



UNIVERSITAS INDONESIA

**PERANAN MUSEUM NUSA TENGGARA TIMUR
DALAM PEMBELAJARAN DAN PELESTARIAN TENUN**

TESIS

**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Master Humaniora**

**Dewa Ayu Putu Susilawati
0806435816**

**FAKULAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM PASCASARJANA ARKEOLOGI
DEPOK
JULI 2010**

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

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

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

Jakarta, 20 Juli 2010



Dewa Ayu Putu Susilawati

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Dewa Ayu Putu Susilawati

NPM : 0806435816

Tanda Tangan : 

Tanggal : 20 Juli 2010

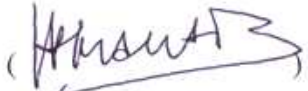
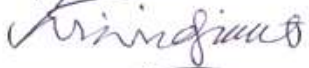
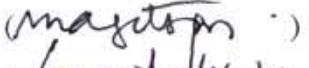


HALAMAN PENGESAHAN

Tesis yang diajukan oleh

Nama : Dewa Ayu Putu Susilawati
NPM : 0806435816
Program Studi : Arkeologi
Judul : Peranan Museum Nusa Tenggara Timur Dalam Pembelajaran dan Pelestarian Tenun

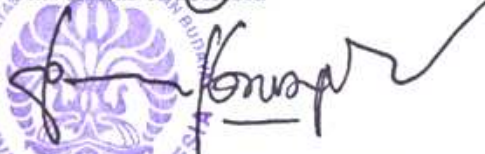
Ini telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Master Humaniora pada Program Pascasarjana Arkeologi Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Dr. Irmawati M. Johan	()
Pembimbing	: Dr. Wiwin Djuwita Ramelan	()
Penguji	: Prof. Dr. Noerhadi Magetsari	()
Penguji	: Dr. Supratikno Rahardjo	()
Penguji	: Dr. Wanny Rahardjo Wahyudi	()

Ditetapkan di : Depok
Tanggal : 20 Juli 2010
oleh

Dekan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
Universitas Indonesia


Dr. Bambang Wibawarta, SS, MA
NIP. 1965 1023 1990 03 1002

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan tesis ini. Penulisan tesis ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Humaniora Program Pascasarjana Arkeologi Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.

Saya menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan yang dicapai tidak terlepas dari dukungan semua pihak, oleh sebab itu saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Program Beasiswa Unggulan Biro Perencanaan dan Kerjasama Luar Negeri Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional yang telah memberikan beasiswa dan kesempatan kepada saya untuk mengikuti perkuliahan pada Program Magister Arkeologi kekhususan Museologi.
2. Dr. Wiwin Djuwita Ramelan selaku pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan kasih sayang membimbing saya serta selalu memberi arahan dan dorongan semangat di saat saya berada dalam kesulitan.
3. Prof. Dr. Noerhadi Magetsari, Dr. Irmawati Marwoto Johan, Dr. Supratikno Rahardjo, Dr. Wanny Rahardjo selaku pembaca dan penguji, terima kasih atas segala kritikan dan masukan yang telah diberikan. Terima kasih juga kepada seluruh staf pengajar Program Magister Arkeologi Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia yang telah memberikan wawasan dan pengetahuan.
4. Pemda Nusa Tenggara Timur yang telah memberikan bantuan moril dan materil.
5. Kepala UPTD Museum Nusa Tenggara Timur yang telah memberi rekomendasi untuk tugas belajar dan mengizinkan saya untuk mengadakan penelitian di museum serta seluruh staf yang telah membantu saya dalam memperoleh data yang diperlukan.
6. Kedua orang tuaku tercinta ayahanda Ngakan Made Martha dan ibunda Ayu Rukmawati dan kedua mertua saya almarhum ayahanda Made Taweng dan Almarhumah ibunda Ni Luh Watri yang selalu memberikan dorongan semangat dan doa yang tulus untuk keberhasilan saya.
7. Suami dan anakku tersayang I Ketut Suariawa dan Bendesa Gede Widyastana Putra Sadhu yang selalu memberikan dukungan moril dan materil dan dapat

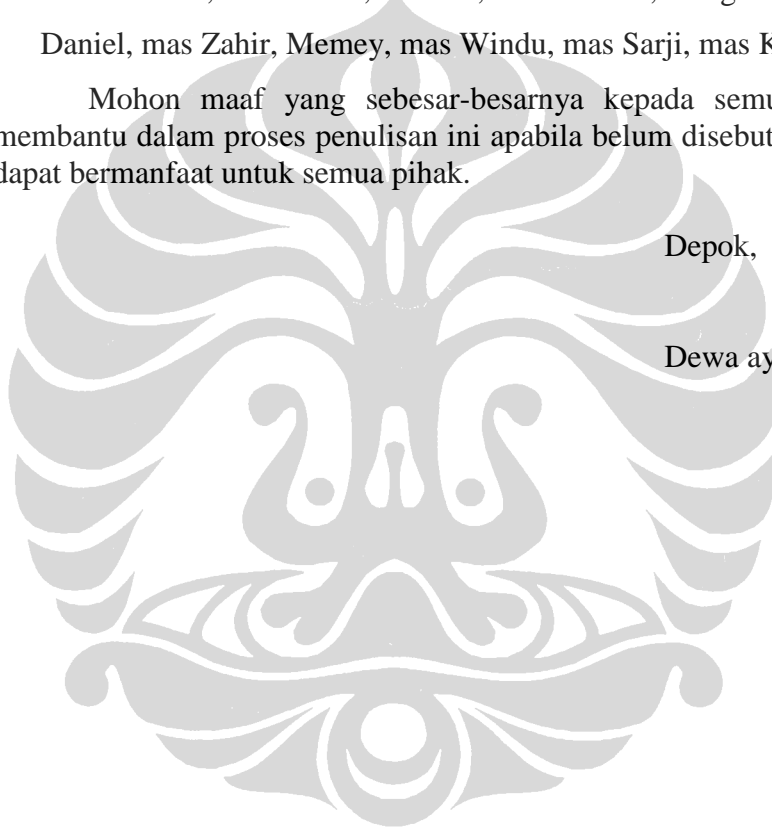
menjadi energi tatkala saya merasa lelah. Terima kasih atas kesabaran dan pengertian yang telah diberikan selama ini.

8. Kakakku beli Putu sek., mbok Kadek sek., beli Ketut sek., beli Gede sek., mbok Macih sek., mbok Ani sek., Deci sek., serta adik-adikku Dewa ayu Adek, Dewa Ayu Uning, Dewa Ketut sek., Dewa Gede yang selalu memberikan semangat agar saya cepat menyelesaikan kuliah.
9. Teman-teman seperjuangan angkatan 2008 yang selalu ada ketika saya memerlukan bantuan, terima kasih teman-temanku mas Gun, mas Unding, mas Kartum, mas Yudi, Andini, mas Salam, bang Tampil, a Rofiq, mas Daniel, mas Zahir, Memey, mas Windu, mas Sarji, mas Kukuh.

Mohon maaf yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan ini apabila belum disebutkan. Semoga tesis ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

Depok, 20 Juli 2010

Dewa ayu Putu Susilawati



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

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

Nama : Dewa Ayu Putu Susilawati
NPM : 0806435816
Program Studi : Arkeologi
Departemen : Arkeologi
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya
Jenis Karya : Tesis

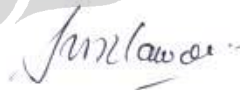
demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif** (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Peranan Museum Nusa Tenggara Timur
Dalam Pembelajaran dan Pelestarian Tenun**

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 : 20 Juli 2010
Yang menyatakan

