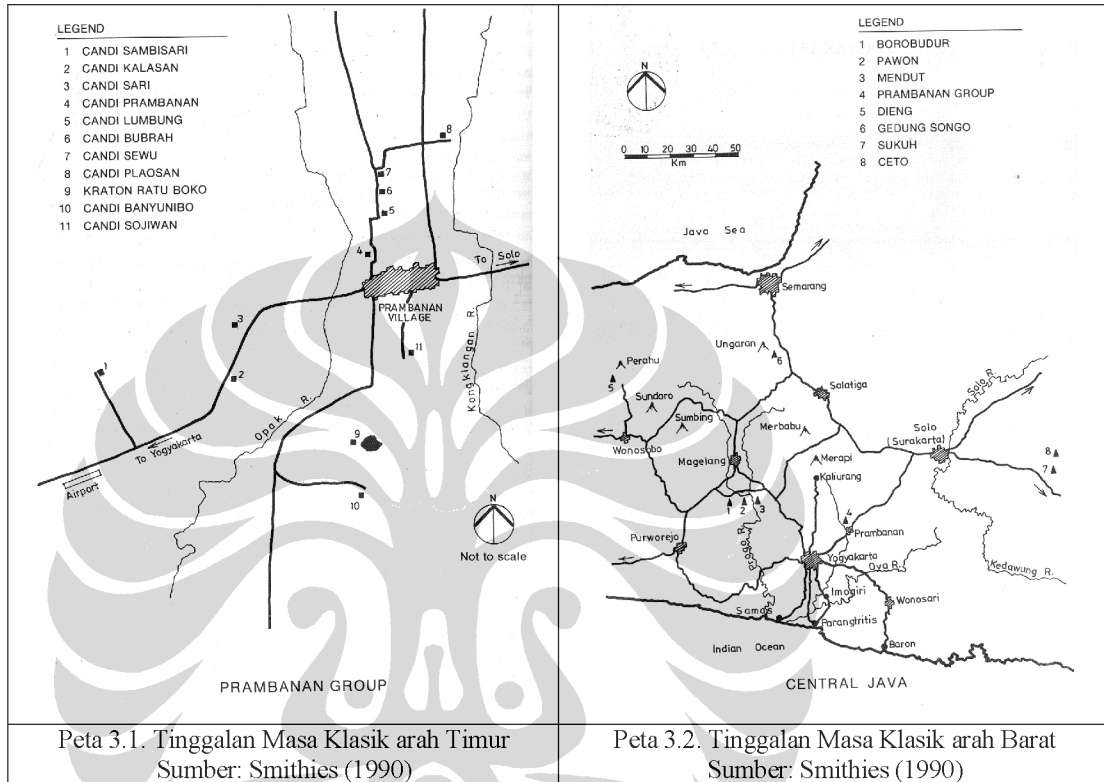
### 3.2.2 Tinggalan Masa Klasik

Sedangkan dari masa klasik dapat disaksikan bermacam candi dari agama Hindu, Budha atau perpaduan dari keduanya (sinkretisme/koalisi). Apabila penelusuran

dimulai dari sisi Timur maka akan didapati bermacam bentuk candi yang unik yang menjadi sumber inspirasi arsitektural bagi museum Ullen Sentalu, diantaranya candi Sambisari yang berada dibawah permukaan tanah, candi Kedulan yang sebagian besar masih terpendam dalam bumi, kompleks candi Prambanan yang merupakan salah satu kompleks candi Hindu terbesar dan terindah di dunia, candi Sewu yang memiliki ratusan candi perwara dan dikenal sebagai candi Budha terbesar kedua setelah Borobudur, candi Plaosan Lor (utara) dan Kidul (selatan) yang dulunya merupakan kompleks menyerupai Mandala, candi Sari yang memiliki dua lantai dimana lantai atas dulunya terbuat dari kayu untuk kegiatan vihara, kemudian candi Bubah, Gumpung, Morangan, Banyunibo, Mantup, Gebang dan daftar ini akan terus bertambah, hingga candi 'UII' di area kampus Universitas Islam Indonesia di desa Pakem dekat Kaliurang yang baru saja ditemukan (Januari 2010).

Sebaliknya jika penjelajahan dilakukan dari arah yang berlawanan dari sebelumnya yaitu dari timur ke barat maka akan didapati candi Kalasan yang merupakan candi Budha tertua (abad 7), candi Barong, Dawangsari, Ijo, kompleks Kraton Ratu Boko yang berada di daerah perbukitan bahkan sejauh candi Mantup dan Gampingan di kabupaten Bantul dan candi Risan yang berada di kawasan Gunung Kidul yang terletak jauh di Selatan. Lebih dari itu jika penelusuran dilakukan menuju ke arah Barat maka akan didapati candi Pawon, Mendut dan candi Borobudur yang merupakan candi Budha terbesar di Asia dengan desain menyerupai stupa raksasa dan punden berundak. Keindahan dan kemegahan struktur bermacam candi dari masa klasik seperti itu telah menginspirasi arsitektur vernacular pada bangunan utama museum Ullen Sentalu, diantaranya jalan melingkar mengitari cloister Taman Patung yang terinspirasi dari selasar candi Borobudur. Kemudian plataran Sekar Jagad yang terletak di bagian barat kompleks museum yang sering digunakan untuk pentas seni di area terbuka yang idenya datang dari kompleks kraton (candi) Ratu Boko berupa bangunan terbuka dengan reruntuhan dinding mengelilingi kompleks. Selanjutnya bentuk pementasan yang muncul dari bawah (*under stage*) dan bukan dari belakang panggung (*back stage*) idenya datang dari bentuk arena Colloseum di Roma dan candi bawah tanah Sambisari dan bermacam fitur lainnya yang semuanya datang tidak

dengan sendirinya tapi bersintensa dengan keaneka-ragaman mozaik budaya kota Jogja yang sangat kaya dengan sejarah dan pernak-pernik seni dan budaya, termasuk didalamnya topologi, toponim dan morfologi dari jaman Kolonial dan Islam.



### 3.2.3 Tinggalan Masa Kolonial

Predikat kota Jogja berikutnya adalah sebagai Kota Perjuangan sekaligus Kota Kuno karena di kota ini Panglima Besar Jenderal Sudirman dan Pangeran Diponegoro melancarkan perang gerilya terpanjang dan Perang Jawa terbesar melawan Belanda. Sedangkan predikat Kota Kuno (*ancient capital city*) berasal dari Kotagede yang terletak sekitar 5 km tenggara Kraton Jogja yang merupakan ibukota pertama kerajaan Mataram Islam, sebelum pindah ke Kerta, Plered, Kartasura, kemudian Solo dan akhirnya sesuai Perjanjian Giyanti terbagi menjadi empat kekuasaan. Dalam sejarahnya kota Jogja tidak hanya teratat sebagai ibukota kerajaan kuno, tapi dimasa modern juga pernah menjadi ibukota negara yaitu pada masa pemerintahan peralihan (1946 – 1949).

Berbagai peninggalan berupa tembok kuno atau fondasi baluwerti yang merupakan benteng luar kraton dan pendopo dapat ditemukan di Kotagede, Kerta dan Plered yang letaknya saling berdekatan. Sedangkan dari masa kolonial yang hampir semuanya relatif masih utuh dapat ditemukan berbagai struktur mulai dari wujud kantor, rumah ibadah, tempat tinggal maupun pabrik dan benteng, diantaranya Benteng Vrederburg, Gedung Agung yang sebelumnya merupakan tempat tinggal gubernur jendral Hindia Belanda, Gedung Kantor Pos Besar, Kantor Bank Indonesia, Gedung BNI 46, Hotel Toegoe, Hotel Garuda, Stasiun kereta api Tugu dan stasiun Lempuyangan, gereja Margomulyo dan Kotabaru, kompleks rumah Bintaran, Jetis dan lainnya (Balar Yogyakarta, 2003: 12).

#### **3.2.4 Arsitektur dan Tata Ruang Mataram Islam**

Sedangkan dari masa kerajaan Mataram Islam II dapat terlihat dalam bentuk tata kota dan bangunan seperti letak Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat yang diapit oleh dua sungai, yaitu sungai Winongo disisi Barat dan sungai Code di sisi Timur dan terletak diantara sumbu imajiner utara-selatan antara Tugu Pal Putih di bagian utara yang berujung di gunung Merapi dan Panggung Krapyak di sisi selatan yang berakhir di Samudera Indonesia. Konon jarak antara Panggung Krapyak dan Tugu Pal Putih dengan Kraton keduanya adalah sama yaitu masing-masing 2 km dan jarak antara Kraton ke Pantai Parangtritis adalah sama dengan jarak Kraton ke Kaliurang, yaitu masing-masing 27 km, serta jarak Kraton dengan dua sungai yang mengapitnya, yaitu sungai Winongo dan sungai Code masing-masing 3 km. Demikian pula pembagian tempat tinggal dengan nama jalan yang disesuaikan dengan profesi, seperti jalan Gamelan merupakan tempat tinggal pemain musik tradisional (gamelan) di Kraton, jalan Bugisan, merupakan tempat tinggal pasukan Kraton yang berasal dari suku Bugis. Selain itu keunikan tata kota Jogja juga terlihat dari lokasi dan bentuk rumah para kerabat Kraton. Rumah para pangeran, disebut 'nDalem' biasanya menempati wilayah luas yang terdiri dari gerbang disebut regol, kemudian halaman depan cukup luas yang biasa ditumbuhi pohon sawo, mangga dan lainnya mengelilingi pendopo yang digunakan untuk menerima tamu atau menyelenggarakan acara, biasanya pementasan

wayang kulit semalam suntuk atau pentas tari tradisional lengkap dengan pemain gamelan yang mengiringinya. Kemudian masuk lewat pintu lebih kecil yang terletak di bagian timur dan barat ke halaman yang mengelilingi rumah induk. Halaman sebelah timur biasa disebut wetan dalem, artinya timur bagian dalam dan biasanya lebih berfungsi karena menghadap kearah matahari terbit dibandingkan halaman barat.

Topografi seperti itu menginspirasi sebaran bangunan di museum Ullen Sentalu yang terdiri dari bangunan utama dan bangunan penunjang menjadi bangunan spatial berjarak yang mengutamakan dan bukan menyisakan ruang terbuka berupa taman diantara bangunan. Konsep pengembangan dan arsitektur museum mengacu pada '*in the field concept*' yang bersifat *vernacular* dan digagas oleh salah satu pengurus yayasan Ulatung Blencong, yaitu Dr. KP Samuel Wedyodiningrat. *In the field concept* adalah konsep arsitektural yang tetap mempertahankan keaslian kontour tanah dan keasrian alam pegunungan serta penggunaan materi bangunan, terutama batu andesit yang diambil dari sekitar lokasi. Selain menyatu dengan alam disekitarnya, konsep lay out arsitektur dan prosemik tata ruang mengacu pada bangunan tradisional Jawa dan arsitektur Kolonial yang membangkitkan nostalgia piknik '*naar boven*' (ke gunung). Pengunjung akan melewati lorong bawah tanah, menapaki tangga bersusun-susun seperti Imogiri, berjalan menelusuri labirin perkampungan yang mengambang diatas air hingga berada di teras kafe yang dapat melihat langsung puncak gunung Merapi, karena semuanya dirancang berdasarkan *in the field concept* yang menyatu dengan alam sekeliling. Konsep demikian sangat berbeda dengan *master plan concept* yang dirancang tanpa mengindahkan keaslian kontour tanah dan factor sekeliling. Sedangkan pemberian nama bangunan berdasarkan isinya mirip toponim nama jalan di Jogja, diantaranya Guwo Selo Giri, yang berarti gua batu gunung yang merupakan hall pameran untuk koleksi tetap, kemudian Ruang Gusti Sekar Kedaton yang merupakan ruang pameran khusus untuk salah satu putri kraton Solo yang sesuai dengan namanya; Taman Wetan Dalem yang sesuai dengan lokasinya, digunakan untuk acara bagi kalangan terbatas, sementara Pelataran Sekar Djagad, sesuai dengan namanya digunakan untuk pentas seni yang terbuka untuk umum.

Bentuk arsitektur kolonial terlihat dengan jelas pada bangunan restaurant

Gedung Dhuwor atau lebih dikenal dengan nama restaurant *Buikenhof* (rumah diantara pohon) yang seluruh desainnya, termasuk ubin, tepian dinding dan jendela dibangun dengan gaya kolonial. Selain itu *Keputren compound* yang akan digunakan untuk tempat perawatan kecantikan tradisional juga di desain khusus dengan gaya kolonial yang dipadukan dengan arsitektur rumah peranakan. Sementara itu untuk kompleks museum shop dan bazaar, semuanya dibangun dengan gaya kontemporer mengikuti perkembangan arsitektur modern dengan menggunakan konstruksi alumunium dan kaca. Berbagai style arsitektur dan penggunaan materi bangunan yang beragam mulai dari batu andesit mirip bangunan candi hingga bangunan menjulang tinggi bergaya kolonial dan pintu gerbang regol yang banyak di jumpai di rumah 'dalem' milik pangeran di sekitar kraton hingga penggunaan dinding dan atap dari kaca dan alumunium untuk museum shop telah memberi indikasi yang jelas bahwa arsitektur museum Ullen Sentalu termasuk dalam Post modernism yang berciri plural dan bukan satu tipe berdasarkan langgam tertentu (*signature*)

### 3.3 Setting Mikro

Kawasan wisata Kaliurang yang terletak pada ketinggian 900 meter diatas permukaan laut merupakan kawasan wisata pegunungan yang sudah dikenal sejak jaman Belanda dengan sebutan 'naar boven' yang berarti ke atas (ke gunung). Nama Kaliurang, menurut penuturan penduduk setempat, sebetulnya bukan berarti sungai (kali) udang (urang) tapi kali orang. Mungkin yang dimaksud adakah kumpulan (lautan, sungai) manusia berpesiar, sebagaimana masih ditemukan deretan loji bekas vila para opsir Belanda di beberapa lokasi di Kaliurang, seperti hotel Merapi Indah, Savitri dan lainnya. Tetapi sebagian besar penduduk lebih percaya nama Kaliurang sebagai sungai udang (kali urang), karena dulunya terdapat banyak udang di parit yang mengalir mengitari kawasan rumah penduduk.

Dusun Kaliurang yang terletak di kaki triangular pegunungan yang terdiri dari gunung Turgo dan Plawangan yang sudah tidak aktif dan gunung Merapi dengan ketinggian 2.968 meter diatas permukaan laut yang masih aktif merupakan batas paling utara kota Yogyakarta. Sementara disisi barat-daya, dalam bentuk silhoute, terhampar



gugusan gunung yang memiliki bermacam legenda, diantaranya gunung Merbabu, Sumbing dan Sindoro. Lokasi Kaliurang yang berujung pegunungan sangat berbeda dengan kawasan wisata lainnya yang tembus ke tempat lain, seperti Kopeng, Tawangmangu dan Baturaden yang berada di propinsi Jawa Tengah atau Tretes, Sarangan dan Batu di Jawa Timur serta Kawasan Puncak dan Lembang di Jawa Barat yang dapat dilalui dari dua arah dan menuju ke tempat lain. Sedangkan Kaliurang hanya bisa dilewati dari satu arah yaitu dari Yogyakarta (bawah) menuju ke Kaliurang (atas) atau *naar boven* (ke atas) atau sebaliknya dari Kaliurang (atas) menuju ke Yogyakarta (bawah) atau *naar beneden* (ke bawah)

### 3.3.1 Lokasi Museum

Museum Ullen Sentalu yang terletak di dusun Boyong, Kaliurang merupakan satu-satunya museum di Jawa Tengah yang berlokasi di kawasan wisata berhawa sejuk, sehingga sering disebut sebagai museum resort. Berdasarkan peta makro-kosmologi Mataram Kini, letak museum berada di lintas sumbu Utara yang berujung di gunung Merapi, dengan Kraton Yogyakarta berada di Tengah dan Pantai Parangtritis di sumbu Selatan dalam garis imajiner kosmologi Jawa. Sedangkan berdasarkan peta sejarah Mataram Kuno, letak museum berada di Tengah dengan ujung Barat adalah candi Borobudur yang berjarak sekitar 35 km atau 50 menit perjalanan melewati perkebunan Salak Pondoh dan ujung Timur adalah kompleks candi Prambanan yang berjarak sekitar 30 km atau 40 menit perjalanan membelah persawahan dusun Turi. Rute yang menghubungkan ketiga tempat itu sering disebut *Stone Expedition* oleh penduduk disekitarnya karena banyaknya bangunan batu andesit, termasuk candi, disepanjang jalan yang dilalui atau sering pula disebut *Eco Tour*, karena melewati daerah persawahan dan pedesaan. Sedangkan berdasarkan peta sejarah nasional, lokasi museum berada di *Historical District Cluster* yang bersebelahan dengan Gedung 'Api Tak Kunjung Padam' (sekarang Wisma Kalioerang) dan Hastono Renggo, rumah yang pernah digunakan untuk penginapan delegasi ketika berlangsungnya Konferensi Tiga Negeri antara pemerintah Hindia Belanda dan Republik Indonesia dengan disaksikan Amerika Serikat sebagai utusan PBB.



Foto 3.1 KTT Tiga Negeri



Foto 3.2 Triangulasi Gunung

(Sumber: koleksi pribadi)

Pada musim penghujan (September – Februari) banyak tempat di Kaliurang, termasuk area disekitar museum Ullen Sentalu yang tertutup kabut tebal. Suasana berkabut seperti itu banyak diminati pelancong karena memberi keindahan tersendiri yang jarang ditemukan di daerah wisata lainnya, meskipun hanya berlangsung sesaat, ketika hujan batal turun. Sedangkan pada musim pergantian dan kemarau (Maret – Agustus), udara tetap terasa sejuk ( $22^{\circ}$  –  $25^{\circ}$  celcius) meski di kota Jogja yang hanya berjarak 25km sudah mencapai  $32^{\circ}$  celcius. Pada cuaca seperti ini banyak aktivitas museum yang berlangsung di area terbuka, diantaranya di Plataran Sekar Jagad dan Taman Kaswargan yang berada di bagian dalam kompleks museum. Berbagai kegiatan seperti ini membuat museum bukan lagi sekedar tempat memamerkan materi budaya baik yang berujud benda ataupun tak-benda tapi menjadi ajang (venue) bagi bermacam kegiatan seni dan budaya. Keunikan geografis tersebut yang merupakan elemen dalam prosemik makro, sejak awal telah dicari dalam pemilihan lokasi, terutama yang berhubungan dengan makro-kosmologi Jawa, tapi poros Timur – Barat baru muncul kemudian, ketika Trans Borobudur – Prambanan dibangun untuk *eco and cultural tour* yang sebetulnya melewati desa Pakem yang masih berjarak sekitar 5 km dari keberadaan museum yang berlokasi di Kaliurang. Tapi kini bermacam event budaya dan paket wisata menghubungkan Museum Ullen Sentalu dengan kedua kompleks candi peninggalan terbesar dinasti Mataram Kuno, diantaranya World Batik Conference yang diselenggarakan pada tahun 1997 dan World of Archeology Wonders

pada tahun 1999. Berdasarkan acara-acara seperti ini yang menempatkan museum sebagai venue, konsep museum bukan sekedar monument tapi movement mulai berkembang. Selain itu konsep movement juga mengacu pada kesenian tradisional yang bisa dihidupkan kembali (*living heritage*), seperti tari dan musik gamelan melalui pelatihan yang diadakan secara rutin di museum.