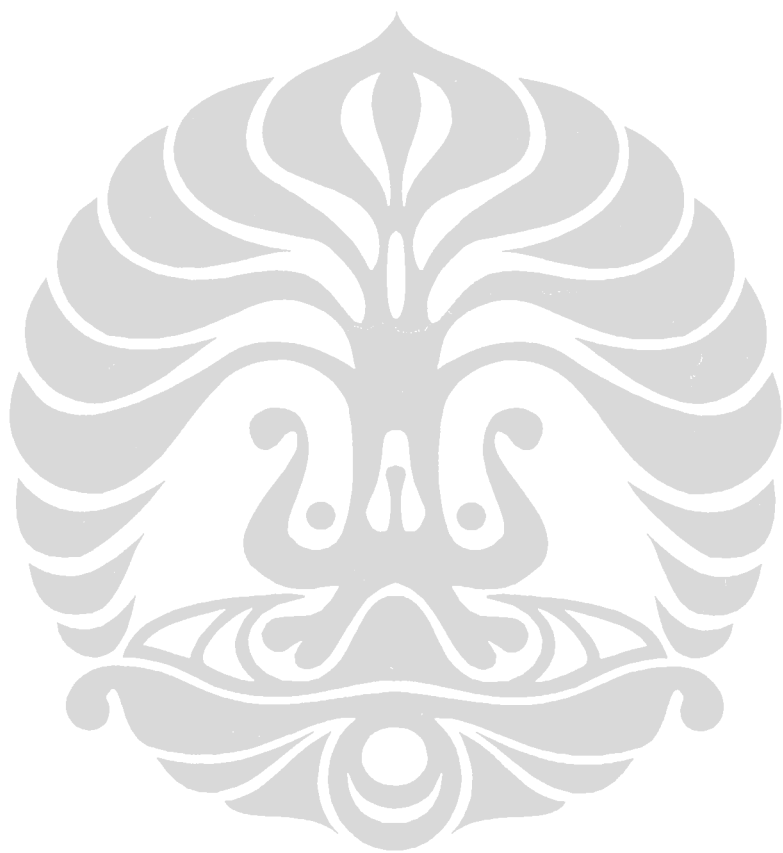


Dewa Ayu Putu Susilawati

DAFTAR ISI

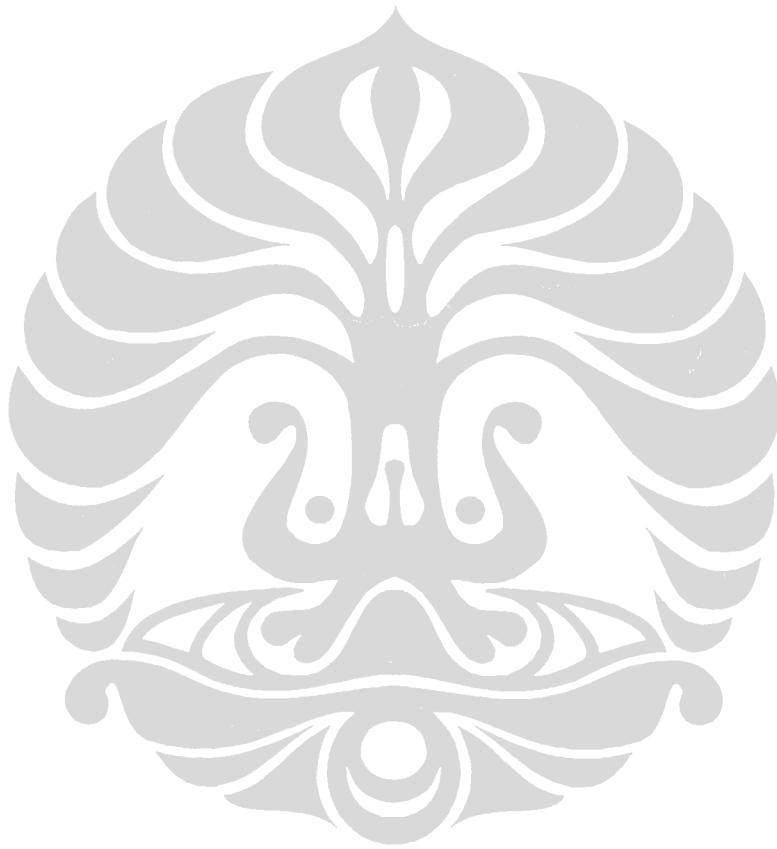
HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR DAN BAGAN	xiii
DAFTAR FOTO	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	9
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	11
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	12
1.6 Metode Penelitian.....	13
1.7 Sistematika Penulisan	15
2. TINJAUAN TEORETIS.....	17
2.1 Konteks Museologi	17
2.2 Informasi dan Komunikasi di Museum.....	20
2.3 Media Pembelajaran dan Museum Sebagai Sarana Belajar.....	26
2.4 Museum dan Identitas	38
3. MUSEUM NEGERI PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR	42
3.1 Sejarah Pendirian Museum	43
3.2 Koleksi Museum	46
3.3 Pameran.....	52
3.4 Kegiatan Edukatif Kultural	59
3.5 Sumber Daya Manusia	60
3.6 Pengunjung Museum.....	61
4. TENUN SEBAGAI WARISAN BUDAYA	66
4.1 Tenun di Indonesia.....	67
4.2 Koleksi Tenun di Museum Nusa Tenggara Timur.....	70
4.3 Peralatan dan Teknik Membuat Tenun	80
4.3.1 Peralatan Membuat Tenun.....	80
4.3.2 Teknik Membuat Tenun.....	84
4.3.3 Bahan dan Pewarnaan Tenun	87
4.4 Makna Simbolik Ragam Hias	88

5. PEMBELAJARAN DAN PELESTARIAN TENUN DI MUSEUM.....	102
5.1 Museum dan Pembelajaran Tenun NTT	102
5.2 Pembelajaran Sebagai Bentuk Pelestarian Tenun	111
6. KESIMPULAN.....	115
DAFTAR REFERENSI	119
LAMPIRAN.....	124



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Gedung dan Fasilitas Umum di Lokasi Museum.....	44
Tabel 3.2 Klasifikasi Koleksi Museum Nusa Tenggara Timur.....	52
Tabel 3.3 Jumlah Karyawan Museum Nusa Tenggara Timur	61
Tabel 3.4 Data Pengunjung Museum Nusa Tenggara Timur Tahun 2009	62



DAFTAR GAMBAR DAN BAGAN

Gambar

Gambar 4.1	Seperangkat Alat Tenun	83
------------	------------------------------	----

Bagan

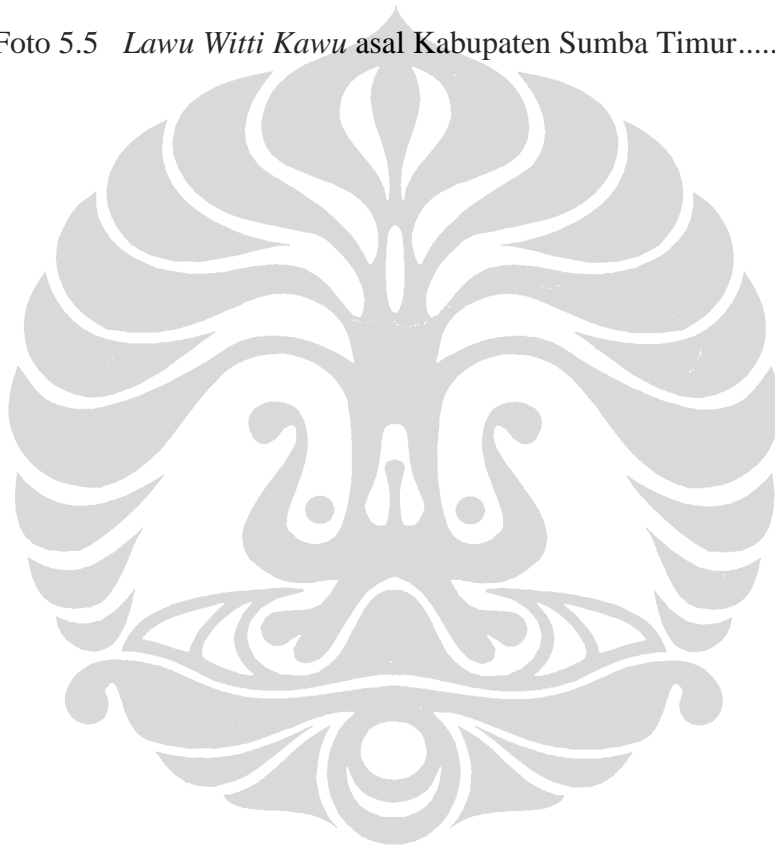
Bagan 2.1	Proses Musealisasi	20
Bagan 2.2	Model Komunikasi Sederhana.....	22
Bagan 2.3	Model Komunikasi Sederhana Dengan Umpan Balik	24
Bagan 2.4	Teori Pengetahuan	33
Bagan 2.5	Teori Belajar	34
Bagan 2.6	Teori Pendidikan.....	34
Bagan 3.1	Struktur Organisasi Museum Nusa Tenggara Timur.....	46
Bagan 4.1	Proses Pembuatan Tenun Ikat.....	85
Bagan 4.2	Proses Pembuatan Tenun Buna.....	86
Bagan 4.3	Proses Pembuatan Tenun Songket.....	86

DAFTAR FOTO

Foto 3.1 Peta Suku Bangsa Nusa Tenggara Timur	53
Foto 3.2 Koleksi Replika Homo Floresiensis	54
Foto 3.3 Patung Tradisi Megalitik	54
Foto 3.4 Kapal Viktoria.....	55
Foto 3.5 Peralatan Perang	55
Foto 3.6 Peralatan Pemecah Kapas dan Pembuat Benang	55
Foto 3.7 Kain Tenun	55
Foto 3.8 Dapur Tradisional Masyarakat Nusa Tenggara Timur	55
Foto 3.9 Rumah Suku Dawan	55
Foto 4.1 Selimut/ <i>Tais Mane</i> asal Kabupaten Belu.....	70
Foto 4.2 Sarung Wanita/ <i>Tais Feto</i> asal Kabupaten Belu	71
Foto 4.3 Sarung/ <i>Tais Feto</i> asal Kabupaten Belu.....	71
Foto 4.4 Sarung/ <i>Bet Sotis Buna</i> asal Kabupaten Timor Tengah Utara.....	71
Foto 4.5 Selimut/ <i>Bet Futus</i> asal Kabupaten Timor Tengah Utara	71
Foto 4.6 Selimut/ <i>Sabalu Atoni</i> asal Timor Tengah Selatan	72
Foto 4.7 Selimut/ <i>Mau Futus</i> asal Kabupaten Timor Tengah Selatan	72
Foto 4.8 Selimut/ <i>Mau Runat</i> asal Kabupaten Kupang.....	72
Foto 4.9 Sarung/ <i>Pou</i> asal Kabupaten Rote	73
Foto 4.10 Sarung/ <i>Lambik</i> asal Kabupaten Rote.....	73
Foto 4.11 Sarung/ <i>Ei Waropi</i> asal Kabupaten Sabu.....	74
Foto 4.12 Sarung/ <i>Ei Waropi</i> asal Kabupaten Sabu.....	74
Foto 4.13 Selimut/ <i>Hinggi Kombu</i> asal Kabupaten Sumba Timur.....	75
Foto 4.14 Selimut/ <i>Hinggi Kombu</i> asal Kabupaten Sumba Timur.....	75

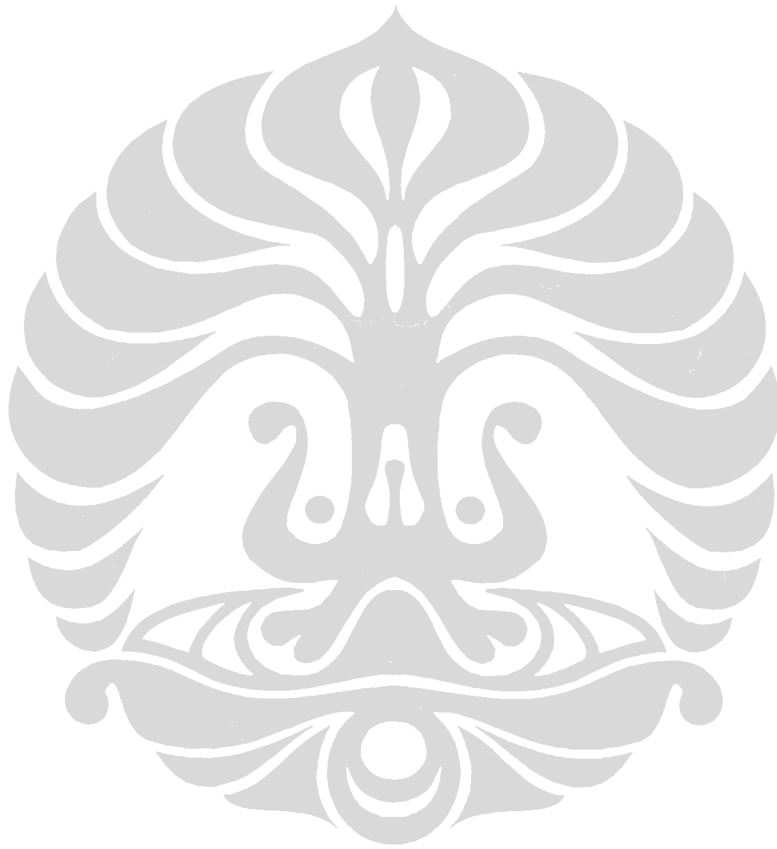
Foto 4.15 Sarung/ <i>Lawu</i> asal Kabupaten Sumba Timur	15
Foto 4.16 Selimut asal Kabupaten Sumba Timur	75
Foto 4.17 Selimut asal Kabupaten Sumba Barat.....	76
Foto 4.18 Sarung/ <i>Hinggi Rato</i> asal Kabupaten Sumba Barat	76
Foto 4.19 Sarung/ <i>Lipa Songke</i> asal Kabupaten Manggarai	76
Foto 4.20 Selimut/ <i>Ragi Bai</i> asal Kabupaten Ngada.....	77
Foto 4.21 Sarung/ <i>Hoba Pojo</i> asal Kabupaten Ngada.....	77
Foto 4.22 Sarung asal Kabupaten Ende	78
Foto 4.23 Sarung/ <i>Ragi Mite</i> asal Kabupaten Ende	78
Foto 4.24 Sarung asal Kabupaten Sikka	78
Foto 4.25 Sarung asal Kabupaten Sikka	78
Foto 4.26 Selimut asal Kabupaten Flores Timur	79
Foto 4.27 Sarung/ <i>Kawatek Lapit</i> asal Kabupaten Flores Timur.....	79
Foto 4.28 Sarung/ <i>Aemoli</i> asal Kabupaten Alor.....	79
Foto 4.29 Sarung asal Kabupaten Alor	79
Foto 4.30 Alat Pemecah Kapas	80
Foto 4.31 Alat Pemisah Serat Kapas dari Biji	80
Foto 4.32 Alat Pemisah Kapas	80
Foto 4.33 Alat Perentang Benang	81
Foto 4.34 Alat Penyilang Benang	81
Foto 4.35 Alat Penggulung Benang	81
Foto 4.36 Wadah Membuat Ramuan Warna.....	81
Foto 4.37 Alat Perentang Benang	81
Foto 4.38 Benang yang Sudah diberi Warna	81
Foto 4.39 Seperangkat Alat Tenun.....	84