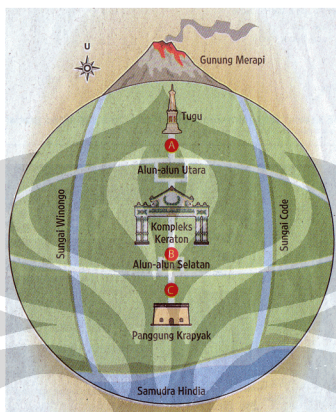
### 3.3.2 Makrokosmologi Jawa

Gunung Merapi bagi masyarakat Jawa, khususnya masyarakat kota Jogja dan Solo dianggap keramat karena dipercaya sebagai tempat bersemayam para dewa dan roh orang suci dan orang yang hidupnya lurus. Gunung, yang sejak jaman pra-sejarah hingga masa klasik Hindu-Buddha dipercaya sebagai tempat tinggal para dewa yang diwujudkan dalam bentuk punden berundak, atau gunung Mahameru (dunia) atau Semeru (Indonesia) atau puncak candi seperti Svarloka (Hindu) dan Arupadatu (Budha) hingga kini tetap memiliki karisma sebagai tempat yang sakral, bahkan sejauh Mesopotamia tempat lahirnya peradaban besar dunia. Ketika penduduk yang tinggal di dataran rendah diantara dua sungai besar (Efrat dan Tigris) tidak memiliki gunung untuk beribadah, maka dibangunlah replika gunung bernama Ziggurat yang merupakan bangunan kolosal pertama yang dibangun oleh umat manusia, jauh sebelum pyramid berundak Saqara di Mesir berdiri, bahkan menara Babel yang tersohor merupakan salah satu ziggurat terbesar yang tercatat dalam sejarah peradaban manusia (Flemings, 991: 40-41). Di ruang bernama Cella yang terletak di puncak Ziggurat itu warga Mesopotamia (bangsa Sumeria, Akkadia, Assiria dan Babilonia) bertemu dengan dewanya yang hanya boleh diwakili oleh patesi yang berkuasa sebagai raja sekaligus imam tertinggi. Hal serupa dilakukan oleh masyarakat Jawa ketika pada bulan suro (kalender Jawa) dan hari baik lainnya para wali utusan Kraton dan penduduk setempat mendaki hingga lereng gunung Merapi untuk mempersembahkan sesaji bagi Empu Rama dan Permadi yang dipercaya sebagai penguasa tertinggi dunia atas. Kegiatan serupa juga dilakukan di Pantai Parangtritis untuk mempersembahkan sesaji bagi Nyi Roro Kidul sebagai penguasa tertinggi dunia bawah. Apabila letak gunung Merapi ditarik garis lurus ke selatan hingga Samudera Indonesia maka akan tercipta garis

imajiner yang merupakan sumbu makro-kosmoslogi Jawa (lihat peta 3.3) dengan patok pertama adalah Tugu Pal Putih yang terletak sekitar 25 km dari Kaliurang dan 2 km dari kraton Ngayogyakarta Hadiningrat dan terus ke selatan hingga mencapai patok kedua bernama Panggung Krapyak yang berjarak 2 km dari kraton sebelum akhirnya tiba di Samudera Indonesia yang berjarak sama, yaitu 25 km dari Panggung Krapyak.



Foto 3.3.  
Tugu  
Patok Utara: Lingga



Peta 3.3.  
Peta Makro-kosmologi



Foto 3.4.  
Panggung Krapyak  
Patok Selatan: Yoni

(Sumber: Kompas 8 Mei 2010 dan Ensiklopedi Kraton Yogyakarta)

Lebih lanjut dijelaskan dalam Ensiklopedia Kraton Yogyakarta bahwa Tugu Pal Putih, setinggi 25 m yang sekarang ada sebenarnya struktur baru yang dibangun oleh Sri Sultan Hamengku Buwana VII pada tahun 1889 setelah bangunan lama hancur karena gempa besar yang terjadi di Jogja dan sekitarnya pada tahun 1867. Struktur sebelumnya berbentuk melingkar sehingga disebut Golong Gilig dan berwarna putih yang menyimbolkan kesucian dan Manunggaling Kawula Gusti, yaitu bersatunya Tuhan sang Pencipta (Gusti) dengan raja (kawula) atau antara Raja yang diibaratkan sebagai Gusti dengan rakyat Yogyakarta sebagai kawula, Tugu yang terletak di utara dengan gunung Merapi sebagai latar belakangnya merupakan titik pandang ketika Sultan melakukan meditasi di Bangsal Manguntur Tangkil di kompleks Sitihiping Lor. Selain makna filosofis, Tugu dalam agama Hindu menyimbolkan Lingga dan Panggung Krapyak di Selatan menyimbolkan Yoni. Bila keduanya disatukan merupakan simbol kesuburan. Panggung Krapyak merupakan bangunan persegi panjang dengan tinggi 10

meter, lebar 5 meter dan panjang 6 meter. Memiliki sebuah pintu dan dua jendela di setiap sisinya dan terdiri dua lantai dimana lantai atas digunakan raja untuk melihat kerabat dan anak buahnya berburu (ngrapyak) kijang (menjangan) sehingga tempat itu sering disebut Kandang Menjangan (Dwiyanto, 2009: 33 – 36)

Filosofi makrokosmoslogi yang masih mengakar kuat dalam masyarakat Jawa telah menciptakan aura tersendiri bagi museum Ullen Sentalu dan aura tersebut dikemas sebagai ambience dan bukan dalam bentuk kepercayaan untuk menciptakan nuansa Jawa yang sarat dengan makna filosofis dan budaya.

### 3.4 Museum Tour

Tour ke museum Ullen Sentalu secara garis besarnya dibagi menjadi dua, yaitu *learning tour* dan *leisure tour*. *Learning tour* sejauh ini harus dipandu oleh kurator supaya nilai edukatif dari koleksi yang dipamerkan dapat diserap oleh pengunjung. Selain itu kurator juga bertugas untuk memandu alur yang harus dilalui oleh pengunjung museum, karena banyak ruangan dan bangunan yang dirancang khusus untuk membangkitkan rasa ingin tahu (*curiosity*) yang dapat menyesatkan pengunjung bila tidak ditemani pemandu. Unsur *curiosity* penting dalam museum tour sebagaimana diungkapkan Herreman (ICOM 2004: 100) *'The aim throughout must...enhance curiosity'* Dalam *learning tour*, seluruh rangkaian acara akan dibagi menjadi tiga, yaitu rangkaian tour pertama dengan menelusuri Guwo Selo Giri yang merupakan aula pameran tetap (*permanent exhibition hall*), dilanjutkan rangkaian tour kedua dengan mengunjungi Kampung Kambang yang terdiri dari empat ruang pameran tetap (*permanent exhibition room*) dan terakhir adalah rangkaian tour ketiga dengan mengunjungi selasar (*cloister*) dan galeri yang memamerkan koleksi tidak tetap (*temporary exhibition gallery*). Rangkaian tour ketiga biasanya dipandu secara lebih longgar dibandingkan rangkaian tour sebelumnya karena koleksi yang dipamerkan berada di ruang terbuka dan sekaligus merupakan transisi ke rangkaian tour berikutnya, yaitu *leisure tour* tanpa pemandu.

*Leisure tour* merupakan tour bebas bagi pengunjung untuk menikmati fasilitas yang disediakan oleh museum, seperti taman, café, restaurant, art shop dan gallery.

Hingga penelitian ini dibuat, masih belum selesai dibangun atas fasilitas ruang baca dan perpustakaan, lecture hall untuk pemutaran film dan arena diskusi, bilik keputren untuk perawatan kecantikan dan pengetahuan tentang jamu Jawa, auditorium untuk berlatih musik gamelan dan tari tradisional. Semua fasilitas itu akan dikemas dalam leisure tour, karena meskipun bersifat entertainment, rangkaian tour selanjutnya tetap diusahakan berada dalam koridor edukatif, sesuai dengan fungsi museum sebagai institusi pendidikan pedagogy.

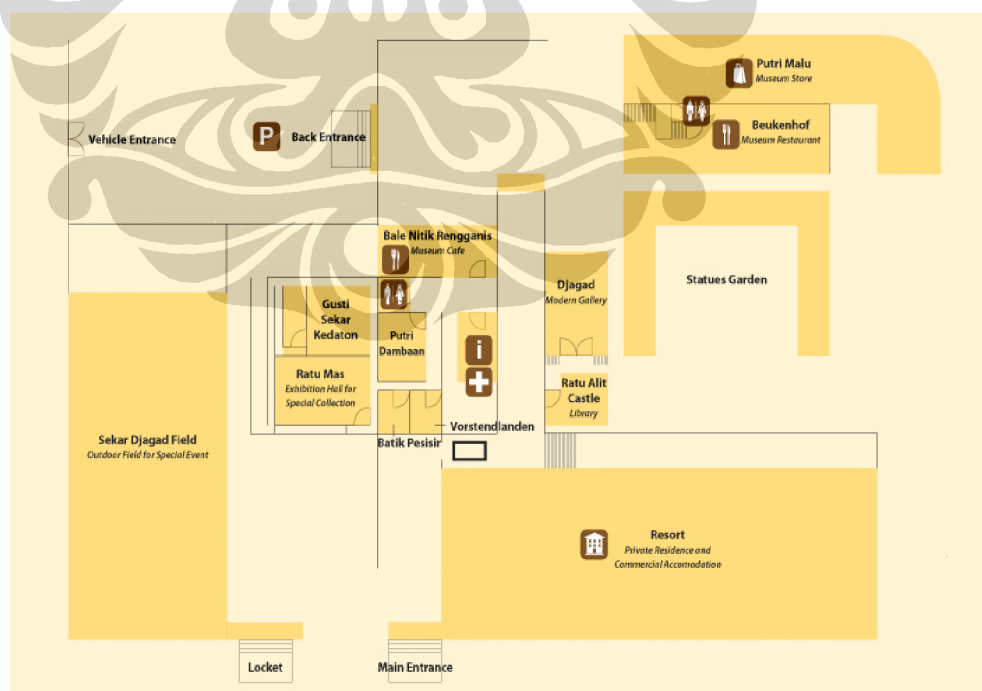
### 3.4.1 Rangkaian Tour I

Kunjungan ke Museum Ullen Sentalu diawali dengan loket masuk yang terletak agak tersembunyi dibagian depan museum. Selanjutnya pengunjung harus menunggu rombongan hingga mencapai 15 – 25 orang untuk dapat mengikuti tour yang akan dipandu oleh seorang kurator. Perjalanan tour akan dibagi menjadi dua bagian yaitu *guided tour* dan *free tour*. Dalam *guided tour*, pengunjung akan dipandu oleh kurator yang akan menjelaskan setiap obyek dan menjawab pertanyaan secara naratif dan interaktif. *Guided tour* dimaksudkan untuk menjamin pengunjung mendapatkan aspek pembelajaran (*learning & educational*) secara maksimal disamping untuk mengarahkan interpretasi berada dalam kerangka makna (*paregon*) yang dimaksud.

Rangkaian tour diawali dengan jalan setapak menuju Guwo Selo Giri (Gua Batu Gunung) yang tersembunyi diantara pepohonan rindang untuk memberi kesan terlepas (*inner healing*) dan lega (*relieve*) dari kebisingan hiruk-pikuk kota untuk masuk ke ruang koleksi yang asri dengan *curiosity* (rasa ingin tahu) yang makin besar, karena *curiosity* merupakan faktor terpenting dalam berkunjung ke museum. Konsep *inner healing* oleh suasana alam terinspirasi oleh makna filosofis Kala – Makara pada pintu masuk dan relung candi. Bila fungsi Kala adalah untuk mencegat semua pikiran buruk sebelum masuk ke tempat suci, maka fungsi pepohonan rindang menyerupai hutan dimaksudkan untuk memberi pelepasan dan kesan awal yang menarik (*first impression*) sebelum memasuki ruang koleksi. Pengunjung harus berjalan sedikit membungkuk ketika memasuki pintu pertama Guwo Selo Giri yang mengisyaratkan gerak tubuh (*gesture*) memohon ijin dan setelah itu dapat berjalan normal kembali.

Persinggahan pertama adalah menyaksikan seperangkat gamelan Jawa dan koleksi foto serta lukisan tentang tari tradisional yang ditampilkan di pendopo Kraton. Musik gamelan berlaras pelog dan slendro yang megah dan mistis mewakili kebesaran tradisi Jawa yang sudah berlangsung sejak ratusan tahun lalu hingga kini tanpa terputus, sekaligus mengisyaratkan tentang visi dan misi museum untuk pelestarian warisan budaya tak benda yang sebelumnya hanya tersimpan di balik tembok kraton namun kini dapat dimaknai dan diungkapkan untuk umum. Di tempat ini pula dijelaskan tentang bentuk koleksi museum yang berbasis pada warisan budaya tak-benda dan tentang pentingnya pelestarian warisan budaya yang masih banyak belum terungkap dan rentan menuju kepunahan.

Selanjutnya memasuki Guwo Selo Giri (Gua Batu Gunung) yang merupakan exhibition hall untuk *permanent collection*. Pengunjung akan dibawa menelusuri lorong waktu ke masa lalu (*travel to the past*) lewat foto dokumentasi dan lukisan konseptual yang menggambarkan upacara Kraton dan kehidupan bangsawan Jawa masa lalu, terutama peran para permaisuri dan putri raja yang selama ini jarang diungkap tapi kini dapat dikisahkan kembali secara naratif dan interaktif.



Peta 3.4. Peta Museum Ullen Sentalu

Disepanjang lorong itu terdapat beberapa nama besar para permaisuri dan putri raja yang selama ini dianggap ‘konco winking’ (teman belakang) tapi sebetulnya memegang peranan besar dalam perjalanan sejarah dinasti Mataram, diantaranya GKR Kencana, permaisuri Sultan Hemengku Buwana VII yang mempunyai rencana agung untuk menyatukan kembali dinasti Mataram Kini lewat diplomasi pernikahan (*inter-marriage diplomacy*) dan bukan lewat perang atau penaklukan, sebagaimana yang pernah dijalankan oleh kerajaan Austro–Hungarian (dinasti Habsburg) yang hampir menguasai seluruh daratan Eropa lewat pernikahan para putrinya dengan raja, duke atau baron di Eropa. Kedua putri Ratu Kencana menjadi permaisuri raja di Kraton Surakarta dan istana Mangkunegara, yaitu GKR Emas menjadi permaisuri Sunan Paku Buwono X dan GKR Timur menjadi permaisuri Sri MangkunegaraVII. Namun sejarah berbicara lain, karena kedua kakak beradik putri Ratu Kencana itu hanya menurunkan putri dan bukan putra mahkota yang dalam tradisi dinasti Mataram seorang putri tidak mungkin menjadi penerus tahta. Ratu Emas menurunkan GKR Pembayun dan Ratu Timur menurunkan GKR Nurul Kusumawardhani. Dalam ruang pameran itu, wajah para permaisuri dan putri raja bersama kisah hidupnya diabadikan dalam lukisan konseptual bersama dengan tokoh-tokoh lainnya. Diantara semua lukisan itu yang paling menarik adalah lukisan potrait Ratu Emas yang hingga kini tetap menjadi daya tarik pengunjung, karena sepatu yang dikenakannya ikut ‘bergerak’ mengikuti pandangan pengunjung. Sebetulnya bukan bergerak dalam arti mistik tapi merupakan trik lukisan *trompe l’oeil* (ilusi tipuan pandangan) yang sempat terkenal pada masa kejayaan seni Renaissance dan Baroque (Honour, 1991: 162, 740)

Keluar dari lorong waktu, pengunjung akan menapaki tangga berkonsep punden berundak yang sekaligus mengingatkan akan tangga ke kompleks Hastonorenggo di Imogiri untuk menuju ke ruang pameran berikutnya, yaitu Kampung Kambang yang berada diatas permukaan air.





Foto 3.5. Ruang Putri Dambaan  
Tata Pamer Album  
Sumber: koleksi pribadi



Foto 3.6. Ruang Sekar Kedaton  
Tata Pamer Buku Harian  
Sumber: koleksi pribadi

### 3.4.2 Rangkaian Tour I I

Kampung Kambang merupakan *exhibition room* untuk *special collection*, yang terdiri atas beberapa ruangan, berbeda dengan Guwa Selo Giri yang berujud *exhibition hall* untuk *permanent collection*. Selain mengambang di atas air, letak satu ruangan ke ruangan lain di rancang menyerupai labirin, sehingga harus didampingi pemandu agar tidak tersesat dan sekaligus membuat pengunjung tetap *curios*. Pembagian ruang dalam Kampung Kambang adalah sebagai berikut:

- A. Ruang Gusti Sekar Kedaton, memamerkan foto dan tulisan dari buku harian seorang putri raja yang ditulis dalam beberapa bahasa secara puitis dengan tata pameran dikemas menyerupai buku terbuka
- B. Ruang Pendopo Penganten yang memamerkan pernak-pernik pernikahan adat Jawa dan kronologi upacara widodaren (*pre-wedding ceremony*) hingga pernikahan agung (*royal wedding*) dengan tata ruang menyerupai pendopo rumah nDalem
- C. Ruang Batik *Vostenlanden* (*royal batik/ batik kraton*), berisi koleksi batik tulis langka yang pernah dikenakan oleh para kerabat kraton Jogja dan Solo yang dipamerkan dalam lemari menyerupai tata pameran *cabinet of curiosity*
- D. Ruang Batik Pesisiran yang memamerkan motif batik tulis pesisiran dari kota Lasem, Cirebon dan Pekalongan dan kebaya encim dengan renda tisik halus yang biasa digunakan oleh kaum peranakan di Jawa
- E. Ruang Putri Dambaan, ruang pameran foto dan memorabilia yang menampilkan

salah satu putri kraton Solo yang terkenal karena kecantikan wajahnya dan keelokan pribadinya (*inner and outer beauty*) yang dirancang menyerupai album kehidupan mulai dari masa kanak-kanak hingga masa tuanya.