Foto 4.40 Proses Membuat Motif	84
Foto 4.41 Bahan Pewarna Tenun	88
Foto 5.1 Kain Tenun dalam Ruang Pamer	107
Foto 5.2 Tenun yang Mengisahkan Ina Pare.....	110
Foto 5.3 Lukisan yang Mengisahkan <i>Ina Pare</i> (Dewi Padi).....	110
Foto 5.4 Sarung/ <i>Lawo Butu</i> asal Kabupaten Ngada.....	112
Foto 5.5 <i>Lawu Witti Kawu</i> asal Kabupaten Sumba Timur.....	113



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nara Sumber.....	124
Lampiran 2 Peta Provinsi Nusa Tenggara Timur.....	125
Lampiran 3 Peta Sebaran Tenun Ikat di Indonesia	126
Lampiran 4 Peta Sebaran Tenun Nusa Tenggara Timur.....	127



ABSTRAK

Nama : Dewa Ayu Putu Susilawati
Program Studi : Arkeologi
Judul : Peranan Museum Nusa Tenggara Timur Dalam Pembelajaran dan Pelestarian Tenun

Tesis ini membahas tentang tenun Nusa Tenggara Timur sebagai identitas masyarakatnya serta makna yang ada dalam motif hiasnya. Tenun yang ada di museum Nusa Tenggara Timur dapat dipelajari oleh masyarakat pengunjung melalui pembelajaran yang interaktif. Mempelajari proses tenun tidak dapat dengan teori semata namun lebih kepada adanya interaksi antara pengunjung dengan koleksi sehingga dari hal tersebut pengunjung dapat bereksplorasi dan memperoleh pengalaman belajar. Dengan demikian diharapkan akan terjalin komunikasi dua arah antara pengunjung dan pameran. Untuk mewujudkan hal tersebut di atas maka perlu di buat gedung dimana di dalamnya terdapat ruang praktik untuk mempelajari tenun yang dapat di akses oleh seluruh pengunjung dengan berbagai usia dan latar belakang.

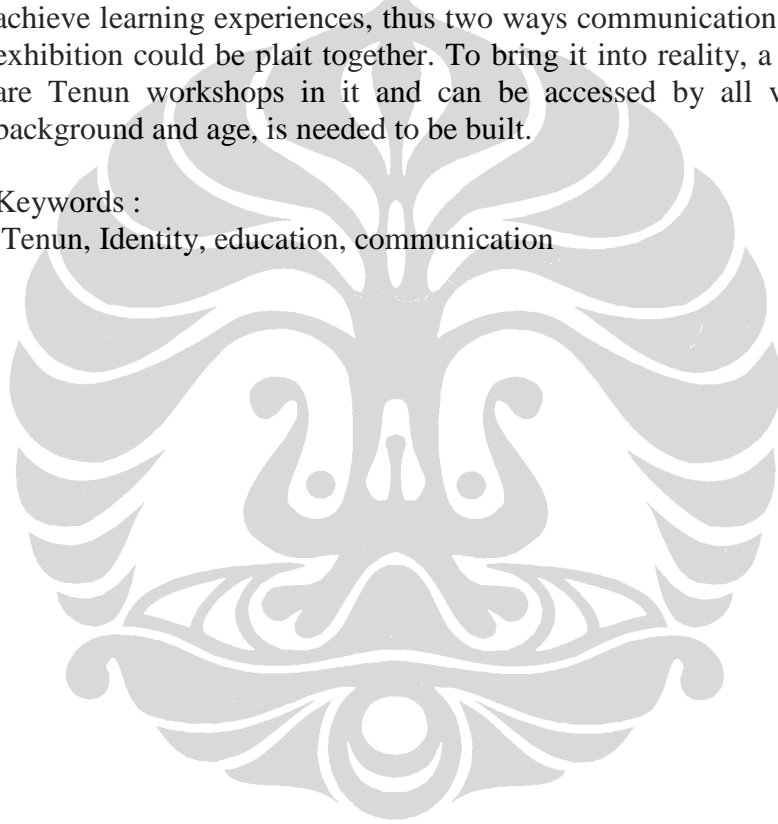
Kata kunci:
Tenun, Identitas, pembelajaran, komunikasi,

ABSTRACT

Name : Dewa Ayu Putu Susilawati
Study Program : Archeology
Title : East Nusa Tenggara Museum Role in Tenun
Conservation and Education

This thesis explains about Tenun of East Nusa Tenggara as its people identity, as well as the meaning beyond its motif decoration. Tenun which exists in East Nusa Tenggara is able to be learnt by visitors through interactive learning. Tenun education can not only be done by a more theory. There must be more interactions between the visitors and the collections, so that the visitors can explore and achieve learning experiences, thus two ways communication between visitors and exhibition could be plait together. To bring it into reality, a building where there are Tenun workshops in it and can be accessed by all visitors from various background and age, is needed to be built.

Keywords :
Tenun, Identity, education, communication



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini hampir di seluruh belahan dunia mengalami perubahan-perubahan dalam berbagai bidang. Salah satu bidang yang terpengaruh oleh perubahan ini adalah bidang kebudayaan. Kebudayaan akan berubah sejalan dengan adanya informasi yang canggih yang berdampak terhadap munculnya berbagai perkembangan budaya yang sangat bervariasi dan mudah ditiru oleh masyarakat. Kebudayaan dari negara yang lebih maju seringkali mempengaruhi kebudayaan negara yang sedang berkembang. Pengaruh tersebut dapat berupa nyanyian, gaya hidup, pakaian, makanan dan minuman yang biasanya kita dapati di kota-kota besar di Indonesia (Tedjo Susilo, 1997/1998:1). Pada prinsipnya kebudayaan dapat mencerminkan bagaimana kehidupan dan peradaban suatu bangsa serta dapat melihat identitas bangsa tersebut. Namun sayangnya globalisasi yang terjadi saat ini sering kali tidak disikapi dengan arif dan bijaksana, sehingga ada kecenderungan menghilangkan identitas suatu bangsa. Fenomena ini dapat dilihat dalam beberapa aspek kehidupan, salah satu contoh sederhana yang dapat di lihat dalam keseharian adalah pakaian. Dalam hal pakaian bangsa Indonesia memiliki pakaian tradisional dari berbagai daerah di Indonesia yang masing-masing memiliki ciri sebagai identitas baik daerah maupun nasional. Namun demikian, pakaian daerah ini seringkali diabaikan oleh sebagian masyarakat Indonesia dengan berbagai alasan.

Sebagai sebuah negara kepulauan yang sangat kaya akan warisan budaya, mempertahankan identitas merupakan hal yang wajib untuk dilaksanakan. Melalui identitas nasional yang dimiliki, Indonesia mampu menampilkan watak, karakteristik kebudayaan dan memperkuat rasa kebangsaan. Identitas nasional juga dapat dikatakan sebagai identitas yang memperkuat keberadaan bangsa ini karena tanpa identitas nasional suatu bangsa akan terombang ambing (Rofi Nurmaulani, 2007:1).

Keragaman budaya dan hasil budaya masyarakat Indonesia tersebar dari Sabang sampai Merauke baik yang bersifat *tangible* maupun *intangibile*. Salah

satu benda budaya yang merupakan warisan budaya yang hampir ada di setiap daerah di Indonesia adalah kain tenun. Seorang pengamat tekstil, Joseph Fisher, dalam bukunya *Threads of tradition: Textiles of Indonesia and Serawak*, menyatakan bahwa seni tenun yang paling kaya dan canggih yang pernah ada di dunia dihasilkan di Indonesia (Ensiklopedi Nasional Indonesia, 1996:243). Kain tenun di Indonesia memiliki berbagai peran. Kain tenun ini sangat berarti dalam kehidupan budaya masyarakat Indonesia, karena selain untuk fungsi profan yakni sebagai pakaian sehari-hari kain ini juga memiliki fungsi sakral yang digunakan dalam upacara adat atau keagamaan. Kain ikat ini dianggap mempunyai nilai-nilai tertentu bagi masyarakat pendukungnya. Bentuk ragam hias yang terdapat pada kain tersebut menonjolkan gambar yang ada di lingkungan hidup, yang kemudian dikembangkan dengan gambar mitologi dan kepercayaan mereka (Suhardini Chalid et.al, 2000:4).

Gittinger (1979a; 1989) yang dikutip oleh Danielle C. Geirnaert–Martin mengatakan bahwa beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir di seluruh Indonesia tenun dihubungkan dengan lingkaran hidup (*life cycle*) (Geirnaert–Martin, 1992:xxix). Salah satu contoh adalah tenun yang dimiliki oleh masyarakat Nusa Tenggara Timur.

Nusa Tenggara Timur merupakan provinsi kepulauan yang sangat kaya akan peninggalan warisan budaya materi maupun non materi. Nusa Tenggara Timur dikenal pula sebagai daerah yang multietnik yakni banyak memiliki suku serta memiliki keberagaman budaya. Wilayah administratif provinsi Nusa Tenggara Timur terdiri atas 20 kabupaten, 1 kota, 283 Kecamatan (BPS, 2009) serta memiliki lebih dari 22 suku/etnis. Setiap etnis memiliki hasil budaya yang berbeda-beda sehingga dapat memperlihatkan bahwa Nusa Tenggara Timur merupakan daerah yang banyak memiliki benda-benda budaya warisan leluhur yang patut di jaga serta dilestarikan. Selain itu juga Nusa Tenggara Timur memiliki budaya non materi seperti tarian tradisional (Caci, Ja'i, Lego-lego) serta ritual upacara yang hingga kini masih dilaksanakan seperti upacara pertanian, buka gula di Sabu, Merapu di Sumba dan lain lain.

Hasil budaya materi yang sangat terkenal dan menonjol dalam kehidupan masyarakat Nusa Tenggara Timur adalah kain tenun. Hampir di setiap kegiatan

masyarakat daerah ini menggunakan tenun. Tenun menjadi lambang tingginya kreativitas dan kehalusan rasa kaum wanita penghuni gugusan kepulauan ini dan merupakan keunikan yang patut dibanggakan. Terbukti dalam pameran kerajinan internasional (*Internasional and National Crafts Conference and Exhibition*) yang diikuti oleh 12 negara di Jakarta tahun 1985, tenun ikat Sumba dinilai dan disahkan sebagai tenun terbaik serta diberi penghargaan tertinggi (Ensiklopedi Nasional Indonesia, 1996:243).