Selesai tour pertama, pengunjung beristirahat di ruang kontemplasi (perenungan) untuk menikmati wedang museum yang ramuannya berasal dari dapur kraton. Melalui sajian ini pengunjung mendapatkan semua pengalamannya selama berada di museum, baik lewat indera melihat, mendengar dan kini mengecap.

Tour berikutnya menuju Djagad Academy Gallery yang digunakan untuk *temporary exhibition* seni kontemporer karya seniman muda *avant garde* dari seniman Jogja yang masih duduk di bangku kuliah Institut Seni Indonesia (ISI) atau yang sudah terkenal dan sering mengadakan pameran di luar negeri. Sebagaimana diketahui bahwa kota Jogja, disamping Bandung dan Bali merupakan kota seni yang melahirkan banyak seniman besar. Bila Bandung memiliki seniman besar sekaliber Hendra Gunawan, Popo Iskandar, Sunaryo dan Bali terkenal dengan seniman expatriat sekelas Lee Mayeur, Antonio Blanco maka Jogja memiliki Affandi, Nasirun dan masih banyak lagi seniman muda yang termasuk dalam jajaran artis *avant garde* karena corak dan tema yang digunakan memiliki gaya sendiri. Lokasi galeri yang berada di dalam kompleks museum dimaksudkan sebagai salah satu venue (ajang) untuk menghidupkan tinggalan warisan budaya yang dikemas secara modern. Salah satu contohnya adalah pameran patung Wahyu Santosa berjudul Reogan yang menampilkan bermacam patung modern bertema Jawa klasik, seperti Kendang, Kenong, Ledek dan lainnya (foto 3.7).

Selanjutnya menuju Taman Patung di sekitar Taman Kaswargan yang dirancang menyerupai *cloister* di museum Eropa dan Amerika yang digunakan untuk tempat pameran terbuka *permanent collection* berupa patung unik dari era Mataram Kuno, seperti patung Nara-simha, Wisnu Trivikrama, Ganesha, Durga. Kemudian Taman Prasasti yang terletak di dalam ruangan yang memuat tulisan para sesepuh kraton dan pembesar negara dari luar atau dalam negeri yang pernah berkunjung. Didalam ruang ini juga terdapat patung Paes Ageng yang merupakan masterpiece busana dan upacara perkawinan kebudayaan Jawa. Di ruang ini pula juga terdapat masterpiece lukisan potret diri Paku Buwono X dan lukisan konseptual Jumenengan

yang merupakan penutup dari rangkaian tour yang bermula dari kisah tentang tari tradisional dan musik gamelan Jawa.



Foto 3.7. Djagad Academy  
Modern Gallery  
Sumber: koleksi pribadi



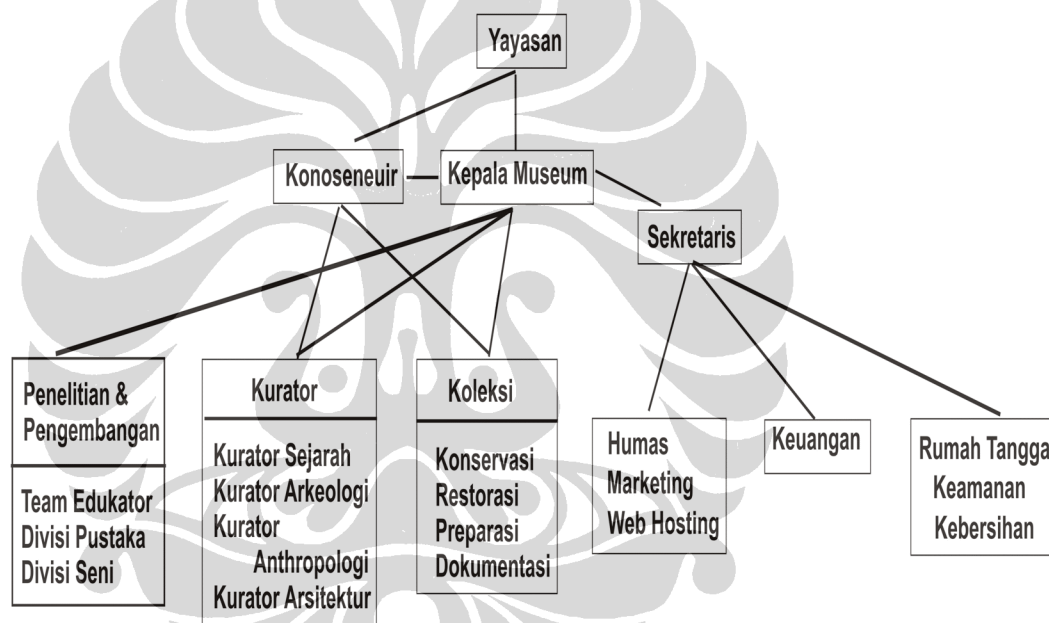
Foto 3.8. Cloister  
Taman Patung  
Sumber: koleksi pribadi

### 3.4.3 Free Tour

*Free tour* (tour tanpa pemandu) dirancang sebagai bagian dari paket museum yang tidak hanya menyediakan layanan *educational* dan *learning* lewat *guided tour* tapi juga *entertainment* dan *leisure* tanpa pemandu. Pengunjung dibebaskan untuk berwisata dalam kompleks museum yang memiliki luas bagian dalam 1,7 hektar dan 2,5 hektar dibagian luar dan sekeliling dengan melewati waktu bersantap di restaurant, belanja di museum shop atau bersantai di taman. Sementara fasilitas *leisure* lainnya seperti Keputren yang digunakan untuk perawatan kecantikan, Puri Ratu Alit Library untuk ruang baca dan riset, dan Museum Theater yang akan memutar film dokumenter seputar kraton dan seni budaya Jawa belum dapat diakses untuk umum karena masih dalam tahap penyelesaian. Untuk meninggalkan kompleks museum, pengunjung dapat melaluinya lewat dua arah yaitu lewat gerbang yang terletak di utara dan selatan mengikuti tata ruang Kraton Jogjakarta yang memiliki alun-alun lor (utara) dan alun-alun kidul (selatan). Bila menggunakan gerbang selatan, pengunjung akan melewati Plataran Sekar Jagad yang dirancang menyerupai candi Sambisari yang terletak dibawah permukaan tanah atau arena di colloseum yang memiliki tehnik *under stage*. Plataran ini sering digunakan untuk pertunjukan Seni dan Kebudayaan dari dalam dan luar negeri. Salah satunya adalah pentas internasional tahunan Asia Tri yang

menampilkan artis dari berbagai negara seperti Jepang, Korea, Belanda, Singapore, bahkan sejauh Libanon dan Austria dan negara lain yang diadakan setiap tahunnya pada akhir bulan September. Sebaliknya, bila pengunjung lewat pintu Utara akan melewati regol (gerbang) Taman Kaswargan yang nantinya akan dibangun pelataran Merapi untuk pentas sendratari beragam kisah legenda Jawa Kuno dengan latar belakang (*backdrop*) gunung Merapi, menyerupai sendratari Ramayana di plataran candi Prambanan dengan backdrop kompleks candi Lara Jonggrang.

### 3.5 Struktur Organisasi



Sumber: Manajemen Museum Ullen Sentulu

#### Keterangan

Struktur organisasi MUSE menempatkan Konoseneur dan Kepala Museum sejajar dan masing-masing memiliki tugas dan tanggung jawab sendiri secara terpisah. Konoseneur bertugas melakukan pengoleksian dan pengarahan awal bagi para kurator dalam melakukan musealisasi atas temuan (*tangible* atau *intangible*) dan petunjuk tema yang akan digunakan bagi para disainer grafis dan copy writer dalam melakukan preparasi dan dokumentasi sebelum koleksi dipamerkan, serta pengarahan umum bagi

para konservator dalam melakukan perawatan (konservasi dan restorasi). Sedangkan kepala museum bertanggung jawab atas penelitian dan pengembangan program dan kegiatan sehari-hari para kurator dan team koleksi dengan dibantu oleh sekretaris. Sementara itu, sekretaris bertugas untuk membantu Kepala Museum dalam tugas keseharian dan bertanggung jawab atas laporan keuangan, laporan kegiatan kehumasan dan urusan rumah tangga museum.

### 3.6. Koleksi Museum

No.	Jenis Koleksi	Jumlah
1	Arca (Batu Andesit)	65
2	Album Foto Dokumentari	12
3	Foto Dokumentari	290
4	Lukisan	70
5	Batik Kuno	137
6	Mebel Kuno	53
7	Peralatan rumah tangga kraton dan lainnya	49
8	Perhiasan (regalia)	45
9	Pakaian	61
10	Lain-lain	57

Sumber: Arsip Inventaris Museum Ullen Sentalu

### 3.7. Data Pengunjung

PENGUNJUNG	2006	2007	2008
Pelajar	1.339	2.904	4.231
Mahasiswa	3.420	5.414	5.856
Umum/Keluarga	41.26	9.190	15.013
Peneliti	83	147	193
Lain-lain : (mancanegara, tamu yayasan, dan Dinas)	2.481	3206	4.506
Total	11.449	20.861	29.799

Sumber: Manajemen Museum Ullen Sentalu

## BAB 4

### KAJIAN EMPIRIS DAN TEORI MUSEOLOGI BARU

#### 4.1 Kajian Lapangan dan Pustaka

Berdasarkan pengamatan di Lapangan dan kajian Teori mengenai Lokasi, Bentuk bangunan, Pengelolaan, Sistem pengoleksian, Jenis koleksi, Tata Pamer dan Program ditemukan sedikitnya 10 antitesis yang disimpulkan dalam Kajian Mutasi I yang akan dilanjutkan dengan Kajian Mutasi II yang mempertanyakan kenyamanan lokasi dan layanan, kemudahan akses dan kelengkapan fasilitas dalam penerapan Museologi Baru yang merupakan tuntutan pengunjung atas fasilitas publik. Dilanjutkan dengan kajian Bentuk Museum yang merupakan perpaduan berbagai elemen untuk menciptakan unsur mnemonic keunikan kota Yogyakarta dan kawasan Kaliurang dengan penekanan utama pada budaya Jawa di seputar Kraton. Kemudian kajian Isi Museum yang akan di bagi menjadi tiga yaitu tentang pemaknaan memori kolektif, contoh materi yang akan diproses (musealisasi) menjadi koleksi museum dan contoh Musealisasi warisan budaya tak-benda dengan mengambil contoh busana Paes Ageng. Bab ini ditutup dengan kajian manajemen Museum Modern tentang penerapan konsep Museologi Baru yang berbasis pada informasi dan berorientasi pada masyarakat.

#### 4.2.1 Kajian Mutasi I: 10 Antitesis

Museum sejak awal berdirinya memiliki paradigma sebagai institusi atau gedung tempat menyimpan, merawat, melestarikan dan memamerkan warisan budaya yang berujud kebendaan (tangible). Di Indonesia, lebih detail lagi, museum identik dengan instansi milik pemerintah, cenderung terletak di tengah kota dengan menempati bangunan kuno cagar budaya, mirip perpustakaan dengan koleksi berjumlah ribuan judul (benda) dan tak ubahnya seperti gudang penyimpanan barang, sebagaimana diungkapkan oleh Dean (1996: 5) sebagai gudang dengan bentuk display yang usang (*open storage with obsolete display*) karena kondisi didalamnya yang tidak tertata, berdebu dan memberi kesan agak menyeramkan (*dusty and spooky*).

Bertolak dari paradigma seperti itu, MUSE mengembangkan paradigma baru yang merupakan antithesis dari paradigma sebelumnya. Paradigma baru tersebut bisa jadi merupakan penerapan Museologi Baru yang kini sedang digalakan untuk merevitalisasi keadaan banyak museum yang mati suri. Antithesis yang dimaksud merupakan penerapan museologi yang berbeda dengan bentuk museum pada umumnya dan kesimpulannya adalah sebagai berikut (dengan menyebutkan posisi Museum Ullen Sentalu lebih dulu) :

1. Terletak didaerah pegunungan (*resort*) dan bukan di tengah kota (*downtown*)
2. Tidak menempati bangunan cagar budaya bergaya *Classic* yang merupakan landmark museum, tapi menempati bangunan baru pada landscape kosong yang dibangun dengan gaya *Post-Mod*
3. Dikelola secara manajemen *private corporation* dan bukan *state institution*
4. Bersifat *eclectic collection* berdasarkan tema dan bukan *encyclopaedic collection* yang mengandalkan jumlah masif
5. Lebih banyak memaknai warisan budaya berupa kisah (memori kolektif) atau peristiwa yang bersifat tak benda (*intangible heritage*) dan tidak selalu mengandalkan warisan budaya kebendaan (*tangible heritage*) atau dengan kata lain bukan *object oriented* tapi *information oriented*
6. Tidak semua koleksi terdiri dari artefak dan benda *memorabilia* tapi sebagian koleksi terdiri dari *ambiance* kebudayaan materi masa kini
7. Tidak menggunakan label atau *caption* untuk menjelaskan koleksi yang dipamerkan tapi mengandalkan *tour guide*, sehingga lebih interaktif karena dapat diakses secara *visible* dan *audible* (Hooper-Greenhill, 2000: 7)
8. Musealisasi pada koleksi yang bersifat *movement* dan bukan *monument*
9. Museum bukan lagi sekedar *muse-um* (tempat mempelajari muse) tapi berkembang menjadi *a-muse-ment* dengan memadukan unsur *education* dan *entertainment* atau *learning* dan *leisure*
10. Pada tahap akhir (*ultimate goal*) yang kini sedang dikembangkan akan menjadi *living* museum dan bukan '*dead*' museum dengan menyelenggarakan bermacam program dan eksibisi

Kesepuluh anti-thesis yang disimpulkan dari hasil kajian di lapangan ini di kemudian hari mungkin akan terus bertambah sesuai dengan sifat ilmu pengetahuan yang terus berkembang, apalagi dengan digunakannya metode dialektika yang akan selalu memunculkan antitesis baru dari sintesis yang telah menjadi tesis. Seluruh anti-tesis tersebut merupakan “dekonstruksi paket budaya” yang dikemukakan Donald Preziosi dalam teori Museum Modern, bahwa museum merupakan "*cultural landscape*" yang dominan dalam merekonstruksi masa lalu untuk masa kini, seperti halnya ditambahkan oleh Marstine (2006 : 1 - 5, 17)

*New museum theory is about decolonizing, giving those represented control of their own cultural heritage. It's about real cross-cultural exchange. (It) is not monolithic; it embraces many viewpoints. Culture is not static or frozen but continues maintain its identity by creating new objects, each with its own personality.*

Berdasarkan sepuluh antithesis yang dikemukakan di atas, hanya ada empat antithesis dari seluruhnya sepuluh yang akan dianalisa secara detail dalam penelitian ini yaitu antithesis no 1, 2, 4 dan 5, dimana antithesis no. 1 dan 2 berkaitan dengan lokasi dan bentuk arsitektural museum dalam penciptaan nuansa lewat unsur mnemonic. Sedangkan antithesis no. 4 dan 5 berkaitan dengan koleksi museum berbentuk lukisan konseptual yang diciptakan berdasarkan memori kolektif kerabat kraton dan masyarakat Jawa, khususnya masyarakat Jogja dan Solo .

#### **4.2.2 Kajian Mutasi II : Kenyamanan, Kemudahan dan Kelengkapan**

Konsep dasar Museologi Baru adalah *information oriented*, bukan sekedar *sacred oriented* seperti pada jaman museion dengan koleksi utama berupa benda sakral atau *prestige oriented* sebagaimana yang terjadi pada jaman wunderkammer dan cabinet of curiosity dengan koleksi *encyclopaedic* yang masif atau *object oriented* ketika *aufklarung* (Jaman Pencerahan) membuka wawasan para ilmuwan untuk mengkaji banyak hal atau *people oriented* disaat filsafat positivisme Hume mempertanyakan manfaatnya untuk masyarakat luas, tapi *information based museum* yang tidak lagi sekedar mempertanyakan manfaat tetapi *reward* (imbalan) dari waktu



dan dana yang diinvestasikan oleh pengunjung museum. Pendapat serupa diungkapkan oleh Donald Adams, direktur marketing dan program pengunjung Automotive Hall of Fame di Dearborn, Michigan, bahwa ‘pengalaman ke museum mencakup aspek luas, mulai saat meninggalkan rumah, berkendara menuju museum, dan seterusnya yang semuanya menuntut reward yang memuaskan. Museum tidak dapat mengontrol setiap aspek, tapi dapat memperluas tanggung jawab yang meliputi pelayanan dan pengalaman yang bakal didapat oleh pengunjung’ (Kotler dan Kotler, 1998: 175). Pelayanan demikian makin dituntut oleh pengunjung pada era informasi yang mengutamakan kenyamanan.

*Information era*<sup>9</sup> yang dikumandangkan oleh para futurolog seperti Fukuyama, Naisbiit dan khususnya Toffler telah menyentuh banyak bidang, khususnya teknologi, dan tidak terkecuali ilmu sosial, dimana museologi, sebagai ilmu museum termasuk didalamnya. *Information oriented* dalam museum tak ubahnya seperti information era yang dikemukakan Alvin Toffler dalam hipotesis Gelombang Ketiga (Third Wave). Masyarakat era *Third Wave* atau *Post Industrialist Society* bergerak lebih *mobile* dengan menuntut kenyamanan (*convenience*) yang lebih besar karena pesatnya kemajuan teknologi telah membuat segala sesuatunya mudah terjangkau (*conveniently reachable*) dibandingkan masyarakat agrikultur dan industri pada dua gelombang sebelumnya. Demikian pula dengan pengunjung museum yang sudah tidak terbiasa dengan segala sesuatunya yang tidak nyaman (*inconvenience*) dan susah diakses (*unreachable*), karena persemaian ruang pameran yang sempit, pengap dan redup meskipun koleksi yang dipamerkan sangat menarik. Apalagi lokasi museum yang terletak bukan di tengah kota yang biasanya dicapai dengan ‘mampir lewat’ (*stop by*), tapi di daerah pegunungan yang harus ditempuh, setidaknya 30 menit perjalanan dan harus membayar tiket masuk yang tergolong mahal, membuat pengunjung yang datang ke museum Ullen Sentalu dengan satu harapan besar mendapat imbalan yang sepadan (*high*

---

<sup>9</sup> Topik era informasi pernah dibawakan oleh Dirjen Sejarah dan Purbakala Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, Hari Untoro Dradjat dalam kuliah sehari di program pasca sarjana Universitas Indonesia jurusan Museologi pada bulan Oktober 2008. Dalam kuliah yang dibawakan tidak disebut nama para futurolog tapi memiliki substansi yang sama, sehingga penjabaran ini merupakan interpretasi dari kuliah yang didapat pada waktu itu

*expectation reward*). Ekspektasi tersebut bukan lagi sekedar kenyamanan atau kemudahan akses tapi sesuatu yang menyenangkan (*entertaining, leisure*) dan bermanfaat (*educative, learning*), disamping ekspektasi lainnya, seperti ruang istirahat yang nyaman yang dapat digunakan untuk perenungan atas koleksi yang barusaja dilihat (*contemplation room*), fasilitas toilet yang bersih, tempat belanja yang lengkap, tempat makan yang lezat karena wisatawan yang berpesiar ke Kaliurang adalah wisatawan *one stop trip* sesuai dengan kondisi geografis Kaliurang yang tidak tembus ke tempat lain, sehingga mereka mengharapkan fasilitas yang lengkap dan memadai.