Tenun memiliki peranan penting dalam kehidupan masyarakat serta menjadi benda berharga yang memiliki nilai profan dan sakral. Salah satu contoh akan arti penting tenun dalam masyarakat Nusa Tenggara Timur adalah upacara di daerah Rindi, Sumba Timur. Pada hari kedelapan setelah seorang bayi lahir akan diupacarai dengan menempatkan salah satu peralatan tenun yakni stik bambu yang dinamakan 'spindle' di perapian atau tungku. Lebih jauh Forth (1981:149, 151, 153) yang dikutip Geirnaert–Martin mengatakan,

...the, priest places a bamboo stick, called a 'spindle' (kindi) in the ash of the edge of the hearth against which the mother sits. If the child is male, the spindle is placed to her right, thus towards the male section of the house, and if female, to her left. The priest renders it "cool" by sprinkling it the water brought from the river, and places an offering of metal chips, betel, areca in the hearth. No one in Rindi was able to explain the significance of spindle. The speech made on this occasion, however, specifies the object of placing it in the hearth to be ensure that human reproductive capacity (or "that which derives from the Base of the Sky and the Head of the Earth") will be "continuous and unbroken", and will continue "to ascend to the interior of the house and the middle of the floor". The presence of the spindle is said further to ensure that the child will thrive.

Dari pernyataan tersebut di atas dapat dilihat bahwa tenun merupakan warisan tradisi turun temurun yang sangat penting dan berperan dalam kehidupan masyarakat Sumba, bahkan ketrampilan menenun diharapkan dapat dikerjakan oleh wanita dan pria (Geirnaert–Martin, 1992:xxix).

Selain itu kain tenun atau tekstil tradisional dari NTT secara adat dan budaya memiliki banyak fungsi di antaranya :

- a. Sebagai busana sehari-hari untuk melindungi dan menutupi tubuh.
- b. Sebagai busana yang dipakai dalam tari-tarian pada pesta/upacara adat.
- c. Sebagai alat penghargaan dan pemberian perkawinan (mas kawin).
- d. Sebagai alat penghargaan dan pemberian dalam acara kematian.
- e. Sebagai denda adat untuk mengembalikan keseimbangan sosial yang terganggu.
- f. Sebagai alat tukar dalam bidang perekonomian.
- g. Sebagai simbol status dalam sistem sosial.
- h. Sebagai benda magis, lambang suku yang diagungkan karena corak tertentu di percaya akan melindungi mereka dari gangguan alam, bencana, roh jahat dan lain-lain.
- i. Sebagai alat penghargaan kepada tamu yang datang (Thalo, 2003:4).

Tenun merupakan hasil budaya yang mencerminkan identitas masyarakat Nusa Tenggara Timur serta memiliki keberagaman motif sebagai kekayaan yang dimiliki oleh masyarakatnya. Setiap kelompok etnik memiliki corak atau motif yang berbeda dengan kelompok lainnya. Ciri/keadaan alam yang mirip antara satu pulau dan pulau lain tidak menyebabkan watak masyarakatnya menjadi homogen dan secara lokal, keadaan ini sangat mewakili gambaran keragaman nasional Indonesia, bahkan regional/global dalam skala makro (Therik, 1997:6).

Berkaitan dengan tenun sudah ada beberapa buku tentang tenun Indonesia ataupun tenun Nusa Tenggara Timur seperti :

- a. Suwati Kartiwa dan Wahyono Martowikrido dalam buku “Kain Indonesia dan Negara Asia lainnya sebagai Warisan Budaya”.
- b. Erni Thalo dalam “Pesona Tenun Flobamora” yang memperkenalkan motif dan warna tenun di beberapa daerah NTT.
- c. Tulisan koleksi tenun oleh kurator Museum NTT di antaranya tenun Belu, Alor, Timor Tengah Selatan.

- d. Jes A Therik berupa katalog tentang pengenalan tenun NTT secara umum.
- e. DD Korten et.al dalam “Pakaian Adat Tradisional Daerah NTT” melalui proyek Departemen Pendidikan dan Kebudayaan yang menulis beberapa tenun daerah NTT seperti tenun Ngada, Ende dan lain-lain.

Kekayaan tenun yang dimiliki ini diharapkan dapat diketahui oleh seluruh lapisan masyarakat NTT dalam upaya mengenal dan mencintai kebudayaan yang dimiliki. Hal ini juga berkaitan dengan usaha untuk menghindari konflik di antara suku atau masyarakat yang majemuk/beragam, karena keragaman memiliki dua sisi yang berbeda, di satu sisi dapat menjadi modal berharga untuk membangun masyarakat, namun di sisi lain keragaman tersebut berpotensi memecah belah dan menjadi lahan subur bagi konflik dan kecemburuan sosial. Memahami perbedaan identitas ras dan etnik sangat perlu, karena dari konflik-konflik yang terjadi selama ini, identitas ras dan etnik menjadi faktor yang dominan (Liliweri, 2005:vi). Memang tidak mudah untuk mengatasi hal ini, ditambah lagi belum semua masyarakat Nusa Tenggara Timur dapat melihat atau mengenal budaya antar daerah di wilayah Nusa Tenggara Timur ini.

Ada beberapa penyebab hal tersebut seperti faktor geografis daerah di mana Nusa Tenggara Timur terdiri atas beberapa wilayah yang dipisahkan oleh lautan sehingga sulit untuk menjangkau tempat satu persatu, kemampuan ekonomi masyarakat Nusa Tenggara Timur yang relatif rendah sehingga untuk kegiatan wisata dianggap sebagai kegiatan yang mahal. Belum lagi pesatnya perkembangan jaman menuju era globalisasi yang membuat masyarakat hampir melupakan budaya bahkan tidak peduli dengan budaya yang dimiliki dan lebih mudah menyerap kebudayaan asing. Jika hal ini tidak disadari serta ditangani secara serius bukan tidak mungkin masyarakat Nusa Tenggara Timur akan kehilangan identitasnya.

Dalam upaya mengatasi hal tersebut di atas berbagai macam cara telah dilakukan oleh berbagai komponen masyarakat dan pemerintah untuk tetap mempertahankan identitas serta menyelamatkan warisan budaya yang ada baik

dilakukan oleh individu, kelompok maupun lembaga atau institusi. Salah satu lembaga yang dapat menjadi wadah penyelamatan warisan budaya tersebut adalah Museum. Menurut *International Council of Museum (ICOM)* yang dikutip Gary Edson and David Dean museum didefinisikan sebagai

a non-profit making, permanent institution in the service of society and of its development, and open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates, and exhibits, for purposes of study, education and enjoyment, material evidence of people and their environment.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa museum merupakan tempat yang memadukan belajar dan hiburan melalui tugas dan kegiatan yang dilaksanakan yakni pengumpulan, penelitian, komunikasi serta pameran.

Museum merupakan tempat yang unik untuk mengajar berbagai macam subjek jika museum dapat membuat suatu kerangka filosofi sebagai landasan untuk pengembangan, implementasi dan evaluasi dalam program pendidikan. Museum terbuka bagi individu untuk bereksplorasi karena mereka dapat merasakan proses belajar melalui orientasi objek mereka, dan biasanya mereka mendapatkan kesenangan dengan kegiatan tersebut. Museum memberikan pengalaman dimana di dalam museum pengunjung diberi kesempatan untuk mengetahui serta memahami hal yang baru dari perkembangan budaya dan ilmu pengetahuan dimana mereka berada (Edson dan Dean, 1996:193-194).

Koleksi museum merupakan cerminan dari keberadaan manusia dan lingkungannya. Keanekaragaman koleksi yang ada dalam museum juga dapat menggambarkan kebudayaan dan hasil-hasilnya, bukan saja terbatas dari negara yang multikultural namun lebih kepada bermacam macam kelompok masyarakat yang ada di dunia (Edson dan Dean, 1996:198).

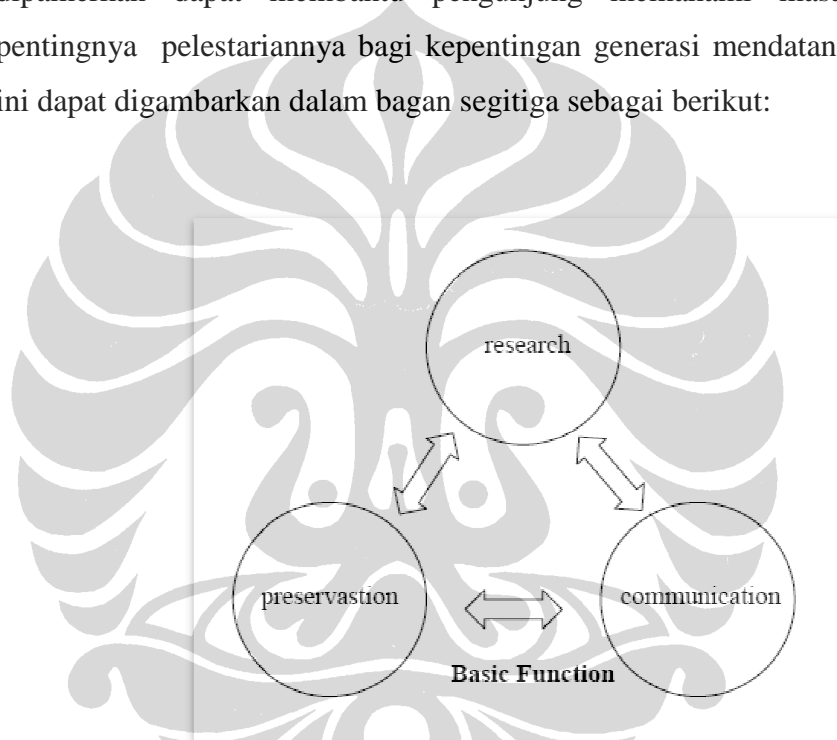
Museum merupakan tempat menyimpan memori kolektif, di samping museum juga dapat menggugah pemahaman manusia tentang sesuatu yang penting dari masa lampau (Noerhadi Magetsari, 2008:11). Proses interaksi museum adalah interaksi sosial dengan adanya pertukaran berbagai informasi yang dapat menghasilkan berbagai pertukaran ilmu pengetahuan dan budaya. Museum identik dengan pameran, dimana dengan teknik pameran yang baik dan

menarik maka akan membawa manfaat yang baik pula bagi pengunjung, sehingga museum dapat dijadikan tempat bersenang-senang sambil belajar (Amir Sutaarga, 1983:22). Di lain pihak, museum adalah lembaga pewarisan nilai-nilai kearifan dan pemikiran dari suatu masyarakat yang punya identitas, sehingga museum berperan dalam membentuk jiwa dan pemikiran individu, dan museum menjadi wakil kehadiran sebuah kelompok atau masyarakat. Dapat dikatakan museum berperan mengantar kita kembali kepada cikal bakal suatu bangsa. Museum memiliki tugas mulia yang dapat dijadikan sebagai penyaring dari globalisasi yang dapat menggoyahkan bangsa ini dari kegamangan identitas. Di era globalisasi saat ini permuseuman sedang mengalami transformasi global dengan adanya tuntutan untuk tidak lagi membatasi pelestarian benda secara fisik tetapi sama pentingnya juga untuk melestarikan warisan budaya non fisik dalam menghadapi percepatan kemajuan ekonomi, teknologi dan budaya global (Yunus Arbi 2008:3). Aktivitas permuseuman dipusatkan pada masyarakat, dari "tentang sesuatu menjadi untuk seseorang". Museum harus lebih bermanfaat bagi masyarakat sehingga kesan museum sebagai bangunan yang hanya memamerkan koleksi sedikit demi sedikit akan sirna (Noerhadi Magetsari 2008:8).

Saat ini museum berbenah diri dalam upaya meningkatkan profesionalisme, dimana profesional baru museologi berusaha untuk menjadikan museum lebih signifikan bagi masyarakat melalui pelayanan yang bermanfaat. Kurator dituntut tidak hanya mengelola koleksi, namun berkembang menjadi peneliti koleksi sehingga apa yang dipamerkan itu sesungguhnya adalah hasil penelitian berupa *knowledge* atau informasi tentang objek (Noerhadi Magetsari, 2008:13). Museum saat ini memiliki tugas bukan hanya pengumpulan koleksi, namun juga dituntut berperan serta dalam upaya pembelajaran dan peningkatan apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya, guna memperkuat jati diri bangsa dan kebanggaan nasional (Direktorat Museum, 2007:1). Pembelajaran yang dimaksud adalah bagaimana museum dapat memberikan pengetahuan melalui pengalaman yang diperoleh pengunjung dalam kunjungannya. Setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal tidak selalu dapat memenuhi semua gaya belajar siswa dengan berbagai alasan (Caulton, 1998:19). Oleh sebab itu museum sebagai lembaga

pendidikan informal perlu memberi kesempatan kepada pengunjung untuk dapat berinteraksi dengan koleksi sebagai bentuk aplikasi pembelajaran yang berbeda dengan lembaga formal. Museum dapat berperan dalam pembelajaran karena museum memiliki koleksi dua dan tiga dimensi sebagai sarana belajar. Teori yang di dapat di sekolah dapat dipraktikan di museum.

Menurut Van Mensch (2003), yang dikutip oleh Noerhadi Magetsari, dikatakan melalui konsep kunci yakni **preservasi, penelitian dan komunikasi** yang maksimal, konteks makna yang tercipta melalui interpretasi dari objek yang dipamerkan dapat membantu pengunjung memahami masa lampau serta pentingnya pelestariannya bagi kepentingan generasi mendatang. Konsep kunci ini dapat digambarkan dalam bagan segitiga sebagai berikut:



Bagan 1.1 Konsep Kunci Museologi
(Sumber: van Mensch dalam Magetsari 2008:13)

Akses intelektual dan akses terhadap keanekaragaman pengalaman manusia kepada publik pada hakekatnya merupakan tujuan dari semua interpretasi terhadap warisan budaya (Noerhadi Magetsari, 2008:14). Museum diharapkan dapat berperan sebagai jendela budaya, hingga dapat membuka dan menambah wawasan semua lapisan masyarakat dari berbagai tempat di Indonesia, dan juga bagi masyarakat di penjuru daerah di Nusa Tenggara Timur.

Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan pembelajaran tentang tenun kepada masyarakat khususnya generasi muda dalam upaya memperkenalkan tenun sebagai warisan budaya dan identitas masyarakat Nusa Tenggara Timur yang telah diajarkan secara turun temurun, serta untuk melindungi warisan budaya ini dari kepunahan.

1.2 Permasalahan

Pengelola museum berusaha mengubah pandangan masyarakat tentang museum sebagai gudang barang antik dan tempat yang dianggap menakutkan menjadi tempat yang tepat untuk mempelajari ilmu pengetahuan dan tempat wisata. Banyak hal yang ingin dilakukan dalam upaya menjadikan museum sebagai tempat belajar dan hiburan dengan pembenahan secara fisik serta program-program edukasi yang dapat menarik minat pengunjung.

Museum mulai menata diri sejalan dengan banyaknya perhatian yang diberikan oleh masyarakat baik melalui saran hingga kritik yang membangun. Indikasi meningkatnya museum juga terlihat dari perhatian pemerintah daerah untuk mendirikan museum di wilayah masing-masing. Tentu saja, fenomena ini merupakan suatu hal yang sangat menguntungkan bagi dunia permuseuman Indonesia (Daud Aris Tanudirjo, 2007:15). Perubahan pola pikir masyarakat akan arti pentingnya sebuah museum harus disertai pula dengan pembenahan oleh pihak museum. Pembenahan ini harus menyeluruh baik secara fisik yakni bagaimana museum dapat menjadi sebuah tempat yang berguna serta nyaman dalam upaya menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dan secara non fisik museum dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan karyawan sehingga diharapkan karyawan museum dapat menjadi karyawan yang memiliki profesionalisme yang tinggi. Kerangka pikir kurator museum harus berubah dari hanya menampilkan koleksi tanpa makna hingga menjadi koleksi yang dapat bercerita tentang sesuatu. Oleh karena itu sebagai ahli museologi ia harus terlebih dahulu menterjemahkan makna artefak, dan baru kemudian menyampaikan makna tersebut kepada pengunjung untuk dapat di tangkap dan di mengerti (Noerhadi Magetsari, 2009:8).

Semua itu dilakukan dalam upaya menjadikan museum sebagai tempat yang patut untuk dikunjungi karena museum adalah tempat belajar, meneliti, bernostalgia serta tempat berekreasi. Museum melalui koleksinya juga dapat mencerminkan suatu identitas masyarakat yang terkadang hampir punah karena pluralisme serta globalisasi yang terjadi saat ini. Jika hal ini tidak segera ditangani maka dikhawatirkan keberlangsungan tradisi budaya dalam masyarakat dan generasi muda akan hilang. Seluruh museum berlomba untuk memperbaiki kondisi yang ada saat ini tidak terkecuali museum NTT.

Museum Nusa Tenggara Timur memiliki beragam jenis koleksi dari berbagai suku atau daerah yang ada. Salah satu koleksi yang cukup unik dan hampir ditemukan di seluruh daerah Nusa Tenggara Timur adalah koleksi tenun yang memiliki fungsi profan dan fungsi sakral. Bahan, warna, teknik pembuatan serta motif hias yang ada pada kain memiliki makna dan cerita yang harus diketahui oleh pengunjung museum. Bagi masyarakat Nusa Tenggara Timur tenun merupakan warisan budaya turun temurun yang harus dilestarikan dalam upaya tetap mempertahankan identitas masyarakat Nusa Tenggara Timur.

Keunikan serta kekayaan tenun yang dimiliki ini sudah sepantasnya dapat dipelajari dan dipamerkan hingga dapat dijadikan sebagai acuan atau sumber ilmu pengetahuan yang dapat dipelajari oleh seluruh pengunjung sehingga dapat menambah pengetahuan dan pengalaman. Melalui model belajar, serta program edukasi yang baik diharapkan sebuah museum dapat menjadi pusat ilmu pengetahuan, penelitian serta menjadi tempat rekreasi yang nyaman. Selama ini museum berusaha melakukan inovasi-inovasi dalam penyempurnaannya namun demikian dirasa perlu untuk menambah serta mengembangkan museum baik secara fisik maupun non fisik. Museum Nusa Tenggara Timur hingga saat ini belum memiliki ruangan yang memungkinkan masyarakat dapat berinteraksi dengan koleksi.

Untuk itu dalam upaya melaksanakan hal tersebut museum perlu melakukan pembenahan agar dapat menjadi museum yang dapat mengakomodasi serta memenuhi kebutuhan pengunjung. Berdasarkan hal tersebut di atas permasalahan penelitian yang dibahas adalah model pembelajaran yang tepat untuk masyarakat tentang tenun sebagai identitas masyarakat NTT. Dari model

pembelajaran yang diteliti tersebut diharapkan dapat terwujud sebuah ruang ajar sebagai tempat praktik.

1.3 Tujuan Penelitian

Warisan budaya terdiri dari warisan budaya benda dan takbenda. Warisan budaya yang disertai kesadaran sejarah merupakan inti dari jatidiri suatu bangsa (Edi Sedyawati, 2003:xii). Kekokohan suatu bangsa dapat dilihat dari bagaimana bangsa tersebut dapat mempertahankan identitasnya. Museum merupakan tempat yang dapat memadukan pendidikan dan hiburan serta untuk mendapatkan informasi berbagai hal, dimana di dalam museum pengunjung akan dapat memperoleh berbagai pengalaman. Museum memainkan peranan penting dalam pengumpulan, pelestarian serta pameran warisan budaya. Museum juga memainkan peranan penting dalam menampilkan identitas masyarakat serta museum merupakan tempat menyimpan memori kolektif. Berdasarkan hal tersebut di atas maka tujuan penulisan ini adalah menghasilkan konsep pembelajaran yang tepat untuk masyarakat akan masalah tenun sebagai warisan budaya masyarakat tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

Sebagai salah satu pusat pendidikan museum memiliki tanggung jawab dalam menyumbangkan pemikiran yang berguna bagi ilmu pengetahuan. Teori-teori mengenai museum dan perkembangannya sangat berguna dalam menunjang bentuk pameran yang dilakukan dan dapat menunjang proses pembelajaran di museum.

Museum mengemban peranan penting dalam membentuk dan melukiskan identitas budaya masyarakat. Hooper-Greenhill yang dikutip oleh Lynda Kelly mengatakan bahwa museum memainkan peranan penting bukan hanya perawatan dan transformasi budaya namun harus ada juga pengakuan tentang hubungan yang signifikan antara objek dengan pembangunan diri (Kelly, 2007:278). Dengan melihat hal tersebut di atas penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

- a. Dapat memberikan pembelajaran serta memperkenalkan tenun sebagai warisan budaya leluhur dan identitas masyarakat Nusa Tenggara Timur kepada seluruh lapisan masyarakat domestik dan mancanegara.
- b. Dapat mendokumentasikan dan mempertahankan nilai-nilai yang bersifat tradisi sebagai aset budaya daerah dan nasional.
- c. Memberikan masukan kepada Museum untuk lebih mengenalkan tradisi menenun sebagai identitas NTT kepada seluruh masyarakat melalui pengembangan fisik dan non fisik.
- d. Dapat mengajak masyarakat NTT untuk dapat menghargai dan mencintai budaya sendiri.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mempertahankan budaya daerah dan nasional melalui kain tenun sebagai salah satu hasil budaya dan sekaligus merealisasikan visi dan misi Museum NTT dimana dari seluruh koleksinya sebagian besar berupa kain tenun.

Tenun bagi masyarakat Nusa Tenggara Timur merupakan identitas yang harus dilestarikan. Tenun memiliki fungsi dan aspek sosial yang luas yang dapat ditunjukkan melalui pemakaian tenun tersebut. Namun demikian penulisan ini dibatasi pada kain tenun koleksi museum Nusa Tenggara Timur dengan melihat kain tenun secara fisik untuk membedakan tenun antara satu kabupaten dengan kabupaten lainnya dan non fisik yakni makna simbolik yang terdapat dalam ragam hias kain tenun tersebut. Kain tenun yang di pilih adalah kain tenun dari beberapa kabupaten di Nusa Tenggara Timur.