Foto dan keterangan dibawah ini akan menjelaskan tingkat kenyamanan dan kemudahan akses yang sesuai dengan harapan pengunjung berdasarkan kaidah tata ruang dan tata pameran museum.

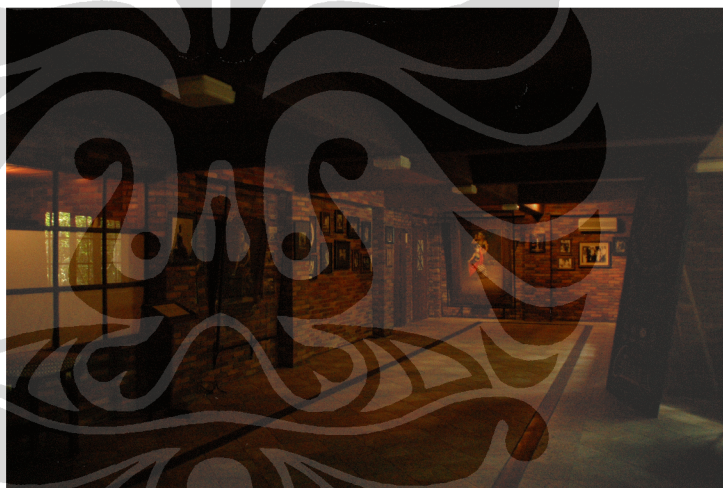


Foto 4.1 Lobby Guwo Selo Giri  
Sumber: koleksi pribadi

Guwo Selo Giri (Gua Batu Gunung) adalah ruang pameran untuk koleksi tetap (*Exhibition Hall for Permanent Collection*) yang terdiri dari lobby dan hall utama. Pada bagian lobby terdapat puluhan foto dokumenter dan beragam lukisan cat minyak dari berbagai ukuran dengan tema Tari dan Musik Tradisional Jawa. Tata pameran (*lay out display*) dengan menempatkan semua foto dan lukisan pada dinding dimaksudkan untuk memberi jarak (*prosemic*) bagi pengunjung yang ingin melihatnya secara perspektif dan bukan *close up*. Di ruangan ini kini ditempatkan seperangkat alat musik

gamelan (tidak terekam dalam foto) yang merupakan simbol kebesaran (*masterpiece*) kebudayaan Jawa, khususnya Kraton. Karena setiap raja Jawa yang bertahta memiliki mandat agung untuk menciptakan koreografi, setidaknya satu jenis tarian, sebagai simbol handarbeni ikut melestarikan warisan budaya leluhur. Sedangkan di sudut ruangan yang merupakan *centerpoint* dimana setiap pengunjung setelah melewati pintu masuk akan langsung melihatnya, ditempatkan lukisan berjudul Tari Topeng.

*Centerpoint* yang sering menjadi *ice breaker* atau *backdrop* dalam suatu event harus diatur sedemikian rupa yang membuat pengunjung atau peliput berita langsung melihatnya. *Centerpoint* harus dibuat paling menonjol dan tidak ada kembarannya supaya tidak membingungkan tema dan alur pameran serta menempati tempat yang paling strategis, dalam arti mudah terlihat dan tidak terhalang oleh obyek lain untuk memandangnya dari dekat dan merupakan obyek yang paling menarik (*masterpiece*). Tapi yang sering terjadi dalam tata pameran museum di Indonesia adalah ruang display dengan koleksi masif yang diletakan saling berdesakan menyerupai gudang sehingga pengunjung tidak mendapatkan isyarat tematik sejak awal untuk melakukan penelusuran lebih lanjut dan yang terjadi hanya kebingungan belaka dan 'browsing' tanpa arah yang berakhir dengan kelelahan karena melihat (*museum fatigue*). Kalaupun tata ruang masih memiliki ruang gerak dengan prosemik yang diatur sedemikian rupa untuk *viewing* (sekedar melihat) atau *observing* (mengamati), obyek yang menjadi *centerpoint* sering ditampilkan secara berlebihan dan kurang proporsional sehingga pengunjung lebih tertarik melihat atribut dan dekorasi daripada obyek utamanya. Belajar dari pengalaman itu, lukisan Tari Topeng diletakan di sudut ruangan yang bukan merupakan lalu lalang pengunjung dengan tehnik penyinaran temaran untuk merefleksikan 'ruh' yang terkandung dalam lukisan itu.

Ruh atau message yang hendak disampaikan oleh lukisan itu adalah keindahan tata gerak (koreografi), keelokan kostum penari (fashion) dan misteri lakon yang diperankan oleh si penari (teatrical) yang dalam lukisan muncul dalam rupa berukuran lebih besar. Melalui lukisan konseptual ini karakter utama dari sebuah topeng yang selalu bermuka dua karena menyembunyikan sesuatu dapat dijelaskan secara detail.



Foto 4.2 Tari Topeng  
Sumber: koleksi pribadi

#### 4.3 Kajian Bentuk Museum: Arsitektur Mnemonic

Sepintas merupakan sesuatu yang ideal dan memiliki manfaat ganda, bilamana museum menempati sebuah bangunan kuno (cagar budaya) yang perlu dilestarikan. Pertama, secara tidak langsung, ikut merawat dan melestarikan landmark bangunan tersebut; Kedua, bisa jadi merupakan shortcut dalam pencitraan atau memosisikan (*positioning*) museum sebagai institusi yang bertanggung jawab dalam melestarikan warisan budaya bangsa. Tapi kekurangannya, antara lain adalah banyak bagian atau struktur bangunan yang mengalami kerusakan (*deterioration*), sehingga membutuhkan biaya lebih besar dalam perawatan (*maintenance*) dibandingkan jika menempati bangunan baru. Kedua, tidak ada keleluasaan untuk menata alur (*prosemic*) dan

dekorasi ruangan, karena semuanya harus disesuaikan dengan bentuk bangunan dan ruang yang ada dan bukan berdasarkan kebutuhan dan kaidah tata pameran. Beda halnya dengan Museum Ullen Sentalu yang sejak awal pendiriannya memilih lokasi yang masih kosong tapi memiliki makna proxemic falsafah Jawa, baik dari segi lokasi, langgam arsitektur, alur dan tata pameran

Aplikasi beragam style arsitektur pada museum Ullen Sentalu yang terdiri dari bangunan utama dan beberapa bangunan pendukung tidak hanya terdiri dari unsur vernacular dan retro (nostalgia), tapi juga menyisipkan topologi, toponim, morfologi dan keistimewaan kota Yogyakarta yang memiliki beragam bangunan bersejarah seperti bangunan candi Hindu - Budha, arsitektur peninggalan kolonial dan tata kota Mataram Islam yang unik, sehingga arsitektur museum Ullen Sentalu secara keseluruhan merupakan gabungan dari bermacam langgam dan jaman yang dapat dikategorikan sebagai arsitektur bergaya Post Modern (Post Mo), sebagaimana sudah dijelaskan pada bab sebelumnya (hal. 44, 62 – 65)



Foto 4.3 Regol Dalem Kaswargan  
Arsitektur rumah pangeran Jawa: nDalem  
Sumber: koleksi pribadi



Foto 4.4 Restaurant Buikenhoff  
Arsitektur gaya colonial  
Sumber: koleksi pribadi

Pendekatan arsitektur baru yang dikembangkan dengan menggunakan elemen atau nama bangunan yang sudah dikenal merupakan proses penggunaan mnemonic yang ideal untuk museum. Museum adalah institusi pelestari memori sehingga setiap layout, tata ruang, style arsitektur harus mampu menjadi mnemonic untuk mengingatkan sesuatu yang akan memudahkan pengunjung untuk memahami koleksi museum yang dilihatnya dan menikmati kunjungannya.

Arti kata mnemonic sebagaimana di jelaskan dalam awal bab 2 adalah '*assisting or intended to assist memory*' atau 'dimaksudkan untuk membantu ingatan'. Selain sebagai faktor pengingat (mnemonic), arsitektur museum juga mampu menciptakan nuansa lewat ambience yang diwujudkan dalam gaya bangunan (tipologi), bentuk ruangan, nama tempat (toponim) dan layout kawasan (morfologi). Penggunaan nama (toponim) seperti Guwo Selo Giri, Kampung Kambang, Bale Nitik Rengganis serta bentuk bangunan dari luar dan tata ruang di dalamnya (tipologi) yang dirancang dengan memasukan salah satu atau beberapa unsur dari bentuk aslinya merupakan aplikasi konsep mnemonic untuk mengingatkan pengunjung akan tempat atau suasana yang pernah dikenal sebelumnya.

Di museum Ullen Sentalu bentuk bangunan mnemonic itu hanya ditampilkan sebagian dan selebihnya digabungkan dengan unsur lain yang tidak harus sejenis atau sejaman, tapi bisa juga dari bentuk yang sangat berbeda, seperti yang dapat disaksikan pada relief Borobudur Jatuh untuk memperingati dikeluarkannya Borobudur dari daftar *Seven Wonders of The World* versi Asia.<sup>10</sup> Pada bagian relief, seluruhnya mengikuti pakem atau kaidah relief Borobudur yang berujud *high relief* atau *sculptural relief* dengan ciri setengah atau lebih ukuran relief menyembul keluar dari latarnya. Dalam kamus relief, ada tiga jenis relief yang dikenal di dunia yaitu *bas relief* atau *low relief* yang berujud tataan relief hanya muncul seperempat ( $\frac{1}{4}$ ) dari permukaan batu. Bentuk relief seperti ini banyak dijumpai pada candi-candi di Jawa Timur, diantaranya kompleks candi Penataran; Kedua *sunken relief* dari kata *sink* (tenggelam) yang berujud tataan relief bukan muncul keluar tapi terpahat kedalam. Bentuk relief ini banyak ditemukan di hampir semua *necropolis* di Mesir dan di Indonesia berdasarkan pengamatan penulis dapat di temukan di candi Ceto dan Suku di Jawa Tengah atau gua Selomangleng di Jawa Timur dan beberapa candi di Bali.



Foto 4.5 Relief Borubudur Jatuh

Sumber: koleksi pribadi

<sup>10</sup> Seven Wonders of The World versi asli muncul pada tahun 200 – 100 SM di Yunani, terdiri dari Piramid Giza, Taman Gantung Babylon, Kuil Artemis, Patung Zeus, Mausoleum Halicarnacssus, Patung Colosus di Rhodes, Disebut tujuh keajaiban karena semuanya dibuat oleh manusia, dari semuanya hanya piramid Giza yang ada.

Sedangkan candi-candi di Jawa Tengah, dimana Borobudur termasuk salah satunya memiliki tipe *high relief* mirip dengan relief-relief di hampir semua kuil di *acropolis*, Yunani. Seringkali *high relief* disebut *sculptural relief* karena hampir seluruh pahatan keluar dari latarnya. Pada relief Borobudur Jatuh, dapat ditemukan unsur yang termasuk mnemonic dan seni kontemporer. Relief bergambar Buddha merupakan replika relief Borobudur dari selasar di Rupadatu, sedangkan tiang sembilan merupakan simbol kesempurnaan dan enam bidang kosong dari seluruhnya tujuh yang terbentuk oleh sembilan tiang menunjukkan kehampaan dari ketujuh kejaiban dunia yang kini salah satunya hilang. Bidang ketujuh yang berisi relief Borobudur sengaja dipasang miring untuk menunjukkan kejatuhan tersebut dan sama sekali tidak merepresentasikan lokasi Kaliurang yang terletak didaerah pegunungan yang berbukit.

#### 4.4 Kajian Isi Museum: Memory

Koleksi lukisan di Museum Ullen Sentalu bukan bentuk karya lukisan yang dipamerkan untuk mengapresiasi pelukisnya tapi lebih pada isi (content) lukisannya yang digunakan sebagai medium komunikasi dari yang intangible menjadi tangible, sebagaimana dikemukakan Lowenthal (1985: 191):

*reaffirming memory and history in tangible form*

*Conceptual and Imaginary Narrative Painting* atau disingkat *Conceptual Painting* adalah bentuk lukisan berdasarkan buah pikiran yang didapat dari pengetahuan lewat tulisan, penuturan atau pengalaman melihat langsung suatu kejadian yang kemudian diungkapkan dalam bentuk lukisan. Proses demikian merupakan '*imaginative reconstruction*' dengan urutan yang sempurna (Lowenthal, 1985: 4). Berbeda dengan *Contextual Painting* yang hampir semuanya mengandalkan dari yang dilihat tanpa interpretasi rumit. *Conceptual Painting* tak ubahnya seperti *snapshot* atau *motion picture* yang mengandalkan kerja team work untuk menuangkan *intangible happening* akan peristiwa masa lalu yang belum didokumentasikan atau peristiwa masa kini yang hanya dapat dilihat oleh kalangan tertentu. Dean (1996: 6) menambahkan:



*Interpretation is the act or process of explaining or classifying, translating or presenting a personal understanding about subject or object (Dean, 1996 : 6)*

*Conceptual idea* tersebut selanjutnya diinterpretasikan secara imajinatif dan naratif untuk menampilkan nilai estetika dan aspek komunikatif. Contohnya adalah upacara Jumenengan yang merupakan perayaan tahunan memperingati raja bertahta yang hanya dapat dihadiri atau disaksikan oleh kerabat kraton dan tamu undangan tertentu. Melalui *conceptual painting*, semua kemegahan dan keindahan tata upacara kraton beserta kaidah filosofis yang terkandung di dalamnya dapat diungkapkan untuk masyarakat umum.

Ber macam upacara seperti Jumenengan sangat beragam jenisnya di kraton dan kemegahannya tidak dapat diwakili oleh koleksi museum yang hanya berujud kebendaan. Dalam pengungkapannya juga tidak mungkin dari satu sumber yang dituturkan atau ditulis oleh pelaku atau saksi sejarah, tapi melibatkan team work yang terdiri dari kaum akademisi yang melakukan riset lapangan dan literatur, pakar sejarah dan kebudayaan, juru tafsir bahasa dan simbol, para perupa yang ahli dalam gaya lukisan *realism* dan *surrealism*, untuk secara bersama-sama mengungkap lebih jauh keterangan dibalik sepotong benda budaya atau sepinggal kisah dari nara sumber. Dean (1996: 26-27) lebih lanjut menjelaskannya:

*People have three principal means of gathering information through: Words, Sensations and Images. A large percentage ... is visual (and) people process incoming images in six basic ways : pattern seeking and recognition, mentally rotating objects in space, identifying dynamic structures, orthographic imagination, x-ray visualization, visual reasoning*

Karya lukis interpretative seperti itu tidak bisa dikelompokkan sebagai alat bantu peraga, seperti label, caption, atau poster untuk menjelaskan obyek yang dipamerkan, tapi lebih tepat sebagai bentuk visualisasi mirip diorama (3D) yang berujud dwimatra (dua dimensi) untuk mengungkapkan Warisan Budaya berujud Takbenda atau suatu peristiwa. Bukan pula tentang pameran seni lukis oleh seniman tertentu, sehingga dalam penyajiannya tidak pernah tercantum nama pelukisnya. Karena yang dipamerkan adalah historical portraiture painting, mirip lukisan para kepala negara Amerika di

National Museum Washington DC atau rekaman peristiwa di National Portrait Gallery di London yang memiliki banyak makna dan hanya bisa ditafsirkan oleh para ahli sejarah dan kurator, seperti halnya diungkapkan oleh Lowenthal (1985: 212):

*historical narrative is not a portrait of what happened but a story about what happened*

Demikian pula dalam pengungkapannya tidak pernah mencantumkan label atau keterangan tentang lukisan tersebut, tapi hanya lewat penuturan pemandu (guided tour) yang justru mampu memberi keterangan lebih lengkap (informatif), naratif dan interaktif dibandingkan label teks atau caption. Karena makna budaya yang disampaikan secara verbal seringkali lebih “original” dibandingkan non verbal yang mungkin terdistorsi oleh interpretasi lewat tulisan (Fletcher, 1989 : 33). Keunikan *conceptual painting* seperti itu dalam kamus ICOM disebut *working collections*<sup>11</sup>, yang hanya boleh dikerjakan oleh pekerja museum atas kebudayaan materi yang dikoleksi oleh museum bersangkutan, baik yang berujud tangible ataupun intangible (ICOM, 2006: Article 2.8).