Jika mengacu kepada museologi baru dimana koleksi bukan hanya pajangan benda mati namun koleksi harus memiliki makna serta pengelolaan museum yang berorientasi dari masyarakat kepada masyarakat, maka dalam penelitian ini juga meneliti tentang perlunya pembelajaran yang memberikan pengalaman kepada pengunjung. Pembelajaran yang dimaksud adalah adanya ruang yang dapat memberi kesempatan kepada masyarakat untuk dapat berinteraksi dengan koleksi. Interaksi yang dimaksud adalah masyarakat dapat menyentuh bahkan menggunakan koleksi agar memperoleh pengalaman dan

tambahan ilmu pengetahuan dan diharapkan dapat terjadi komunikasi dua arah antara masyarakat dengan komponen yang ada di museum, yakni pengelola, pengunjung lainnya serta dengan koleksi yang memiliki banyak cerita di balik koleksi tersebut.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*). Analisis data yang dilakukan bersifat induktif berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan dan kemudian dikonstruksikan menjadi hipotesis atau teori. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang tampak. Oleh karena itu dalam penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi, tetapi lebih menekankan pada makna (Sugiyono, 2008:8). Dalam penyusunan tesis ini dilakukan beberapa langkah yang disesuaikan dengan topik permasalahan. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

Pada tahap ini dilakukan sebanyak dan seobjektif mungkin untuk memperoleh data yang disesuaikan dengan permasalahan yang ada. Tahap ini meliputi :

a. Studi kepustakaan

Data kepustakaan atau data sekunder ini bertujuan memperoleh konsep-konsep yang bersifat membantu sebagai landasan teoretis. Dalam studi ini, menggunakan buku, tulisan serta publikasi lainnya yang erat kaitannya dengan tenun sebagai objek penelitian ini, sehingga nantinya diperoleh penjelasan tertulis yang akan membantu dalam penyelesaian tulisan ini.

b. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis benda yang diselidiki (Sutrisno Hadi, 1977:159). Sebagai langkah awal, dilakukan kerja

lapangan serta pengamatan langsung terhadap objek yang yang diteliti yakni tenun koleksi museum NTT, sehingga data yang di dapat berdasarkan kenyataan yang ada. Pendokumentasian serta pencatatan sangat penting sekali dalam menunjang uraian berikutnya. Dengan melaksanakan observasi maka diharapkan dapat diketahui informasi tentang tenun serta peranannya dalam masyarakat.

c. Wawancara

Guna melengkapi data yang diperoleh melalui observasi tersebut perlu juga mengadakan wawancara secara langsung terhadap beberapa orang yang mengetahui tentang objek yang diteliti. Para informan yang dipilih dalam wawancara disesuaikan dengan keahliannya dan dianggap mengetahui masalah yang akan ditanyakan yaitu ketua adat ataupun pemerhati budaya khususnya pemerhati tenun serta penenun yang memang memiliki pengetahuan tentang tenun secara lengkap (lihat lampiran no.1). Mereka bukan hanya mengetahui tentang berapa jumlah tenun yang dihasilkan oleh seorang penenun dalam sebuah kurun waktu serta teknik menenun saja namun juga makna yang terkandung di dalamnya. Teknik yang digunakan dalam wawancara ini adalah wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang bebas yang tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2008:140) seperti contoh makna ragam hias atau motif yang terkandung di dalam sebuah tenun dan apakah tenun tersebut benar-benar merupakan identitas daerah yang bersangkutan berdasar teknik, warna atau motif. Cara ini sangat membantu dalam penelitian, karena pertanyaan yang disiapkan sebelumnya memungkinkan para informan memberikan informasi yang sesuai dengan pokok permasalahan sehingga wawancara dapat terarah.

2. Tahap analisis data

Setelah data yang diperoleh terkumpul seluruhnya maka tahap berikutnya adalah analisis data. Analisis dilakukan dengan mengadakan pengamatan koleksi secara menyeluruh mulai dari deskripsi, teknik pembuatan, makna motif hias dan

fungsi tenun dalam masyarakat Nusa Tenggara Timur serta analisis dalam upaya mencari perbedaan dan persamaan tenun. Analisis berikutnya adalah mencoba menganalisis tata pameran tentang tenun dimana pameran yang ada saat ini terlihat belum dapat memberikan informasi yang lengkap, dan analisis dalam upaya untuk menghasilkan satu konsep pembelajaran yang dapat dirasakan oleh masyarakat dalam bentuk program. Ketika koleksi tenun ini ditampilkan dalam sebuah museum masyarakat dapat mempelajari cara menenun secara langsung sehingga masyarakat pengunjung museum dapat memahami tenun sebagai lambang identitas budaya Nusa Tenggara Timur serta dapat mempelajari berbagai aktivitas budaya di balik sebuah tenun.

3. Tahap Penerapan Teori

Dalam penelitian kualitatif ini, objek dipandang sebagai sesuatu yang dinamis, hasil konstruksi pemikiran dan interpretasi terhadap gejala yang diamati, serta utuh (*holistic*) karena setiap aspek dari objek itu mempunyai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan (Sugiyono, 2008:10). Dalam penelitian ini setelah melakukan beberapa tahapan di atas, maka dilakukan pemberian nilai terhadap tenun, khususnya pada makna motif hias tenun, serta bentuk komunikasi yang tepat sesuai dengan landasan teori yang digunakan serta melihat model pembelajaran tenun yang dapat diterapkan sehingga akan dapat mempertahankan identitas yang ada.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca dalam membaca dan memahami isi tesis ini maka tesis ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut ;

Bab 1 Pendahuluan

Membahas tentang latar belakang alasan mengapa penelitian ini penting dilakukan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab 2 Kerangka Teoretis

Membahas tentang tinjauan teoretis yang meliputi konteks museologi, memuat teori tentang informasi dan komunikasi museum, teori yang

memuat tentang pembelajaran dan museum sebagai sarana belajar, serta teori identitas.

Bab 3 Museum Nusa Tenggara Timur

Membahas tentang gambaran umum museum Nusa Tenggara Timur meliputi sejarah pendirian museum, fasilitas yang dimiliki museum, struktur organisasi, koleksi museum, pameran museum, kegiatan edukatif kultural, sumber daya manusia, pengunjung museum.

Bab 4 Perkembangan tenun

Membahas tentang perkembangan kain tenun di Indonesia secara umum, tenun dalam masyarakat Nusa Tenggara Timur yang meliputi peralatan, teknik pembuatan, makna simbolik dan deskripsi tenun koleksi museum Nusa Tenggara Timur.

Bab 5 Pembelajaran dan Pelestarian tenun

Membahas tentang museum dan pembelajaran tenun serta pelestarian tenun.

Bab 6 Kesimpulan

Merupakan uraian tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB 2 TINJAUAN TEORETIS

2.1 Konteks Museologi

Kalau kita melihat sejarah keberadaan museum di tanah air, pada mulanya Museum hanya berfungsi sebagai gudang barang, tempat di mana disimpan barang-barang warisan budaya yang bernilai luhur dan yang dirasakan patut disimpan (Tedjo Susilo, 1992:3). Namun, pada masa pemerintahan kolonial Belanda fungsi ini mulai berkembang karena sekelompok cendekiawan dan para kolektor lebih mengembangkan fungsi dari hanya menyimpan, menjadi tempat yang bertujuan memajukan penelitian dalam bidang seni dan ilmu, khususnya bidang sejarah, arkeologi, etnografi dan fisika serta menerbitkan berbagai hasil penelitian. Mereka mendirikan sebuah lembaga ilmu pengetahuan bernama *Bataviaasch Genootschap Van Kunsten en Westenchappen* (kini dikenal dengan Museum Nasional). Sejalan dengan berkembangnya tingkat pengetahuan fungsi itu berkembang lagi dengan memperhatikan aspek pemeliharaan, pengawetan, penyajian atau pameran dan tentu juga aspek pendidikan dan rekreasi (Dedah Rufaedah, et al, 2008:1).

Saat ini museum memiliki tugas mengumpulkan, merawat, mengawetkan, meneliti koleksi, menyajikan dan menerbitkan hasil-hasil penelitian serta memberikan bimbingan edukatif kultural dan penyajian rekreatif benda yang mempunyai nilai budaya dan ilmiah. Menyajikan koleksi, baik yang bersifat permanen maupun yang bersifat temporer harus memiliki pemikiran dan perencanaan agar dapat memberikan manfaat bagi pengunjung serta dapat dijadikan sebagai salah satu acuan belajar ilmu pengetahuan. Metode penyajian dapat disesuaikan dengan motivasi masyarakat lingkungan atau pengunjung museum, dimana ada tiga klasifikasi metode yang dapat digunakan yakni,

- a. Metode estetik, untuk meningkatkan penghayatan terhadap nilai nilai artistik dari warisan budaya atau koleksi yang tersedia.
- b. Metode tematik atau metode intelektual dalam rangka penyebarluasan informasi tentang guna, arti dan fungsi koleksi museum.

- c. Metode romantik untuk menggugah suasana penuh pengertian dan harmoni pengunjung mengenai suasana dan kenyataan-kenyataan sosial budaya di antara pelbagai suku bangsa (Amir Sutaarga, 1983:65).

Museum memiliki tugas dan fungsi bukan saja dalam menghimpun, melestarikan, mencatat, mengkaji dan memamerkan serta mengkomunikasikan benda bukti kehadiran manusia dan lingkungannya bagi kepentingan studi, pendidikan dan kesenangan, namun lebih dari itu museum harus dapat memberikan pelayanan kepada masyarakat dan untuk perkembangannya (Schouten, 1992:vi).

Museum diharapkan dapat memberikan penjelasan akan arti pentingnya kontak-kontak kebudayaan dalam proses perkembangan kebudayaan antar bangsa, karena museum dapat menjadi media komunikasi dan informasi yang fleksibel. Menghadapi era globalisasi keberadaan museum akan diuji sehingga harus dapat menunjukkan peranannya dalam menerima globalisme sebagai sebuah sistem kehidupan umat manusia yang 'baru' sambil melestarikan nilai nilai budaya bangsa (Tedjo Susilo, 1997/1998:2)

Menurut Amir Sutaarga jika merujuk pada definisi ICOM ada sembilan fungsi museum yakni

- a. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya
- b. Dokumentasi dan penelitian ilmiah
- c. Konservasi dan preservasi
- d. Penyebaran dan perataan ilmu untuk umum
- e. Pengenalan dan penghayatan kesenian
- f. Pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa
- g. Visualisasi warisan alam dan budaya
- h. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia
- i. Pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan yang Maha Esa (Amir Sutaarga, 1983:22).

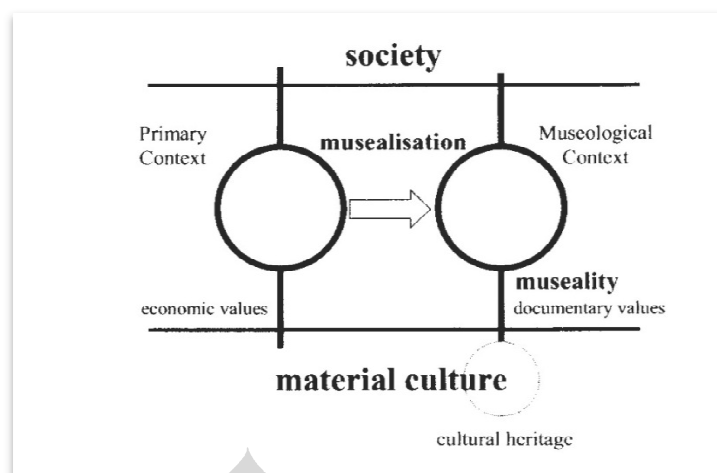
Hampir di berbagai negara di belahan dunia ini memiliki museum sebagai lembaga yang dapat mencerminkan identitas ataupun berbagai kondisi negara tersebut. Museum yang didirikan pun sangat beragam sesuai dengan isu apa yang

ingin diangkat oleh negara tersebut. Tujuan pembangunan museum-museum di Indonesia adalah bukan hanya sebagai konservasi nilai budaya namun lebih dari pada itu bahwa museum diharapkan dapat menjadi pusat ilmu pengetahuan, penelitian serta tempat rekreasi dan pariwisata. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut ;

- a. Sebagai pusat pendidikan museum berfungsi sebagai salah satu pusat kegiatan belajar
- b. Sebagai pusat penelitian, museum berfungsi sebagai salah jaringan informasi ilmu pengetahuan
- c. Sebagai pusat rekreasi dan pariwisata, museum berfungsi sebagai penghayatan nilai nilai keindahan (Li Suchriah, 2002:3).