Bentuk lukisan konseptual ini, disamping terobosan-terobosan lain oleh Peter Vergo dikategorikan sebagai penerapan konsep dan teori Museologi Baru

*“Beyond the captions, the information panels, the accompanying catalogue, the press handout ... woven from the wishes and ambitions, the intellectual or political or social or educational aspirations and preconception of the museum director, the curator, the scholar, the designer, the sponsor... their methods and techniques of conservation... are the subject matter of the New Museology”* (Vergo, 1989: 3)

#### 4.5 Contoh Materi Isi Museum

Jenis warisan budaya tak benda yang dimaknai di MUSE diantaranya adalah kehidupan wanita Jawa, terutama wanita ningrat yang selama ini tertutup bagi awam atau hanya sebagian kecil yang diketahui yang justru sering memunculkan salah tafsir

---

<sup>11</sup> Working Collections (Koleksi yang Dibuat) dikutip dari ICOM Code of Ethics for Museums tahun 2006, Article 2.8 halaman 4 yang diterjemahkan dan diterbitkan oleh Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Direktorat Museum tahun 2007 yang isinya sebagai berikut: ‘Kebijakan tentang Koleksi Museum bisa memasukan pertimbangan khusus untuk jenis benda koleksi yang dibuat. Hal ini untuk lebih menekankan pelestarian budaya, ilmu pengetahuan atau pemaparan suatu proses tehnik kerja, dibandingkan nilai benda koleksi, atau ketika benda koleksi atau specimen disusun untuk tujuan penjelasan dan pembelajaran secara mudah (lihat juga 2.1)’

dalam masyarakat. Meskipun sistem kekerabatan yang dianut oleh masyarakat Jawa adalah bilateral, dimana seorang anak yang lahir akan masuk dalam kerabat ayah dan ibunya, bukan berarti peran wanita dan pria adalah sejajar. Masyarakat Jawa pada umumnya masih menganut sistem *'patriarchal (patrilineal)'* dimana posisi pria lebih dominan dibandingkan wanita (Kartodirdjo, 1993: 191-192). Hal ini bisa dilihat ketika pria atau wanita membentuk keluarga, dimana tugas seorang pria (suami) adalah mencari nafkah di luar rumah untuk menghidupi keluarganya dan wanita (istri) tinggal di rumah sebagai ibu rumah tangga atau konco wingking (teman belakang) untuk mengasuh anak, mengurus keperluan rumah tangga dan melayani suami. Sikap demikian juga muncul dalam program pemerintah yang tertuang dalam Panca Dharma Wanita, sama halnya yang dikutip oleh Mulder (2005 : 83):

*The roles or duties of women are: (1) to function as the assistant (pendamping) of the husband, (2) who takes responsibility for the household tasks, and (3) rears and raises the children. As (4) a member of society, she serves husband and children and, if necessary, (5) she may seek supplementary income*

Seorang wanita Jawa bukan hanya ketika sudah berkeluarga diharuskan untuk tinggal di rumah tapi sebetulnya ketika menginjak usia remaja atau dewasa mulai memiliki ruang gerak yang makin terbatas, sesuai dengan kisah yang dituturkan oleh BRA Partini Djajadiningrat, putri Sri Mangkunegoro VII dari istana Mangkunegaran, Solo dalam novel berjudul Partini:

*Ayah kemudian menerangkan kepadaku, bahwa tidak pantas, sekelompok gadis remaja pergi jalan-jalan tanpa pengawal, apalagi ke tempat rekreasi umum...sebagai putro (anak laki-laki) banyak hal yang menyenangkan, tetapi sebaliknya aku harus mengakui, bahwa banyak pula pantangan bagiku. 'Putrimu sudah besar,' ujar Eyang, seterusnya 'Aku akan mengajarnya hal-hal yang berhubungan dengan rumah tangga'. Aku mengerti, bagi seorang gadis Jawa yang dewasa tempatnya ialah di rumah (Singgih, 1986:39 dan 42)*

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Koentjaraningrat bahwa gadis-gadis Jawa harus tinggal di rumah (*dipunpingit*) belajar mengurus rumah tangga dan hanya diperkenankan meninggalkan rumah bila ditemani pembantu atau saudaranya. Bagi keluarga priyayi yang memiliki anak putri dan berkedudukan tinggi akan memanggil

guru Belanda untuk memberi pelajaran ‘non tradisional’ bagi putrinya. Sedangkan pelajaran tradisional yang harus diambil adalah belajar menenun, membatik, menghafal syair tentang budi pekerti (*maos*) atau syair yang dinyanyikan (*mocopat*) dan juga belajar tari, seperti Srimpi (Koentjaraningrat, 1984: 245 – 248). Posisi yang berbeda antara wanita dan pria atau ketidak-setaraan tersebut makin terasa pada masyarakat Jawa yang masih menganut pola hidup tradisional atau konservatif terutama masyarakat priyayi yang bersifat feodalistis dan hierarkis. Wanita (istri) pada umumnya dituntut untuk hidup penurut, lembut, sabar, luwes, dan *submissive* (patuh dan setia) terhadap pria, karena pria (suami) adalah pelindung atau kepala keluarga.

Lebih lanjut diungkapkan oleh Umar Kayam bahwa pasangan yang ideal menurut pandangan masyarakat Jawa adalah pasangan Arjuna dan Sembadra. Arjuna yang selalu mengembara untuk memerangi raksasa dan orang-orang jahat agar dunia aman adalah Arjuna yang sering jatuh cinta dan memperistri wanita lain, baik yang hidup di gunung-gunung atau di kerajaan-kerajaan, tapi adalah Arjuna yang akhirnya selalu kembali ke Madukara, istananya karena Sembadra, Srikandi dan Larasati, para istrinya selalu menanti dengan penuh kesetiaan (Kayam, 2000: 208). Meskipun kisah dalam perwayangan itu terlalu berlebihan untuk dunia modern, setidaknya sikap setia dan patuh pada suami tetap merupakan tatanan yang ideal dalam masyarakat Jawa. Sikap *submissive* (setia dan patuh) seorang istri diperlukan dalam tatanan masyarakat Jawa yang mengutamakan keselarasan (harmonisasi) dan ketenteraman (ayem tenterem). Harmoni, menurut Mulder (2005: 210) dapat tercipta bila hidup saling teposeliro (tenggang rasa) antar sesama manusia, baik yang sederajat atau antara pihak yang dominan, dalam hal ini adalah kaum pria dan pihak yang berada pada posisi *subordinate*, yaitu kaum wanita, sebagaimana dijelaskan lebih lanjut:

*One has to prevail over the others, man over woman, Pendawa over Kurawa, king over subjects, Gusti over kawula (Mulder, 2005: 56)*

Posisi *subordinate* dan sikap *submissive* bukan berarti *inferior* (lemah), sebagaimana yang ditampilkan dalam kisah para putri kraton di museum Ullen Sentalu.

Sikap dan posisi demikian tidak mengakibatkan sikap ‘nrimo’<sup>12</sup> (menerima apa adanya) sebagaimana yang dicontohkan oleh sosok Pariyem dalam novel Pengakuan Pariyem karya Linus Suryadi tapi lebih mirip tokoh Siti dalam Opera Jawa garapan sutradara Garin Nugroho. Pariyem dalam gambaran Linus adalah sosok wanita Jawa yang menerima keadaan dirinya sebagaimana adanya, yaitu sebagai ‘babu’ pada sebuah keluarga ningrat di Yogyakarta (Suryadi, 1984: 23). Sementara Siti dalam imajinasi Garin Nugroho bukan sekedar wanita yang menjadi obyek rebutan kaum lelaki, yaitu antara Setyo, suaminya dan Ludiro yang ingin merebutnya, tapi wanita yang dipersonifikasi sebagai tanah (dalam bahasa Jawa tanah adalah Siti) atau bumi yang dapat diartikan sebagai ibu pertiwi. Wanita yang mempunyai harkat dan posisi yang menentukan dalam kehidupan meskipun tetap hidup dibawah bayang-bayang dominasi kaum pria. Di museum Ullen Sentalu, beberapa contoh wanita kraton yang hidupnya bukan ‘nrimo’ (pasrah) tapi ‘nuntut’ (meraih) adalah BRA Retno Puwoso, putri Sunan Paku Buwono (PB) X yang pandai membatik dan Ibu Ageng, permaisuri PB XI yang memegang kunci istana, sebagaimana dikisahkan oleh majalah Dewi dalam liputannya (Juni, 2000: 54 - 59):

*Di antara para putri kraton yang ada di Ullen Sentalu, Bray Retno Puwoso menyimpan kisah menarik.<sup>13</sup> Terlahir sebagai putri raja Surakarta, Sunan Paku Buwana X, beliau termasuk putri yang amat disayang. Meskipun disayang, ternyata beliau tidak bersikap manja dan banyak berlaku mandiri. Di dunia mode, dikenal sebagai pembatik dan perancang. Salah satu karya beliau yang ada di museum Ullen Sentalu adalah kain batik Urang Ayu. Putri kraton lain yang juga memiliki karakter adalah Ibu Ageng, permaisuri PB XI. Selain memegang aktivitas rumah tangga kraton, beliau menjadi penerjemah resmi. Begitu kuat peran beliau, sampai PB XII masih memerlukan masukan beliau.*

Berbagai kisah menarik berbentuk *intangibile* yang dimaknai di Museum Ullen Sentalu tidak terbatas hanya seputar kehidupan para putri raja atau permaisuri tapi juga

<sup>12</sup> Nrimo (bahasa Jawa) memiliki arti yang lebih dalam dari sekedar menerima (*accepting*), yaitu dengan sikap pasrah dan tidak menuntut untuk menerima apa adanya

<sup>13</sup> Kisah para putri bangsawan Mataram juga dipilih sebagai artikel utama oleh majalah Intisari edisi November 2005 dengan judul: *Ullen Sentalu & Kiprah Konco Wingking*. Dalam artikel tersebut dikisahkan kehidupan para putri kraton yang nyaris tidak terlihat di mata awam, tapi sebetulnya memegang peranan dalam perkembangan budaya seperti penciptaan motif batik dan tarian yang dipersembahkan untuk raja, perjodohan anak – anak raja, bahkan dalam urusan politik

bentuk bangunan kraton (keputren, pendopo), seni dan budaya, diantaranya seni tari (bedaya, srimpi), seni pertunjukan dan musik (wayang, gamelan, mocopat), seni wastra (batik, lurik), beragam upacara adat (jumenengan, sekaten, labuhan), etika (tata krama, unggah-ungguh), interpretasi sastra Jawa dan bermacam tinggalan tak benda lainnya yang memiliki makna filosofis dan societal serta beragam simbol dalam struktur sosial. Menurut Kuntowijoyo (2006), penganut mazhab Annales yang digagas oleh Lucien Febvre tentang sejarah mentalitas manusia bahwa 'pengalaman manusia diperoleh melalui bergama simbol yang terstruktur', sehingga mempelajari tatanan masyarakat adalah mempelajari simbol – simbol tersebut (Kuntowijoyo, 2006: xxii – xxv)

Selain kisah para putri kraton, contoh berikutnya adalah tentang bangunan tertutup yang ada di kompleks kraton yang hanya diperuntukan bagi wanita yang disebut Keputren. Menurut catatan kuratorial museum Ullen Sentalu, Keputren adalah salah satu bagian dari bangunan yang berada di kompleks kraton yang sarat dengan nilai etika dan moral sehingga tidak setiap orang bisa memasukinya (*forbidden chamber*). Seorang pria, bahkan raja sekalipun dilarang untuk memasukinya. Tempat tersebut diperuntukan khusus bagi para putri raja atau wanita yang mempunyai hubungan kekerabatan dengan raja, seperti permaisuri atau para selir raja (priyantun dalem). Bangunan keputren sudah dikenal sejak jaman Mataram Kuno, dibuktikan dengan adanya situs keputren di kompleks candi Ratu Boko. Bangunan tersebut merupakan sebuah kompleks dengan beberapa bangunan yang dibatasi oleh tembok sebagai sekat yang memisahkan antara bangunan yang satu dengan lainnya. Setiap bangunan dan area disekitarnya diperuntukan bagi istri raja yang tinggal bersama putranya yang belum akil balik dan putrinya yang belum menikah. Di Kasultanan Yogyakarta, bangunan keputren terletak di bagian barat, berseberangan dengan ksatriyan yang merupakan kompleks tempat tinggal untuk para pangeran atau putra raja yang belum menikah (Ullen Sentalu, 2001: keputren).

Sementara itu di Kasunanan, keputren terletak di ujung kompleks Kraton, seperti halnya dikisahkan oleh wartawan Tempo yang pernah meliput tempat itu. Kastoyo Ramelan, dari majalah Tempo merupakan wartawan yang beruntung bisa meliput bagian dalam keputren Kasunanan Solo untuk mewawancarai para putri Sunan

PB XII yang saat itu (tahun 1984) masih tinggal di dalam tembok kraton, karena belum menikah. Mereka adalah GRA Kus Indriyah (Gusti In), GRA Kus Suwiyah (Gusti Kus), GRA Kus Murtiyah (Gusti Mur) yang merupakan tiga dari seluruhnya 35 putra-putri Sunan yang terdiri dari 16 putri dan 19 putra (Tempo, 29 Desember 1984: 55 - 64). Untuk memasuki keputren harus melewati Kamandungan, pintu gerbang terluar Kraton, kemudian melewati Sasono Sewoko, tempat Sunan menerima audiensi, dan Sasono Hondrowino, tempat Sunan bersantap dan menjamu tamu agung hingga akhirnya tiba di panti Rukmi yang merupakan kompleks keputren dengan bangunan bergaya limasan memanjang dan diikuti oleh tiga bangunan joglo limasan yang juga memanjang. Bangunan induk dulunya untuk tempat tinggal para garwa ampil (selir) Sunan dan tiga bangunan joglo untuk tempat tinggal putri raja. Dari balik tembok kraton itu dikisahkan kehidupan para putri raja yang akrab dengan tata adat kraton yang ketat dan harus memahami berbagai ajaran kebajikan dan filsafat Jawa. Salah satunya Serat Woroyagnyo yang ditulis Sri Mangkunegaran IV dan dikisahkan oleh Gusti Mur tentang pegangan dalam mencari jodoh, yang mengutamakan bibit (asal usul), bebet (watak) dan bobot (harta atau jabatannya). Lebih lanjut ditambahkan oleh Gusti In bahwa dalam mencari jodoh bukan masalah rupa dan harta, tapi yang terpenting adalah hati, sebagaimana pedoman yang diambil dari Serat Menak yang ditulis oleh pujangga kraton Yosodipuro I. Tidak hanya masalah etika yang harus diikuti oleh para putri raja, tapi juga petunjuk merawat tubuh, mengatur kelahiran anak dan tentang rahasia hubungan suami-istri yang diatur dalam *ngadi sariro* serta bermacam ajaran lainnya yang merupakan warisan leluhur yang adi luhung berujud memori kolektif.

#### 4.6. Contoh Musealisasi Busana Paes

Contoh lukisan konseptual dan proses musealisasi warisan budaya tak benda, salah satunya adalah lukisan Pengantin Putri Paes Ageng Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat. Makna filosofis yang merupakan musealisasi dari konteks primer dalam lukisan ini tidak berujud label tapi disampaikan oleh kurator secara naratif, sehingga pengunjung dapat berkonsentrasi pada obyek tanpa terputus dengan teks yang harus dibaca dan berulang kali dicocokkan dengan obyeknya. Narasi dari guided tour meliputi:

1. Kain kampuh atau dodot, yaitu kain yang berukuran istimewa, dengan lebar dua kali kain biasa dan panjang sekitar 4 - 5 meter. Contoh motif kampuh yang sering dipakai di kraton adalah semen romo yang merupakan symbol kesetiaan seorang istri dan bermakna filosofis agar pasangan suami istri senantiasa mendapat rejeki. Motif semen mengandung makna “semi” yaitu lambang kesuburan atau ketertiban alam.

2. Kain cinde, merupakan corak kain khusus untuk Paes Ageng yang berfungsi sebagai pakaian dalam, sebelum kampuh. Kain cinde corak Yogyakarta memakai garis “seret” di bagian paling bawah

3. Udet, kain semacam selendang kecil bercorak cinde yang berfungsi sebagai sabuk atau ikat pinggang dengan panjang  $2\frac{1}{2}$  meter dan lebar 1 meter.

4. Jengil, yaitu sampul hiasan dari udet yang dihiasi bross.

5. Slepe, adalah ikat pinggang dari logam bersepuh emas.

Asesoris pada busana Paes Ageng yang termasuk jenis Raja Keputren, terdiri:

1. Cunduk menthul yang dipakai pada sanggul, berjumlah lima buah, melambangkan sholat lima waktu dalam agama Islam.

2. Sisir gunungan, dipakai pada atas sanggul yang mempunyai simbol keagungan kepada pencipta, dalam mitologi leluhur (Majapahit) gunung adalah tempat sakral, tempat tinggal para dewa.

3. Centhung, dipakai pada pangkal panunggul ( di atas dahi ). Panunggul terletak di pusat dahi dan berbentuk seperti pucuk daun sirih. Ditengahnya terdapat tiga titik yang bermakna Trimurti atau tiga kekuatan penguasa dan pengatur alam: Brahma, Wisnu, Syiwa. Disekitar panunggul diletakkan prada berupa kertas emas yang berbentuk capung dan disebut “kinjengan”.

Sementara itu, `pengapit`, `penitis` dan `godheg` berfungsi untuk keseimbangan wajah, maka cara menggambarnya harus simetris dengan panunggul.

4. Panunggul berasal dari kata `tunggal` berarti yang terkemuka dan tertinggi. Hal ini mengandung harapan agar harkat wanita ditinggikan dan dihormati. Dengan demikian



panunggul merupakan lambang status wanita di dalam keluarga dan masyarakat.

5. Citak, terletak ditengah-tengah dahi di bawah panunggul, merupakan pusat pandang (fokus) yang dapat menentramkan ekspresi wajah dan memberi watak pada keseluruhan paes, simbol bahwa seorang istri senantiasa fokus pada rumah tangganya

6. Alis berbentuk tanduk rusa yang melambangkan unsur estetika dalam keseluruhan rias wajah, yaitu keindahan dan sifat elegant pengantin wanita sebagai seorang istri yang diharapkan akan dapat bergaul sesuai norma dengan masyarakat sekitarnya.

7. Gelung bokor mengkurep, merupakan jenis tata rambut yang dibentuk gelung. Gelung rambut ini ditutup penuh dengan roncean bunga melati serta dililit dengan untaian melati sepanjang 40 cm yang disebut 'gajah ngoling'. Gelungan ini masih diberi hiasan korsase mawar merah tiga buah yang dirangkai menjadi satu yang dinamakan 'jebehan'.

8. Sumping, merupakan asesori yang dipakai di telinga. Sumping ini terbuat dari daun pepaya yang rasanya pahit, bermakna bahwa seorang istri harus siap menghadapi kehidupan rumah tangga jika menemui masa-masa pahit getir.

9. Kalung sungsang atau sempyok yang dipakai di leher dan melambangkan tiga tingkatan kehidupan manusia : lahir, menikah dan meninggal dunia.

10. Kelat bahu, merupakan perhiasan yang dipakai di lengan atas, merupakan lambang kekuatan. Seorang istri harus kuat tidak mudah mengeluh dalam mengarungi kehidupan rumah tangga nanti.

11. Slepe atau ikat pinggang, merupakan symbol kesetiaan seorang istri kepada suaminya karena ikat pinggang tersebut hanya boleh dibuka oleh sang suami. Selain itu seorang istri harus dapat menjaga rahasia suaminya.

12. Cincin sebanyak dua buah yang dipakai di jari manis dan kelingking kiri dan kanan. Simbol bahwa seorang istri senantiasa terampil mengelola rumahtangganya.