Di samping itu para ahli kebudayaan meletakkan museum selain sebagai bagian dari pranata sosial, juga sebagai wahana untuk memberikan gambaran dan mendidik tentang perkembangan alam dan budaya manusia kepada komunitas dan publik (Roby Ardiwijaya, 2009:96).

Museum memiliki koleksi sebagai media komunikasi yang menjadi informasi tentang budaya dan masyarakat. Sebagai pusat informasi, museum harus dapat mempertanggung jawabkan kebenaran informasi tersebut. Agar koleksi museum dapat menjadi media komunikasi yang dapat dipahami oleh pengunjung maka koleksi museum harus mengalami proses musealisasi dari konteks primer ke konteks museologis. Konteks primer yang dimaksud adalah konteks pada saat objek belum disimpan di museum namun masih dipergunakan dan dirawat oleh masyarakat guna keperluan praktis, estetis, atau simbolis. Jika kita ingin mengetahui kebutuhan masyarakat serta harapannya maka kita harus mempertahankan konteks primer ini agar dapat membangun masyarakat itu sendiri. Koleksi yang dipamerkan bukan sekadar benda mati tapi benda yang dapat bercerita tentang sesuatu (Noerhadi Magetsari, 2008:9). Proses pemindahan antara dua konteks itu disebut sebagai warisan budaya, yang menurut Van Mensch dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 2.1 Proses Musealisasi
(Sumber: van Mensch dalam Noerhadi Magetsari, 2008:9)

Bagan di atas menjelaskan bahwa benda yang ada di masyarakat awalnya berada pada konteks primer (*Primary context*) yakni benda tersebut masih digunakan oleh masyarakat sesuai dengan fungsi yang ada dalam masyarakat tersebut. Selanjutnya jika benda tersebut dipilih menjadi benda atau koleksi museum maka benda tersebut mengalami proses yang dinamakan proses musealisasi (*musealisation*), kemudian benda tersebut akan menempati konteks yang baru yakni konteks museologi (*museological context*). Ketika benda telah masuk dalam konteks museologi maka benda tersebut sudah tidak memiliki makna atau nilai pada saat berada di masyarakat namun akan memperoleh makna baru serta informasi baru. Proses ini dinamakan proses *museality*. Setelah proses *museality* maka benda tersebut telah memiliki nilai sebagai dokumen, dimana dokumen ini dapat merekam atau bercerita tentang masyarakat yang ada.

2.2. Informasi dan Komunikasi di Museum

Informasi dan komunikasi merupakan dua hal penting yang dimiliki museum. Lebih lanjut informasi didefinisikan oleh Ivo Maroevic sebagai berikut:

Information is a fundamental of knowledge. It lives and is actualized as a result of communication processes between individuals and the world around them (Maroevic, 1995:28).

Dari pernyataan tersebut di atas dapat digambarkan bahwa informasi memegang peranan penting dalam ilmu pengetahuan. Informasi adalah hasil dari proses komunikasi antara individu dengan lingkungan yang mengelilinginya. Informasi ini tidak identik dengan dokumen (atau objek sebagai dokumen) karena itu bukan salinan dari dokumen. Dalam dunia museum khususnya dalam proses museologi, informasi dimulai dari berbagai bentuk komunikasi antara individu dan objek, informasi menjadi sambungan dari catatan atau pengalaman selama proses komunikasi berlangsung.

Menurut Ensiklopedi Nasional informasi adalah pesan atau keterangan berupa suara, isyarat atau cahaya yang dengan cara tertentu dapat diterima oleh sasaran, yakni pihak penerima yang dapat berupa makhluk hidup atau mesin. Informasi hanyalah satu tahapan dalam pengertian “komunikasi”. Dalam pengertian yang lebih luas, informasi dapat pula berarti penambahan pengetahuan bagi penerima, seperti yang terkandung dalam pengertian *information* dalam bahasa Inggris. Kata ini berasal dari bahasa Latin, *informare*, yang berarti “membentuk melalui pendidikan” (Ensiklopedi Nasional Indonesia, 1989:152). Sementara itu komunikasi pada hakikatnya adalah proses pernyataan antar manusia dimana yang dinyatakan itu adalah pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyalurnya (Onong Uchjana Effendi, 1993:28).

Stuart (1983) yang di kutip Dani Vardiansah mengatakan kata “komunikasi” berasal dari bahasa Latin, *communis* yang berarti membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antar dua orang atau lebih. Akar katanya *communis* adalah *communico*. Komunikasi sebagai kata kerja (*verb*) dalam bahasa Inggris, *communicate* berarti :

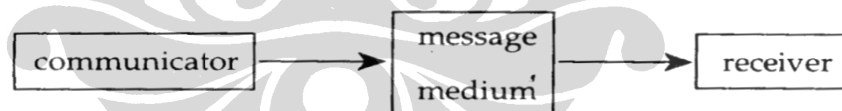
1. Untuk bertukar pikiran-pikiran, perasaan-perasaan dan informasi.
2. Untuk membuat tahu.
3. Untuk membuat sama.
4. Untuk mempunyai sebuah hubungan yang simpatik.

Sementara itu dalam kata benda (*noun*) *Communication* berarti :

1. Pertukaran simbol, pesan-pesan yang sama dan informasi.
2. Proses pertukaran di antara individu-individu melalui sistem simbol-simbol yang sama.
3. Seni untuk mengekspresikan gagasan-gagasan.
4. Ilmu pengetahuan tentang pengiriman informasi (Dani Vardiansah, 2004:3).

Dalam “bahasa” komunikasi pernyataan dinamakan pesan (*message*). Orang yang menyampaikan pesan disebut komunikator (*communicator*) dan orang yang diberi pernyataan dinamakan komunikan (*communicatee*). Tegaknya komunikasi berarti proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan.

Jika dianalisis pesan komunikasi terdiri atas dua aspek, pertama isi pesan (*the content of the message*), kedua adalah lambang (*symbol*). Konkritnya isi pesan itu adalah pikiran atau perasaan, lambang adalah bahasa. Komunikasi terjadi apabila terdapat kesamaan makna mengenai suatu pesan yang disampaikan oleh komunikator dan diterima oleh komunikan (Onong Uchjana Effendi, 1993:28-30). Secara sederhana dapat digambarkan komunikasi sebagai berikut:



Bagan 2.2 Model komunikasi sederhana
(Sumber: Hooper Greenhill, 1994:40)

Gambar di atas menjelaskan bahwa pemberi pesan menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Gambaran ini menunjukkan bahwa yang terpenting adalah pesan sudah disampaikan tanpa melihat sejauh mana pesan itu dapat dipahami.

Di museum terdapat bentuk umum dari komunikasi massa yang di dalamnya terdapat komunikasi dalam bentuk langsung (*face-to-face*). Dalam museum ada pengunjung dan ada tim yang membuat pameran (Hooper-Greenhill, 1994:36). Museum melayani berbagai lapisan masyarakat serta memberi

informasi yang beragam contohnya bagaimana museum memberikan informasi tentang mengenal kehidupan sehari-hari dari berbagai etnis di berbagai tempat, agar mereka dapat hidup berdampingan dengan etnis yang berbeda kebudayaannya. Layanan informasi ini dapat melalui media cetak, media elektronik, kegiatan pengunjung serta museum *shop*. (Li Suchriah, 2002:10). Semua layanan yang ada tidak akan efektif jika tidak dibarengi dengan komunikasi yang baik pula. Menurut Walden (1991:27) yang dikutip Hooper-Greenhill mengatakan bahwa:

Communication is defined as 'the presentation of collection to the public through education, exhibition, information and public service. It is also outreach of the museum to the community.

Dengan melihat pernyataan tersebut komunikasi dapat dikatakan sebagai upaya museum dalam memamerkan dan memberi edukasi kepada pengunjung melalui presentasi koleksi. Melalui komunikasi yang baik maka akan dapat menghasilkan sebuah informasi yang bermanfaat bagi masyarakat (Hooper-Greenhill, 1994:28).

Museum adalah media komunikasi yang memberikan informasi (terlepas dari jenis materi yang dipamerkannya) yang harus dikemas dengan menarik, memiliki arti dan makna yang mampu dipersepsi dengan baik serta memberikan nilai tambah (*added value*) bagi setiap pengunjung yang telah mengunjunginya (Ma'mur, 2009:42).

Hodge and D'Souza yang dikutip oleh Hooper-Greenhill melihat dua peranan penting yang saling melengkapi di dalam museum seperti pernyataan mereka di bawah ini:

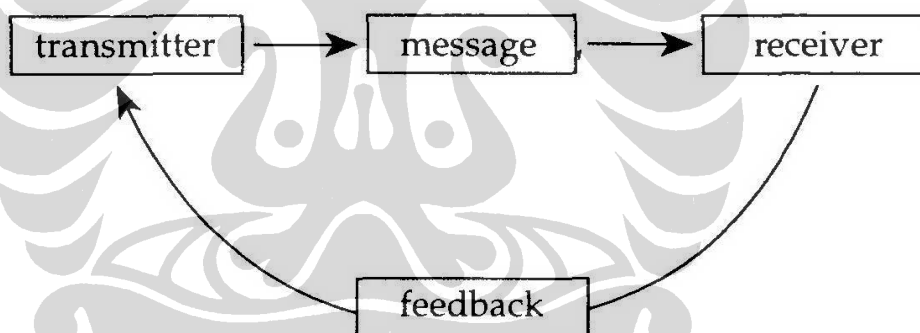
Museum are not only protectors but also communicator....A museum display is an exercise in one branch of the mass media, requiring a special kind of understanding of the processes of communication, namely the nature of communication system.

Dari pernyataan tersebut jelas dikatakan bahwa museum merupakan media komunikasi dimana melalui display yang baik maka komunikasi akan lebih

mudah terjadi sehingga masyarakat dapat lebih mudah memperoleh pemahaman tentang display tersebut (Hooper-Greenhill, 1994:35).

Dalam konteks tersebut di atas, semua hubungan antara museum dengan pengunjung harus diartikan sebagai komunikasi. Komunikasi dapat juga dikatakan sebagai proses dimana setiap fase dalam proses itu harus digarap dengan sesempurna mungkin yakni dari mulai konsep pesan, penyajian serta evaluasi keberhasilan proses itu (Bambang Sumadio, 1996/1997:22). Komunikasi dalam museum harus menjadi suatu kesatuan informasi yang pada akhirnya pesan yang diinformasikan dapat dimengerti atau dipahami oleh pengunjung.