13. Bross tiga buah yang dipakai di sanggul dan jengil.

14. Buntal, terbuat dari daun dan bunga kuburan yang kemudian diikatkan di pinggang,

mempunyai makna memohon doa restu dari leluhur. Pada ujung atas dan bawah buntal dilekatkan bunga kamboja. Pada ujung sebelah atas bermakna harapan agar pengantin lekas mengandung calon bayi, sedangkan pada ujung bawah buntal mengandung makna agar dalam persalinan kelak diberi kemudahan dan kelancaran (Ullen Sentalu, 2008: Dodot)

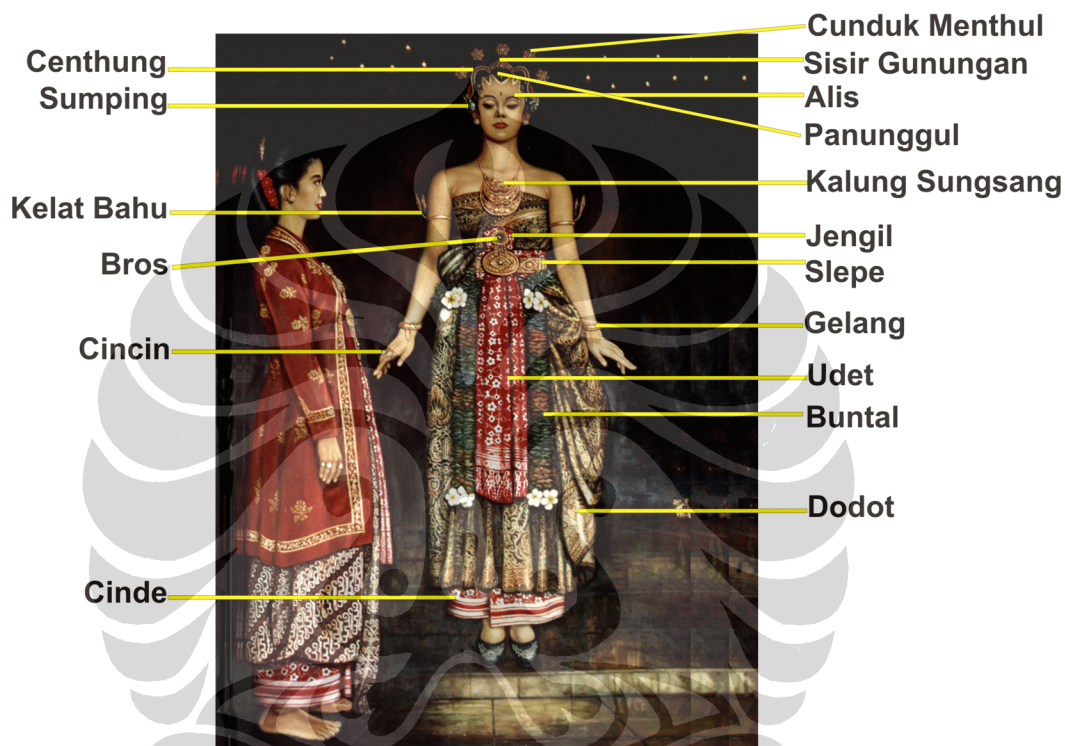


Foto 4.6. Paes Ageng  
Sumber: koleksi pribadi

#### 4.7 Kajian Management Museum: Museologi Baru

Museologi Baru yang memberi penekanan pada peran informasi lebih besar (*information oriented*) dari masa sebelumnya, menurut Corsane (2005) menimbulkan implikasi pada misi dan fungsi museum baik secara internal maupun eksternal. Pada faktor eksternal keterkaitan museum secara sosial, ekonomi dan politik atau yang disebut '*societal environment*' telah mendorong dibentuknya strategi bersama, kemitraan dan jaringan elektronik yang dapat menjangkau audiens lebih luas. Sedangkan pada faktor internal, perubahan yang harus dibuat menyangkut struktur

organisasi, manajemen, kepegawaian, fungsi pendidikan, tehnik display dan eksibisi, klasifikasi koleksi dan pembuatan label dengan penekanan pada nilai, makna, interpretasi, otoritas dan otentisitas (Corsane, 2005: 58 – 62).

Dalam management museum Ullen Sentalu, pada dasarnya tidak muncul implikasi serius karena sejak awal sudah mengaplikasikan koleksi yang bersumber pada informasi (*information based collection*) sebagaimana bisa dilihat pada koleksi lukisan konseptual. Tetapi bergaungnya era informasi yang membuat segala sesuatunya lebih informatif, cepat diakses dan mudah dipahami mendorong management MUSE untuk melakukan banyak perombakan, terutama dalam penyusunan narasi lukisan konseptual dari empat kraton di Jogja dan Solo. Jika masa sebelumnya, setiap lukisan memiliki kisah sendiri-sendiri, kini dicari benang merahnya atau tema sentral yang dapat menggabungkan beberapa lukisan menjadi narasi yang berkesinambungan dan mengalir (*integrated, flowing*) serta memiliki makna saling berkaitan dan melengkapi.

Persoalan kedua adalah dalam pembuatan makna untuk pengunjung yang dikerjakan oleh para kurator dan konosenieur supaya menjadi makna institutional yang obyektif dan inklusif dan bukan makna pribadi atau pokja (kelompok kerja) yang subyektif, karena museum tidak hanya merepresentasikan identitas budaya tapi menciptakan bingkai budaya (*cultural frame*) untuk masyarakat luas. Dalam kamus Derrida pembuatan makna disebut *parergon* yang berarti menempatkan bingkai pada data yang boleh disampaikan (dalam bingkai) atau disembunyikan (di luar bingkai). Fraser dalam *Museum Revolutions* (Knell, Mac Leod, Watson, 2007: 291 – 297) menjabarkan empat faktor interaksi dalam pemaknaan yang dapat dilakukan oleh pengunjung dalam menumbuhkan rasa memiliki dan bangga atas koleksi yang dipamerkan di museum sehingga pemaknaan tidak hanya bergantung pada kurator atau manajemen museum. Pengunjung museum secara interaktif memiliki peran sebagai pemain dan bukan sekedar penonton dalam drama pemaknaan. Bila pemaknaan gagal, pengunjung dengan sendirinya akan merasa terasing dengan koleksi dan suasana museum. Keempat faktor interaktif yang dimainkan oleh pengunjung museum dalam drama pemaknaan itu adalah sebagai berikut:

1. Identitas: pengunjung memperluas wawasannya (kognitif, estetik dan pengalaman) yang dapat mempertebal rasa percaya diri dan pengenalan diri
2. Transaksi: antara pengunjung museum dan koleksi yang dipamerkan terjadi transaksi (*encoding – decoding*) lewat interpretasi dan komunikasi
3. Ritual: museum menciptakan drama estetik atau sosial yang bersifat sakral atau sekuler bagi pengunjung untuk menginterpretasikan makna
4. Kekuasaan: negosiasi makna antara pengelola dan pengunjung museum

Persoalan ketiga adalah interpretasi pengunjung dalam mengikuti guided tour, karena pemahaman (*verstehen*) sebagaimana dikemukakan Heidegger tidak serta merta dari narasi yang dibawakan oleh pemandu. *Verstehen* pada ‘Yang Ada’ merupakan interpretasi bawaan yang sudah ada lebih dulu pada pengunjung sebelum mengikuti dan mendapatkan penjelasan dari pemandu yang dalam kamus hermeneutic disebut *interioritas (inner word)* suara batin (Grondin, 2008: 11). Ketika pemandu membawakan penjelasan muncul *multiplier effect* dalam pemaknaan serupa dengan proses semiosis, antara yang memaknai dan dimaknai berputar dalam lingkaran semiosis yang tidak berakhir, karena setiap makna dan interpretannya memiliki *multiplier effect* menciptakan makna baru yang akan terus berproses. Seorang pemandu sebaiknya memahami prinsip hermeneutika Gadamer dan dekonstruksi Derrida serta teori dasar komunikasi antara *encoding* dan *decoding*, karena tugas Hermeneutika dari era Plato hingga kini adalah usaha mempertahankan makna hakiki kata, baik yang tertulis atau terucap dengan menghubungkannya ke maksud, makna asli, cakupan dan konteksnya (Grondin, 2008: 254-258). Hooper-Greenhill lebih lanjut menambahkannya: ‘*Hermeneutics tell us that the construction of meaning depends in prior knowledge, and on beliefs and values*’ (Hooper-Greenhill, 2007: 13). Sementara itu Gadamer dalam Dilthey (1976: 115) yang dikutip dari *The Educational Role of the Museum* menekankan perlunya dialog antara makna keseluruhan dan makna detail, sebagaimana kutipan selengkapannya adalah sebagai berikut:

*The whole of a work must be understood from the individual words and their combinations, and yet the full comprehension of the detail presuppose the understanding of the whole* (Hooper-Greenhill, 2007: 12)

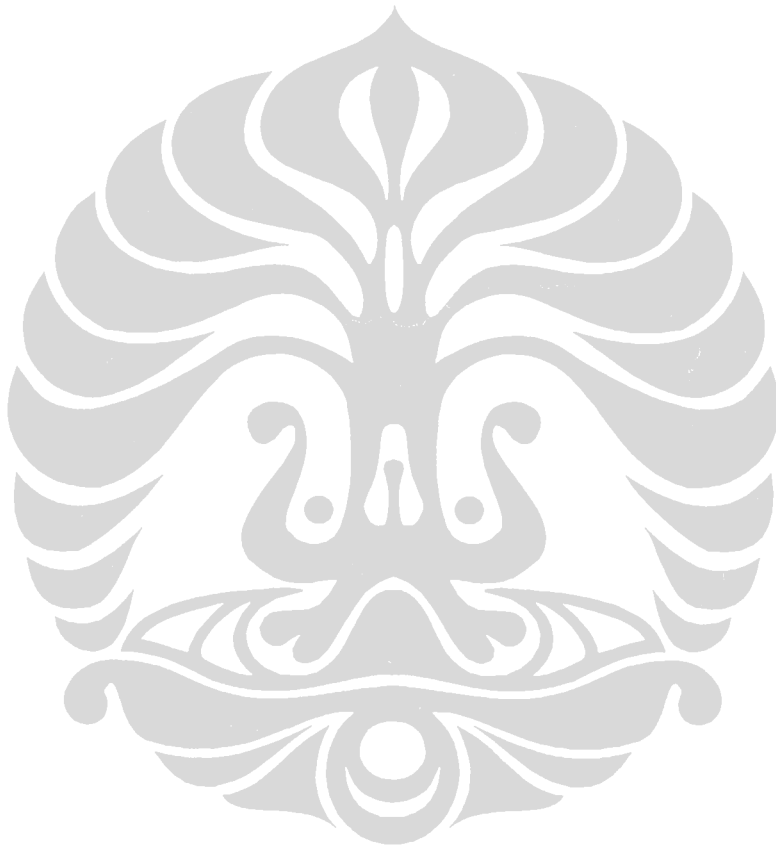
Persoalan berikutnya adalah masuknya support discipline. Pada masa sebelumnya, display, eksibisi dan pembuatan journal bisa dilakukan hanya dari kelompok 'subject matter' di bidang antropologi, arkeologi atau sejarah, tapi sekarang harus melibatkan grafis desainer dan copy writer dari *support discipline*, supaya semuanya tampil lebih komunikatif karena proses *encoding* dan *decoding* tidak hanya mengandalkan Kebudayaan Materi seperti pada masa sebelumnya, tetapi kini Kebudayaan Visual. Mengutip teori Robert Sullivan dalam Kotler dan Kotler (1998: 176-177) terdapat enam petunjuk dalam museum eksibisi yang mengandalkan kebudayaan visual: 1. Fokus pada audience; 2. Gunakan gambar; 3. Eksibisi bersifat provokatif dan bukan komprehensif; 4. Gunakan tagline yang menarik; 5. Gunakan *hands-on action* (motorik) dan *mind-on learning* (kognitif); 6. Gabungkan pesan dengan media. Hooper-Greenhill dalam *Museums and Interpretation of Visual Culture* lebih lanjut menjelaskannya (2000: 15):

*The constructions of meaning in the museum are based on visual interpretations*

*Visual Culture* berbeda dengan *Material Culture*. Bila Kebudayaan Materi mempelajari obyek museum yang berujud 3 dimensi seperti artefak, maka Kebudayaan Visual terbatas pada obyek 2 dimensi tentang makna rupa yang muncul dalam film dan foto dokumenter serta lukisan dan tidak menangani keadaan fisik dan material obyek. Kebudayaan Visual lebih berkonsentrasi pada tata pameran, prosemic dan hubungan antara materi yang dipamerkan (*encoding*) dan interpretasi pengunjung (*decoding*). Dalam pemikiran dunia Barat terdapat lima indera yang harus diperhatikan dalam penciptaan makna (*coding*), yaitu: melihat (*see, sight*), mendengar (*hear, listen*), mengendus/ mencium (*smell*), meraba/ memegang (*touch*) dan mengecap (*taste*). Dunia Timur (Buddhism) menambahkannya dengan indera keenam, yaitu berpikir (*mind*) yang bisa diartikan sebagai interpretasi (Hooper-Greenhill, 2000: 106 – 107, 112).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diringkas bahwa manajemen pemaknaan dalam Museologi Baru yang berbasis pada informasi dan berorientasi pada masyarakat harus memperhitungkan empat faktor dibawah ini:

1. Manajemen harus konsisten dan menyatu (*integrated*) antara faktor eksternal dan internal serta misi dan fungsi museum
2. Pemaknaan koleksi harus obyektif dan inklusif untuk masyarakat luas dengan melibatkan pengunjung museum melalui empat jenis interaksi
3. Memperhitungkan *prior knowledge* atau *interioritas* yang sudah ada pada masing – masing pengunjung lewat prinsip hermeneutika
4. Menggunakan kebudayaan visual untuk menyampaikan makna bagi pengunjung



## BAB 5

### KESIMPULAN

#### 5.1 Mutasi

Museum, sebagai sebuah institusi merupakan peninggalan masa lalu yang tergolong paling lama bertahan. Institusi serupa dari masa lampau yang juga masih bertahan, diantaranya perpustakaan, sekolahan, theater, tapi usianya mungkin tidak setua museum. Sejak ratusan bahkan ribuan tahun silam hingga kini museum masih berfungsi sebagaimana mulanya, meskipun pada beberapa bagian mengalami perubahan. Apakah bermacam perubahan yang terjadi mengubah karakteristiknya? Sejauh yang bisa diingat dalam perbendaharaan kata yang berakhir dengan akhiran (suffix) 'um', muncul beberapa nama yang merepresentasikan bangunan, rumah, ruang, tempat, wadah dan lainnya, seperti: Colosseum, bangunan kolosal simbol kedigdayaan dan sekaligus kebangisan kerajaan Romawi Raya; Sanatorium, rumah peristirahatan khusus bagi penderita penyakit; Laboratorium, ruang kerja bagi para ilmuwan melakukan eksperimen; Aquarium, kolam ikan berdinding kaca dan masih banyak lainnya seperti conservatorium, auditorium, herbarium, mausoleum dan museum.

Museum, dari kata 'muse' dan 'um', berarti kuil (*sanctuary*) bagi sembilan dewi Muse, dewi yang menaungi ilmu pengetahuan dan kesenian. Kesembilan dewi yang masing-masing memiliki keahliannya itu adalah: Clio yang ahli dalam sejarah; Urania ahli dalam astronomi; Melpomene yang menaungi kisah sedih (*tragedy*); Thalia yang terlibat dalam kisah lucu (*comedy*); Terpsichore yang ahli dalam tarian; Calliope yang pandai dalam puisi kepahlawanan (*epic poetry*); Erato yang gemar menulis puisi cinta; Polyhymnia yang mahir melantunkan kidung bagi para dewa dan Euterpe yang ahli dalam lirik-lirik puisi (Hamilton, 1942: 40). Bila ditelusuri dalam kisah mythology, Muses hanya tercantum sebagai dewi-dewi penghibur, sebagaimana dikisahkan oleh Hamilton (1942: 22, 39-40, 84, 138)

*In Olympus two bands of lovely sisters, the Muses and the Graces. Muses, they were 'queen of songs' and no banquet without them could please. The Muses had no instrument peculiar to them, but their voices were lovely beyond compare. For everywhere the dance of maidens swayed... of the lyre sounded*

Di ruang sanctuary itu tersimpan berbagai benda berharga yang dianggap suci atau setidaknya memiliki nilai ilmu pengetahuan atau seni yang tinggi, sehingga dari perspektif inilah museum pada masa Renaissance menjadi *wunderkammer*, *cabinet of curiosity* atau *studiolo* yang serupa dengan gudang benda antik. Tetapi bila menengok ke sisi yang lain, yaitu dewi ilmu pengetahuan maka yang muncul dalam benak adalah ‘forum’ yang bersifat intangible dan hanya berisi informasi tentang ilmu pengetahuan sehingga museum bukan lagi kuil tapi ‘forum’ (Barker dan Smithen dalam Marstine, 2006: 86). Forum atau wadah bagi pengembangan ilmu filsafat, sejarah, seni, dan berbagai ilmu pengetahuan lainnya. Berdasarkan penalaran seperti itu, museum, sejak awal telah mencakup pelestarian yang bersifat kebendaan (tangible) dan tak-benda (intangible). Sifat kebendaan secara sederhana dapat disimpulkan dari koleksi benda seni yang disimpan oleh dewi muse di rumahnya (museum). Sedangkan sifat tak-benda (intangible) dapat disimpulkan dari ilmu pengetahuan yang berada di bawah naungan dewi Muse. Dalam mitologi Yunani, setiap bidang atau kegiatan memiliki dewa-dewinya sendiri, seperti dewa dynonyssius – dewa anggur dan pesta pora, dewa Hermes, pembawa berita, dewi Athena dan lainnya. Demikian pula dengan peradaban besar lainnya seperti di Mesir yang memiliki *mythology after-life* dengan dewa-dewi Anubis dan Osiris, serta China dengan Lao tie dan Pan ku dan Mesopotamia dengan Marduk dan Ishtar. Peran museum sebagai institusi atau gedung tempat penyimpanan benda berharga dan forum ilmu pengetahuan tetap bertahan hingga kini, meskipun muncul bermacam variant dari bentuk semula, tapi sifat dasarnya (*nature*) tetap sama.

Bertolak dari pemikiran seperti itu, Museum Ullen Sentalu dapat bertahan hingga saat ini bahkan terus berkembang karena salah satunya adalah menjalankan peran millennia museum. Peran atau lebih tepat disebut mandat itu adalah melestarikan warisan budaya yang sarat dengan ilmu pengetahuan yang diambil dari filsafat kehidupan dari sebuah komunitas yang memiliki populasi terbesar di Asia Tenggara, yaitu suku Jawa. Museum Ullen Sentalu yang berbasis informasi, bila diteliti lebih jauh memiliki kriteria sebagai museum modern yang menerapkan konsep Museologi Baru, yaitu ikut berperan aktif dalam dunia pendidikan lewat pelestarian seni dan budaya



Jawa (*educational role*) dan sebagai wadah untuk pembentukan jati diri dan kebanggaan bersama untuk sebuah komunitas (*societal role*).

Peran dalam komunitas (*societal roles*) tidak hanya terlibat dengan warga disekitar museum atau dengan trah/ kerabat dari salah satu kraton atau raja Mataram yang pernah berkuasa, tapi melibatkan empat kerajaan di Jogja dan Solo, yaitu trah Kasunanan Surakarta Hadiningrat yang terdiri dari trah Sunan PB I hingga kini Sunan PB XIII yang memerintah dan trah Sri Mangkunegoro I hingga MN IX yang kini berkuasa dari Puro Mangkunegaran yang keduanya berada di Solo dan sepuluh trah dari Sultan HB I hingga kini Sultan HB X dari Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat dan trah Sri Paku Alam I hingga PA IX dari Puro Pakualaman yang keduanya memerintah di Jogja. Setiap trah terdiri dari beberapa kerabat yang berasal dari keturunan permaisuri atau selir raja, sehingga terbentuk komunitas yang makin besar jumlahnya. Komunitas tersebut akan makin besar jumlahnya bila digabungkan dengan para prajurit, penari, pemain gamelan dan abdi dalem atau pegawai kraton, hingga warga yang berdomisili di 'ndalem beteng' (di dalam benteng kraton) dan masyarakat Jawa yang tinggal di Jogja, Solo dan sekitarnya hingga sejauh masyarakat Jawa yang tinggal di perantauan yang bisa diidentifikasi dengan penggunaan bahasa 'ngoko, kromo atau bagongan' (bahasa Jawa kasar, halus atau gabungan dari keduanya) dalam komunikasi sehari-hari atau yang masih memegang tradisi Jawa. Komunitas yang terus berkembang (*extended community*) seperti inilah yang menjadi tanggung jawab dalam visi dan misi museum untuk melestarikan kebudayaan Jawa. Lebih dari itu, sebetulnya tidak secara eksklusif hanya ditujukan untuk kerabat kraton atau etnik Jawa, tapi masyarakat Indonesia secara keseluruhan, karena negara kesatuan Republik Indonesia sebagai negara – bangsa (*nation state*) yang terdiri dari bermacam suku dan latar belakang merupakan satu keluarga besar. Demikian pula warga dunia yang tidak terbatas hanya untuk bangsa Asia atau bangsa serumpun, tapi seluruh bangsa dimuka bumi yang hidup berdampingan secara damai (*peaceful coexistence*) dan saling menghormati (*mutual respect*) yang termasuk dalam tanggung jawab *societal role* museum. Tidak mengherankan jika batik, keris dan wayang yang identik dengan budaya Jawa, kini juga milik seluruh bangsa dimuka bumi. Meskipun setiap bangsa

memiliki tehnik membuat pakaian tie-die seperti batik, tapi hanya Batik dari Indonesia yang diakui sebagai world intangible heritage, karena tehnik pembuatan dan filosofi yang terkandung didalamnya. Demikian pula keris dan wayang yang merupakan senjata traditional dan boneka pertunjukan yang dimiliki hampir setiap negara, seperti pedang samurai milik Jepang dan boneka pertunjukan marionette milik Perancis, tapi hanya keris dan wayang Jawa yang diakui sebagai world heritage. Hal itu menunjukkan keagungan warisan budaya bangsa yang adiluhung, sekaligus tanggung jawab yang besar untuk merawatnya bagi generasi mendatang. Dalam hal ini, tidak hanya sekedar mutasi visi dan misi secara lokal dan fungsional tapi tanggung jawab sejarah yang lebih besar untuk warga dunia yang merupakan kebanggaan tersendiri dan sekaligus mandat yang harus diemban.

## 5.2 Mnemonic

Sebagaimana Yoshio Taniguchi, arsitektur MoMA membuktikannya bahwa arsitektur sebagai karya seni tertinggi sebetulnya bukan tampil menyolok tapi menyatu dengan koleksi museum yang berada didalamnya dalam sebuah habitat. Demikian pula museum Ullen Sentalu yang dirancang sedemikian rupa mulai dari ruang tata pameran, bentuk ruang dan lay out beragam bangunan, bukan untuk tampil sendiri-sendiri secara menyolok tapi menyatu dengan koleksi di dalamnya yaitu untuk mengingatkan kembali (mnemonic) akan memori kolektif milik sebuah peradaban yang sudah berlangsung turun-temurun. Mataram Kuno yang diwakili dengan bermacam bangunan candi terbuat dari batu andesit yang tersebar di 'bhumi mataram' ditampilkan dalam tata ruang pameran tetap, Guwo Selo Giri (Gua Batu Gunung) yang terletak tiga meter dibawah permukaan tanah menyerupai gua masa silam atau bunker bangunan modern dengan struktur seluruhnya mirip bangunan candi, yaitu batu andesit yang dibiarkan terbelah tanpa polesan.

Unsur arsitektur vernacular yang menyatu dengan alam sekitarnya dimunculkan secara maksimal dengan penggunaan batu andesit yang ditambang dari dalam lokasi museum, kemudian dibangun dengan teknologi lokal dan dikerjakan oleh pekerja dari desa Kaliurang yang ahli dalam membelah batu dan menyusunnya menjadi bangunan.

Impresi menyatu dengan alam dan kenangan (mnemonic) akan kebesaran mahakarya arsitektur Hindu-Budha milik dinasti Mataram Kuno dikembangkan lebih jauh lagi menjadi bangunan yang akan mengingatkan siapapun yang pernah berkunjung ke permandian Tamansari akan lorong Sumur Gumuling menuju masjid bawah tanah Taman Sari yang dibangun oleh dinasti Mataram Kini. Keluar dari lorong Guwo Selo Giri terhampar tangga *'stairway to heaven'* menuju Taman Kaswargan (Heavenly Hills) dengan struktur punden berundak yang akan mengingatkan kebudayaan megalitikum yang pernah ada ratusan ribu tahun silam atau mengingatkan tangga ke kompleks Hastonorenggo di bukit Imogiri, menuju ke persemayaman raja-raja Mataram Kini.

Sementara itu Kampung Kambang yang terletak di atas air (mengambang) dibangun menyerupai kampung rumah orang Kalang yang tinggal di ibukota kuno Mataram Islam I (Mataram Islam II, setelah perjanjian Giyanti) di Kotagede dengan jalanan sempit menyerupai gang dan dibuat berkelak-kelok menyerupai struktur labirin Minoan. Pengunjung yang tidak ditemani oleh pemandu akan mudah tersesat, karena sesuai dengan nama labirin yang berfungsi untuk menyesatkan orang tapi dalam rancangan museum dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa curious baru, setelah curious rangkaian tour pertama atas Guwo Selo Giri yang terletak 3 meter dibawah permukaan tanah. Konon menurut legenda yang masih hidup hingga saat ini, labirin adalah ruang bawah tanah istana Minoan yang di dalamnya pernah dipelihara monster minotaur berujud kepala banteng dengan tubuh manusia. Setiap tahunnya, monster itu minta korban 7 gadis dan 7 perjaka dari Yunani, sebelum akhirnya ditumpas oleh pangeran Theseus putra raja Aegean dari Yunani. Bentuk labirin di Kampung Kambang, selain membuat pengunjung tetap curious, dimaksudkan untuk mengingatkan (mnemonic) akan kampung di Kotagede, dimana di antara jalanan di kampung sempit itu terdapat rumah bekas saudagar yang menyimpan bermacam benda berharga mirip koleksi dalam sebuah museum.

### 5.3 Memori

Sebagaimana Orhan Pamuk melukiskan Istanbul, kota kelahirannya sebagai kota museum yang menyimpan berbagai memori dari masa kecilnya, demikian pula museum Ullen Sentalu yang dirancang sedemikian rupa untuk membawa pengunjung ke suatu masa yang sarat dengan memori yang bermanfaat untuk kehidupan masa kini. Melalui *Conceptual and Imaginary Narrative Painting* atau disingkat *Conceptual Painting*, semua kemegahan dan keindahan masa lalu seperti kisah para putri raja yang sarat dengan ajaran budi pekerti serta tata upacara kraton beserta kaidah filosofis yang terkandung didalamnya yang tidak dapat diungkapkan lewat foto atau medium lain, dapat diungkapkan untuk masyarakat secara lengkap dan interaktif lewat lukisan konseptual, sebagaimana Lubar dalam Watson (2007: 401) menjelaskannya:

*Paintings are more removed from the actual event than are photographs. They are better at evoking memories than photographs would be*

Museum merupakan 'dreamspace' yang mampu mengakomodasi kenangan, emosi, perasaan, khayal dan menghubungkannya dengan faktor sejarah kemudian menuangkannya dalam sebuah lukisan yang merupakan diorama dwimatra dalam sebuah eksibisi. Lukisan, telah terbukti, merupakan medium yang lebih efektif untuk menghidupkan memori, karena diatas canvas dapat dituangkan semua daya kognitif yang dimiliki manusia, baik daya ingat, daya khayal, daya interpretasi, daya cipta dan lainnya. Sebagaimana dikatakan oleh Eco (2009 : 40) lewat Tamasya dalam Hiperrealitas bahwa otensitas yang ditawarkan bukan historical lagi tapi visual. 'Segala sesuatunya tampak nyata, karena ia nyata, seperti halnya Alice in Wonderland yang tidak pernah ada, tapi tampak begitu nyata'. Jadi yang terpenting dalam Museum Baru bukan sekedar keesotikan benda yang dipamerkan, sebagaimana yang terjadi pada era *wunderkammer* dan *cabinet of curiosity*, tapi makna yang terkandung didalamnya dan bukan sekedar makna yang dijabarkan seperti pada periode *object oriented* tapi makna yang bermanfaat bagi masyarakat. Dalam perkembangan terakhir, bukan lagi sekedar manfaat yang harus dibaca ulang berdasarkan artefaktual tapi manfaat yang disajikan secara *thematic* dan informatif yang bersifat menghibur dan mendidik serta memberi kenyamanan dan kemudahan dalam memahaminya.

Museum seni dan budaya Jawa Ullen Sentalu yang terletak di Kaliurang, Yogyakarta telah membuktikannya, bahwa penerapan Museologi Baru berdasarkan informasi jauh lebih dibutuhkan oleh masyarakat sekarang dibandingkan masa-masa sebelumnya. Pendapat senada yang mendukung kenyataan ini dikemukakan oleh para museolog yang dirangkum dalam Corsane (2005: 41 - 48):

*Museums had begun to realize that they must present ideas and not just collection (Anonim dalam Corsane 41)*

*Rationale for new museology was social subjects and concerns replaced objects as its focus (Stevenson, 1987, Weil, 1990 dalam Corsane: 43)*

*Museums fundamentally (and finally) are to be about ideas and not objects (Weil, 1990 dalam Corsane 48).*

Demikian pula pendapat yang dikemukakan oleh Hooper – Greenhill (2000: 152):

*The great collecting phase of museum is over...the post-museum will be equally interested in intangible heritage. Where the tangible material objects of a cultural group have largely been destroyed, it is the memories, songs and cultural traditions that embody that culture's past and future*

Bentuk museum berbasis pada intangible heritage dan berorientasi pada informasi seperti itulah yang dimaksudkan Hooper – Greenhill (2000) sebagai *post – museum* dan oleh Magetsari (2009) diidentifikasi sebagai *critical museology*. Mungkin masih membutuhkan satu atau dua periode lagi hingga nantinya bukan sekedar informasi biasa yang dibutuhkan oleh masyarakat tapi *information super-highway* yang bisa diakses kapan saja lewat portal museum virtual. Bila hal itu terjadi, bukan berarti tidak ada lagi pengunjung museum fisik, karena kunjungan seperti itu akan tetap ada bahkan akan sama besarnya dengan pengunjung museum maya, karena kemajuan teknologi tidak hanya merambah bidang komunikasi tapi juga transportasi, sehingga bepergian kemanapun akan sama cepatnya dan nyaman seperti pesiar ke dunia maya.

## Daftar Pustaka

### BUKU

- Ayudya, Anandita dan Anasthasia R Y Sadrach  
2009 *99 Tempat Liburan Akhir Pekan di Pulau Jawa dan Madura*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Barreneche, Raul A.  
2005 *New Museums*. London : Phaidon Press Limited
- Boardman, John, Jasper Griffin dan Oswyn Murray  
1986 *The Oxford History of the Classical World*. Oxford dan New York : Oxford University Press
- Brotodiningrat, KPH  
1978 *Arti Kraton Yogyakarta*. Yogyakarta: Museum Kraton Yogyakarta
- Cardinal, Douglas  
2007 “Canadian Museum of Civilization”, dalam M. Fuchiyama (ed), *World Architects 51 Concepts and Works*. Tokyo: Art Design Publishing. Hlm. 44
- Caubet, Annie dan Patrick Pouyssegur  
1997 *The Ancient Near East*. Paris : Terrail Press. Hlm. 135 – 141
- Corsane, Gerard  
2005 *Heritage, Museums and Galleries. An introductory reader*. New York: Routledge
- Crooke, Elizabeth  
2007 *Museums and Community: Ideas, Issues and Challenges* London. Routledge

Davis, Peter

- 2007 “Place Exploration: museums, identity, community”, dalam S. Watson (ed), *Museums and Their Communities*. London dan New York: Routledge.  
Hlm. 53 – 75

Davison, Patricia

- 2005 “Museums and the re-shaping of memory”, dalam G. Corsane (ed), *Heritage, Museums and Galleries: an introductory reader*. London dan New York: Routledge. Hlm. 184 – 193

Dean, David

- 1996 *Museum Exhibition: Theory and Practice*. London dan New York : Routledge.  
Hlm. 1 – 7

- 2007 “The Exhibition Development Process”, dalam E. Hooper - Greenhill (ed), *The Educational Role of the Museum Second Edition*. London dan New York: Routledge. Hlm. 191 – 200

Denzin, Norman K. dan Yvonna S. Lincoln

- 2005 *The Sage Handbook of Qualitative Research: Third Edition*. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage Publications

Dodd, Jocelyn

- 2007 “Whose museum is it anyway? Museum? Museum Education and the Community”, dalam E. Hooper - Greenhill (ed), *The Educational Role of the Museum Second Edition*. London dan New York: Routledge. Hlm. 131-136

Doellah H. Santosa

- 2002 *Batik: Pengaruh Zaman dan Lingkungan*. Surakarta: Dinar Hadi

Dwiyanto, Djoko (Ed.)

2009 *Ensiklopedi Kraton Yogyakarta* Dinas Kebudayaan Indonesia Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

Eco, Umberto

2009 *Tamasya dalam Hiperealitas*. Yogyakarta : Jalasutra

Etienne, Roland dan Francoise

1992 *The Search for Ancient Greece*. New York: Harry N. Abrams Inc. Hlm. 63-68

Fletcher, Roland

1989 "The Messages of Material Behavior : A Preliminary Discussion of Non Verbal Meaning", dalam I. Hodder (ed), *The Meaning of Things : Material Culture and Symbolic Expression*. Cambridge: Harper Collins. Hlm. 33 – 39

Fopp, Michael A.

1996 *Managing Museums and Galleries*. London dan New York: Routledge. Hlm 4

Fowler, Chaterine S. dan Don D. Fowler

1996 "Formation Processes of Ethnographic Collections", dalam D. Kingery (ed), *Learning from Things: Method and Theory of Material Culture Studies*. Washington dan London: Smithsonian Institution Press. Hlm. 129 – 144

Fraser, Jem

2007 "Museums – Drama, Ritual and Power", dalam J. Knell, S. Macleod, S. Watson, *Museum Revolutions: How Museums Change and Are Changed*. London dan New York: Routledge. Hlm. 291 – 302



Giebelhausen, Michaela

2006 “The Architecture is The Museum”, dalam J. Marstine (ed). *New Museum Theory and Practice*. Victoria: Blackwell Publishing. Hlmn. 41 – 59

Green, Anna

2007 “The Exhibition that Speaks for Itself: oral history and museums”, dalam S. Watson (ed), *Museums and Their Communities*. London dan New York: Routledge. Hlm. 409 - 417

Greenbalgh, Paul

2000 “Education, Entertainment and Politics: Lesson from Great International Exhibitions”, dalam P. Vergo (ed), *The New Museology*. London: Reaktion Books. Hlm, 74 – 98

Grondin, Jean

2008 *Sejarah Hermeneutik : Dari Plato Sampai Gadamer*. Yogyakarta : Ar Ruzz Media

Halpin, Marjorie M

2007 “Play It Again, Sam’: reflections on a new museology”, dalam S. Watson (ed), *Museums and Their Communities*. London dan New York: Routledge. Hlm. 47 – 52

Ham, Sam H.

2007 “Cognitive Psychology and Interpretation: Synthesis and Application”, dalam E.Hooper - Greenhill (ed), *The Educational Role of the Museum Second Edition*. London dan New York: Routledge. Hlm. 161 – 171

Hamilton, Edith

1942 *Mythology*. Boston: Little Brown and Company. Hlm. 22, 39-40, 84, 138

Harrison, Julian D

- 2005 “Ideas of museums in the 1990s”, dalam G. Corsane (ed), *Heritage, Museums and Galleries: an introductory reader*. London dan New York: Routledge. Hlm. 38 – 53

Hatmadji, Tri, et al

- 2003 Mosaik Pusaka Budaya Yogyakarta. Yogyakarta: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Yogyakarta

Hauenschild, Andrea

- 1988 *Claims and Reality of New Museology: Case Studies in Canada, the United States and Mexico*. Washington DC: Smithsonian Center for Education and Museum Studies. Hlm 3 – 10

Henderson, Justin

- 1998 *Museum Architecture*. Gloucester : Rockport Publishers Inc.

Heryanto, Fredy

- 2009 *Mengenal Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat*. Yogyakarta: Warna Grafika

Hooper-Greenhill, Eilean

- 2000 *Museums and the Interpretation of Visual Culture*. London dan New York: Routledge. Hlm. 1 – 22

- 2007 “Education, Communication and interpretation: towards a critical pedagogy in museums”, dalam E. Hooper - Greenhill (ed), *The Educational Role of the Museum Second Edition*. London dan New York: Routledge. Hlm. 3 – 27

2007 “Interpretive Communities, Strategies and Repertoires”, dalam S. Watson (ed), *Museums and Their Communities*. London dan New York: Routledge. Hlm. 76 – 94

Honour, Hugh dan John Fleming

1991 *A World History of Art*. London: Laurence King. Hlm. 34 – 55

Hoed, Benny H.

2007 *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok : Komunitas Bambu

Hudson, Kenneth

1987 *Museums of Influence*. Cambridge: Cambridge University Press

James, Peter dan Nick Thorpe

1994 *Ancient Inventions*. New York : Ballantine Books

Jenkinson, Peter

1989 “ Material Culture, People’s History and Populism: Where do We Go from Here”, dalam S. M. Pearce (ed), *Museum Studies in Material Culture*. Washington DC: Smithsonian Institution Press. Hlm. 139 – 152

Jordanova, Ludmilla

2000 “Objects of Knowledge: A Historical Perspective on Museums”, dalam P. Vergo (ed), *The New Museology*. London: Reaktion Books. Hlm.22–41

Kayam, Umar

2000 *Para Priyayi: Sebuah Novel*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti

Khairuddin, H

1995 *Filsafat Kota Yogyakarta*. Yogyakarta: Liberty.

Knell, Simon, Suzane MacLeod, Sheila Watson

2007 *Museum Revolutions : How Museums Change and are Changed*. London: Routledge

Koentjaraningrat

1984 *Kebudayaan Jawa*. Jakarta : PN Balai Pustaka

Kotler, Neil, dan Philip Kotler

1998 *Museum Strategy and Marketing: designing missions, building audiences, generating revenue and resources*. 2nd edition. San Fransisco: Jossey Bass.

Kuntowijoyo

2006 *Raja, Priyayi dan Kawula*. Yogyakarta: Penerbit Ombak

Lenzi, Iola

2004 *Museums of Southeast Asia*. Singapore : Archipelago Press

2007 *National Museum of Singapore Guide*. Singapore : Didier Millet Pte. Ltd

Lowenthal, David

2006 *The Past is a Foreign Country*. Cambridge: Cambridge University Press

Lubar, Steven

2007 “Exhibiting Memories”, dalam S. Watson (ed), *Museums and Their Communities*. London dan New York: Routledge. Hlm. 397 – 405

MacDonald, Sharon

2007 “Exhibition of Power and Powers of Exhibition: an introduction to the politics of display”, dalam S. Watson (ed), *Museums and Their Communities*. London dan New York: Routledge. Hlm. 176 – 196

Malek, Jaromir

1993 *Cradles of Civilization. Egypt : Ancient Culture, Modern Land.* Norman : University of Oklahoma Press. Hlm. 128 – 129, 184

Marstine, Janet

2006 *New Museum Theory and Practice.* Victoria: Blackwell Publishing

Masinambow E.K.M

2001 “Teori Kebudayaan dan Ilmu Pengetahuan Budaya”, dalam I.S. Husen dan R. Hidayat (ed), *Meretas Ranah: Bahasa, Semiotika, dan Budaya.* Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya. Hlm. 1 – 43

Mason, Rhiannon

2005 “Museums, galleries and heritage: sites of meaning-making and communication”, dalam G. Corsane (ed), *Heritage, Museums and Galleries: an introductory reader.* London dan New York: Routledge. Hlm. 200 – 214

McTavish, Lianne

2006 “Visiting The Virtual Museum: Art and Experience Online”, dalam J. Marstine (ed). *New Museum Theory and Practice.* Victoria: Blackwell Publishing. Hlmn. 226 – 243

Miksic, John, et all

2004 *Karaton Surakarta.* Jakarta: Jayakarta Agung Offset

Mitzal, Barbara

2007 “Memory Experience: the forms and functions of memory”, dalam S. Watson (ed), *Museums and Their Communities.* London dan New York: Routledge. Hlm. 379 – 396

Moleong, Lexy J.

2002 *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Hlm. 3 – 9, 30

Moeliono, Anton M, et al.

1993 *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Cetakan IV. Jakarta: Balai Pustaka

Morehead, Philip D.

1985 *The New American Roget's College Thesaurus*. New York: Penguin

Mulder, Niels

2005 *Inside Indonesian Society: Cultural Change in Java*. Yogyakarta: Kanisius.

Planet, Lonely

2007 *Lonely Planet: Indonesia*. Hongkong: Lonely Planet Publications Pty. Ltd

Poerwokusumo, Soedarisman

1984 *Daerah istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

Salim, Peter

2008 *The Contemporary English – Indonesian Dictionary*. Jakarta:

Media Eka Pustaka

Sedyawati, Edi

2006 *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni dan Sejarah*. Jakarta : Rajagrafindo

Persada dan Materi Kuliah *Manajemen Sumber Daya Budaya* pada program

Pasca Sarjana Arkeologi Universitas Indonesia tahun 2008

Singgih, Roswitha Pamoentjak

1986 *Partini: Tulisan Kehidupan Seorang Putri Mangkunegaran*. Jakarta: Penerbit Djambatan. Hlm. 39 – 42

Smith, Charles Saumarez

2000 “Museums, Artefacts, and Meanings”, dalam P. Vergo (ed), *The New Museology*. London: Reaktion Books. Hlm. 6 – 21

Smithies, Michael

1990 *Yogyakarta : Cultural Hearth of Indonesia*. Singapore: Oxford University Press

Soemardjan, Selo

1991 *Perubahan Sosial di Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah mada University Press

Sorenson, Colin

2000 “Theme Parks and Time Machines”, dalam P. Vergo (ed), *The New Museology*. London: Reaktion Books. Hlm. 60 – 73

Stam, Deirdre C.

2005 “The Informed Muse: the implications of ‘The New Museology’ for museum practice” dalam G. Corsane (ed), *Heritage, Museums and Galleries: an introductory reader*. London dan New York: Routledge. Hlm. 38 – 53

Stockstad, Marilyn

1995 *Art History Volume One*, New Jersey dan New York: Prentice Hall dan Harry N. Abrams. Hlm. 155, 209

2002 *Art History Volume Two*, New Jersey: Prentice Hall. Hlm. 1153 – 1165

Stone, Peter

2005 "Presenting the past: a framework for discussion", dalam G. Corsane (ed), *Heritage, Museums and Galleries: an introductory reader*. London dan New York: Routledge. Hlm. 215 – 227

Suryadi AG, Linus

1981 *Pengakuan Pariyem: Dunia Batin Seorang Wanita Jawa*, Jakarta: Sinar Harapan

Suparlan, Parsudi

1994 *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Depok : Program Pascasarjana Universitas Indonesia. Hlm. 2 – 8, 11, 14 – 19, 22 – 26

Susanto, Mikke

2004 *Menimbang Ruang Menata Rupa: Wajah dan Tata Pameran Seni Rupa*. Yogyakarta : Galang Press

Van Mensch, Peter

2003 *Museology and Management: enemies or friends?*

Vergo, Peter

2000 *The New Museology*. London: Reaktion Books. Hlm. 6 - 21

Watson, Sheila

2007 *Museums and Their Communities*. London dan New York: Routledge

Webster, Merriam

1994 *Merriam Webster's Collegiate Dictionary: Tenth Edition*. Springfield: Merriam Webster Incorporated



Witcomb, Andrea

2007 “‘A Place for All of Us’?”, dalam S. Watson (ed), *Museums and Their Communities*. London dan New York: Routledge. Hlm.133 – 156

### **Tesis**

Dian Sulistyowati

2009 “Strategi Edukasi Museum dan Pemasarannya: Studi Kasus Museum Sejarah Jakarta”. Tesis Program Studi Ilmu Arkeologi Pascasarjana. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia.

### **Artikel Jurnal**

Antasari, Nis

2005 *Ullen Sentahu dan Kiprah Konco Wingking* dalam Intisari edisi November 2005. Hlm. 10 - 16

Direktorat Museum

2008 *Pedoman Peminjaman Koleksi Museum*. Jakarta: Direktorat Museum

Departemen Kebudayaan dan Pariwisata

2008 *Monografi Museum Jawa dan Bali*. Jakarta: Depbudpar

Dewi

2000 *Menelusuri Ullen Sentahu*. Dewi edisi Juni 2000. Jakarta: PT Grafika Multi Warna

Doering, Zahava

1999 *Strangers, Guests or Clients? Visitor experiences in museums*. Curator, Vol 42, no 2 Hlm. 331 – 343

Joesoef, Daoed

2009 “Serba-Serbi Permuseuman”, dalam *Museografia* Vol III No. 3 (Juli 2009) Hlm. 5 – 9

Jongsung, Yang

2004. “Korean Cultural Property Protection Law” with regard to Korean Intangible Heritage dalam *Journal Museum International*. Vol. 56, No. 1-2 (2004)

MacAdam, Lewis

2009 “Istanbul Boy wanders upon a familiar Soul in LA“ dalam Los Angeles Times, 22 November, 2009 Hlm. E1 & E8

Magetsari, Nurhadi

2008 “Filsafat Museologi”, dalam *Museografia* Vol. II No.2 (Oktober 2008). Hlm. 5 – 15

2009 “Pemaknaan Museum untuk Masa Kini”, dalam *Diskusi dan Komunikasi Museum*. Jambi 4-7 Mei 2009

Mundardjito

2008 Diktat Materi Kuliah Teori Kebudayaan pada program Pasca Sarjana Arkeologi Universitas Indonesia tahun 2008

Nugroho, Anton Wisnu

2010 “Merawat Paradoks. Merawat Indonesia” dalam *Kompas* 8 Mei 2010 Hlm. 24

Ramelan, Kastoyo

1984 Tabir Putri Solo dalam *Selingan Tempo* 29 Desember 1984. Hlm 55 – 64

Suwito, Yuwono Sri

2008 “Filosofi Museum”, dalam Seminar Seratus Tahun Kebangkitan Nasional. Jakarta 29 Mei 2008

Team Kompas

- 2010 “Libatkan Kaum Muda dalam Pengelolaan” dalam Kompas 7 Mei 2010 Hlm. 12  
 “Museum Masih Kurang Diapresiasi” dalam Kompas 19 Mei 2010 Hlm.12  
 “Museum: Hanya 20 Porsen yang Layak Dikunjungi” dalam Kompas 24 Mei 2010 Hlm. 12  
 “Nama dan Peristiwa : Andana Rainy Ayudini : Ullen Sentalu dalam Kompas 30 Nopember 2010 Hlm 32

Ullen Sentalu, Kuratorial

2001 *Keputren*

2008 *Dodot*

Wendland, Wend

- 2004 “Traditional Intellectual Property” dalam *Journal Museum International*.  
 Vol. 56, No. 1-2, 2004

Yulita, Ita

- 2008 “Konservasi Preventif di Museum”, dalam *Museografia* Vol. II No.2 (Oktober 2008). Hlm. 45 – 59

Yoshida, Kenji

- 2004 “The Museum and Intangible Cultural Heritage” dalam *Journal Museum International*. Vol. 56, No. 1-2, 2004

ICOM

Herreman, Yani

- 2004 ‘Display, Exhibits and Exhibitions’ dalam P. Boylan (ed)  
*Running a Museum: a Practical Handbook*. ICOM. Hlm 91 – 101

Lewis, Geoffrey

- 2004 ‘The Role of Museums and the Professional Code of Ethics’ dalam P. Boylan (ed) *Running a Museum: a Practical Handbook*. ICOM. Hlm 1-16

2007 Kode Etik ICOM untuk Museum. Departemen Kebudayaan dan Pariwisata – Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala – Direktorat Museum. Hlm 4

### **Video (DVD, CD)**

Discovery Channel

1999 *Seven Wonders of the World: Simply The Best*. Discovery Communications. Inc

### **Internet**

<http://www.indonesiakuno.com/2010/06/daftar-museum-di-indonesia.html>

Tanggal dan Jam Akses: 23 April 2010, jam 19.00 WIB

IJIH (international Journal of Intangible Heritages)

[http://www.ijih.org/101\\_web/main.jsp](http://www.ijih.org/101_web/main.jsp)

Tanggal dan Jam Akses: 15 Maret 2010, jam 10.00 WIB

Alivizatou, Marilena

2008 “Contextualising Intangible Cultural Heritage Studies and Museology”, dalam *International Journal of Intangible Heritage*. Vol.3 (2008). Hlm. 43 – 54.

Galla, Amareswar

2008 “The First Voice in Heritage Conservation”, dalam *International Journal of Intangible Heritage*. Vol.3 (2008). Hlm. 9 – 28.

### Lampiran Brosur Events dan Cover Publications

The collage contains several distinct elements:

- Top Left:** A row of small brochures or posters, one titled "Uburan adat pekarahan JAJARA dan TIADIRA".
- Top Right:** Photos of museum interiors. One is labeled "Ruangan foto-foto pribadi raja" (Royal personal photo room) and another is "Taman Kamar Tienek" (Queen's Chamber Garden).
- Middle Left:** A large, colorful illustration of a traditional dance performance.
- Middle Right:** A framed historical document or letter. Below it is a section titled "Kota Kasunanan" with a small illustration of a yellow carriage and text: "Genesi sayang, Kupu tanpa sayap, Tidak ada dalam dunia ini, Bunga mawar tanpa duri, Jerang atau boleh dikata tak ada Perakhabatan tanpa cacat, Juga jarang terjadi, Talaga cinta tanpa kepercayaaan Adalah suatu bualan terbesar di dunia".
- Bottom Left:** Book covers for "Indonesia" (with a portrait of a man) and "THE WOMEN ENCYCLOPEDIA OF JAVANESE COSTUME AND BATIK LEGEND".
- Bottom Right:** A large book cover for "ULLÈN SEN TALU & KIPRAH KONCO" by Nis Antari, published in November 2005. The cover features a photo of a traditional wooden building and the text "Museum ini tidak menceritakan raja-raja dari dinasti Mataram, tetapi lebih condong pada kehidupan para putri keraton. Walau perannya nyaris tak terlihat di mata awam, di tangan merekalah arah tren budaya dikendalikan. Untuk urusan politis, perjodohan anak-anak raja pun tergantung bisikan mereka juga." Below the title is "10 INTISARI NOVEMBER 2005".
- Far Right:** A book cover for "ullèn sentalu Javanese Art and Culture Museum" featuring a large stone statue of a winged figure.

Lampiran  
 Slides Presentation Pra Sidang 3 Juni 2010 dan Sidang Tesis 13 Juli 2010

**Slides Presentation Pra Sidang 3 Juni 2010**

<p style="text-align: center;"><small>ANALISA TEKSTUAL : Kajian Lapangan</small></p> <p style="text-align: center;"><b>10 Antitesis</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Downtown x Resort</li> <li>2. Classic x Post-Mo</li> <li>3. State Institution x Private Corporation</li> <li>4. Encyclopedic x Eclectic</li> <li>5. Tangible Heritage x Intangible</li> <li>6. Memorabilia x Ambiance</li> <li>7. Caption/ Label x Guided Tour</li> <li>8. Monument x Movement</li> <li>9. Muse-um x A-muse-ment</li> <li>10. 'Dead' Museum x 'Living' Museum</li> </ol> <p style="text-align: center;"><small>PENERAPAN MUSEOLOGI BARU di MUSEUM ULLEN SENTALU</small></p>	<p style="text-align: center;"><small>ANALISA WACANA KRITIS melalui ANALISA TEKSTUAL dengan METODE STUDI PUSTAKA</small></p> <p style="text-align: center;"><b>10 Antitesis</b> <small>ANALISA TEKSTUAL : Kajian Lapangan</small></p> <p style="text-align: center;"><b>MUSEOLOGI BARU</b> <small>STUDI PUSTAKA : Kajian Teori</small></p> <p style="text-align: center;"><b>BENTUK MUSEUM</b> <b>MNEMONIC</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ISI MUSEUM</b> <b>MEMORI</b></p> <p style="text-align: center;"><b>SEJARAH MUSEUM</b> <b>MUTASI</b></p> <p style="text-align: center;"><small>PENERAPAN MUSEOLOGI BARU di MUSEUM ULLEN SENTALU</small></p>	<p style="text-align: center;"><small>ANALISA WACANA KRITIS melalui ANALISA TEKSTUAL dengan METODE STUDI PUSTAKA</small></p> <p style="text-align: center;"><b>BENTUK MUSEUM</b> <b>MNEMONIC</b></p> <p style="text-align: center;">Lokasi, Arsitektur, Tata Ruang, Tata Pamer</p> <p style="text-align: center;"><b>ISI MUSEUM</b> <b>MEMORI</b></p> <p style="text-align: center;">Lieux de Memoire, Memory Collective</p> <p style="text-align: center;"><b>SEJARAH MUSEUM</b></p> <p>Temple : sacred oriented          Cabinet of Curiosity : prestige oriented          Aufklarung : object oriented          Positivism : people oriented          Societal : information oriented</p> <p style="text-align: center;"><small>PENERAPAN MUSEOLOGI BARU di MUSEUM ULLEN SENTALU</small></p>
<p style="text-align: center;"><b>BENTUK MUSEUM</b> <b>MNEMONIC</b>  <small>Lokasi, Arsitektur, Tata Ruang, Tata Pamer</small></p> <p style="text-align: center;">1. Downtown x Resort                  2. Classic x Post-Mo</p> 	<p style="text-align: center;"><b>BENTUK MUSEUM</b> <b>MNEMONIC</b>  <small>Lokasi, Arsitektur, Tata Ruang, Tata Pamer</small></p> <p style="text-align: center;">1. Downtown x Resort                  2. Classic x Post-Mo</p> 	<p style="text-align: center;"><b>ISI MUSEUM</b> <b>MEMORI</b>  <small>Lieux de Memoire, Memory Collective</small></p> <p style="text-align: center;">4. Encyclopedic x Eclectic                  5. Tangible Heritage x Intangible</p> 

**Slides Presentation Sidang 13 Juli 2010**

<p style="text-align: center;"><b>LIVING HERITAGE</b>  <small>ullen sentalu anti thesis # 8 &amp; 10</small></p> 	<p style="text-align: center;">Traditional in Contemporary  <b>PELATARAN Sekar Djagad</b>  <small>Venue, Movement, Living</small>                  WOW, Batik C &amp; E, Asia Tri, etc.</p> 	<p style="text-align: center;">Traditional in Contemporary  <b>Djagad Akedemi GALERI</b>  <small>Jaranan, Kenong, Kendang</small>                  Venue, Movement, Living</p> 
--	--	--