Ada beberapa model komunikasi yang dapat diterapkan di museum diantaranya model komunikasi sirkuler yakni komunikasi dilakukan bukan dengan satu arah saja namun akan ada putaran yang menggambarkan peran aktif dari penerima, contoh komunikasi ini dapat digambarkan sebagai berikut;



Bagan 2.3 Model komunikasi sederhana dengan umpan balik
(Sumber: Hooper-Greenhill, 1994:44)

Informasi yang di susun dapat sepenuhnya berbentuk verbal atau berupa paduan antara verbal dan visual. Museum dapat melakukan berbagai jenis komunikasi tersebut dengan media komunikasi yang berbeda pula (Bambang Sumadio, 1996/1997:22). Dalam ranah pengetahuan, museum merupakan media komunikasi yang memberikan informasi tentang semua koleksi yang dipamerkan kepada pengunjung (Ma'mur, 2009:44).

Dalam sebuah museum tema dianggap merupakan pesan yang patut diketahui oleh pengunjung. Melalui tema, pesan yang akan diinformasikan diharapkan dapat menjadi jembatan komunikasi antara koleksi dan pengunjung. Akumulasi data yang berasal dari studi koleksi merupakan bahan untuk menyusun berbagai pesan. Dengan demikian dapat disusun formulasi komunikasi yang tepat dan dikendalikan oleh batasan-batasan yang jelas., tidak sekadar berupa penampilan koleksi yang mengambang tanpa arah (Bambang Sumadio, 1996/1997:24).

Sistem informasi koleksi disajikan dalam bentuk label dan panel, sedangkan koleksi didisplay pada *showcase (lowcase, highcase), stage* dan *vitrin*). Peran pameran dalam suatu museum merupakan salah satu fungsi utama dari museum. Pemahaman terhadap konsep tata pameran di dalam museum akan menentukan bobot kedalaman materi pameran yang akan disajikan (Ma'mur, 2009:44). Namun keberhasilan itu akan baik jika pengunjung dapat berkomunikasi dengan pameran secara baik (pameran yang komunikatif).

Syarat utama dalam penyusunan komunikasi adalah tersedianya data informasi yang dapat dipertanggungjawabkan. Pertanggungjawaban itu adalah pemrosesan yang dilakukan berdasarkan kaedah serta cara kerja ilmiah sesuai dengan disiplin ilmu yang menangani data informasi ini (Bambang Sumadio, 1996/1997:24). Dalam memberikan informasi kurator dituntut untuk melakukan penelitian tentang koleksi tersebut, sehingga informasi yang ditampilkan benar-benar merupakan data yang diakui secara ilmiah. Inilah pengetahuan itu sesungguhnya.

Meskipun pameran memiliki batas waktu tertentu, namun pesan yang diciptakan dan dimaksudkan oleh dokumen objek dan informasi sudah harus diwujudkan dalam pameran ataupun pada saat persiapannya. Ini berarti bahwa pameran museum sebagai suatu bentuk komunikasi dari pesan museum yang sudah mempersatukan beberapa faktor-faktor sebagai parameter perubahan dalam hubungan dengan waktu dan masyarakat (Maroevic, 1995:33-34).

Berdasarkan uraian diatas maka teori tentang informasi dan komunikasi akan digunakan sebagai landasan teori dalam penulisan ini karena tenun dan

peralatannya dapat menjadi sumber informasi dan media komunikasi bagi pengunjung.

2.3 Media Pembelajaran dan Museum Sebagai Sarana Belajar

Museum dalam sejarah perkembangannya mengalami berbagai perubahan. Dari hanya sebagai tempat untuk menyimpan benda yang dianggap sebagai warisan budaya yang bernilai luhur dan patut disimpan hingga pada fungsi pemeliharaan, pengawetan, penyajian atau pameran. Saat ini fungsi museum bahkan lebih meluas yakni lebih ke fungsi pendidikan bukan hanya kepada para pelajar namun juga kepada masyarakat luas (Depdiknas, 1999/2000:3).

Museum merupakan lembaga pendidikan informal yang menyediakan media dua dan tiga dimensi sebagai sarana belajar. Sebagai lingkungan belajar informal museum semakin memosisikan diri sebagai tempat belajar yang kaya akan pengalaman. Penelitian membuktikan bahwa hampir setiap pengunjung yang datang memiliki tujuan untuk belajar (Kelly, 2007:276). Menurut terbitan MLA (*Museums, Libraries, and Archives Council*) berjudul *Using Museums, archives, and Libraries to develop a Learning Community: a Strategic Plan for Action*, dikatakan bahwa :

Learning is a process of active engagement with experience. It is what people do when they want to make sense of the world. It may involve increase in skill, knowledge, understanding, values and capacity to reflect. Effective learning leads to change, development and the desire to learn more.

Dalam sebuah kegiatan belajar, proses yang efektif adalah dengan memberikan ketrampilan, ilmu pengetahuan, pemahaman akan nilai ketrampilan. Hal ini dapat terwujud jika dapat menggabungkan antara belajar aktif dengan adanya pengalaman. Dalam perkembangannya setelah proses belajar ini dapat di jalankan dengan baik maka diharapkan akan ada perubahan pengunjung untuk belajar lebih mendalam (Black, 2005:132). Salah satu cara untuk untuk lebih memahami proses pembelajaran bagi seorang individu adalah mengetahui bagaimana orang tersebut melihat dirinya dalam sebuah pameran yang tersusun

baik dalam suasana antara formal dan informal, dimana dalam pameran itu dapat ditemukan sebuah pengalaman belajar. Sebagai lingkungan belajar informal museum semakin memposisikan diri sebagai tempat yang banyak menawarkan pengalaman belajar (Kelly, 2007:276). Pada dasarnya museum merupakan tempat yang unik dalam melakukan aktivitas atau mengajar berbagai subjek yang bervariasi. Hal ini dapat dilakukan jika museum memiliki kerangka filosofi sebagai dasar untuk pengembangan, implementasi dan evaluasi program pendidikan museum (Edson dan Dean, 1996:193).

Pada dasarnya banyak media yang digunakan seseorang untuk belajar, baik dengan audio visual (radio dan televisi) ataupun dengan buku dan lain lain. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar' Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu dinamakan media pembelajaran. Sementara itu Gagne dan Biggs (1975) yang di kutip Azhar Arsyad secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer (Azhar Arsyad, 1997:3-4).

Museum sebagai salah satu pusat kegiatan belajar menggunakan beberapa peralatan teknis yang dapat menunjang pembelajaran seperti label, buku terbitan, film serta replika koleksi yang dapat disentuh serta dimainkan dalam upaya memperoleh pengalaman langsung bagi pengunjung. Sebagai pusat kegiatan belajar museum memiliki peranan tersendiri dengan pendidikan karena selain sebagai tempat belajar namun museum juga memiliki tugas dalam melayani masyarakat yang ingin memperoleh pengetahuan. Lebih jauh Gary Edson dan David Dean mengatakan bahwa :

The museum should take every opportunity to develop its role as an educational resource used by all sections of the population or specialized groups that the museum is intended to serve. Where appropriate in relation to the museum's programme and responsibilities, specialist staff with training and skill in museum education are likely to be required for

this purpose. The museum has an important duty to attract new and wider audiences within all levels of the community, locality or group that the museum aims to serve, and should offer both the general community and specific individuals and groups within it opportunities to become actively involved in the museum and support its aim and policies.

Dikatakan bahwa museum merupakan media pendidikan yang berperan aktif dalam melayani masyarakat. Museum memerlukan karyawan yang terlatih dan terampil karena museum memiliki tugas untuk mengajak sebanyak mungkin masyarakat untuk terlibat dalam berbagai kegiatan museum (Edson and Dean, 1994:192).

Banyak alasan mengapa pengunjung datang ke museum, ada yang menyebutkan untuk mengetahui tipe pengalaman belajar, biasanya digambarkan sebagai pendidikan kemudian untuk mendapatkan informasi, atau hanya untuk mengisi waktu luang (Kelly, 2007:277). Setiap pengalaman di dalam museum adalah satu peluang bagi penikmat atau pengunjung untuk memperoleh pengertian yang dalam tentang budaya dan lingkungan ilmiah di mana mereka berada (Edson et.al, 1996:194) dan museum dapat menceritakan segala hal. karena obyek yang dipamerkan memiliki sebuah cerita tentang latar belakang tertentu (Maroevic, 1995:34).

Museum merupakan pusat informasi dan pusat ilmu pengetahuan dan banyak hal yang dapat dipelajari di museum. Melalui sebuah pameran pengunjung akan mendapatkan selain pengalaman tetapi pemahaman terhadap bidang tertentu. Saat ini museum berusaha meningkatkan kualitas sebagai pusat studi yang dapat memberikan informasi yang lengkap dan tepat. Koleksi museum yang dipamerkan bukan hanya melihat sudut estetika saja namun koleksi dijadikan alat peraga yang harus bisa bercerita tentang dirinya, tentang manusia yang membuatnya, tentang manusia yang menggunakannya, tentang kebudayaan pelbagai bangsa yang menghasilkannya (Amir Sutaarga, 1999/2000:35). Belajar di museum tidak seperti belajar di sekolah karena museum tidak memiliki kurikulum pembelajaran dari tingkat bawah hingga tingkat atas, tidak memerlukan data kehadiran dan tidak menjamin penguasaan dan pengetahuan yang spesifik di

akhir kunjungan (Hein, 1998:7). Namun demikian museum memiliki koleksi dua dan tiga dimensi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi pelajar khususnya dan masyarakat pada umumnya. Menurut Sylviana Murni dalam kutipan Luthfi Asiaro dikatakan bahwa:

Pembelajaran adalah suatu proses belajarnya seseorang yang memaksimalkan daya otaknya untuk dapat mengadakan perubahan pada dirinya setelah menerima suatu informasi, baik dari otak sebelah kanan maupun otak sebelah kiri secara seimbang. Hal ini disebabkan secara genetik, seseorang telah lahir dengan suatu organ yang disebut kemampuan umum (intelegensi) yang bersumber dari otaknya, dan berfungsinya sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungannya. . Setiap proses belajar membawa akibat perubahan di dalam diri orang yang sedang belajar (Luthfi Asiaro, 2007:10).

Hamalik (1985:40-41) yang di kutip Iwan Hermawan mengatakan bahwa menurut pandangan moderen, belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat interaksi dengan lingkungan. Seseorang dinyatakan melakukan kegiatan belajar setelah ia memperoleh hasil, yakni perubahan tingkah laku, seperti dari tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti dan sebagainya (Iwan Hermawan, 2009:85). Museum menjadi lembaga yang sangat berguna dan menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah. Koleksi museum dapat digunakan sebagai alat bantu bagi siswa untuk memahami pelajaran teori yang di dapat di sekolah. Di museum tersedia benda-benda asli sebagai perwujudan dimensi berpikir dan perasaan manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Koleksi museum adalah sumber dari dua macam informasi yakni informasi budaya dan ilmiah (Maroevic, 1995:28). Museum dapat memproduksi replika koleksi museum, slide, foto, film, transparansi serta bahan cetakan, seperti brosur, lembaran tugas, kuisisioner yang diperlukan untuk pameran yang semuanya dapat dijadikan sebagai sarana belajar (Lie Suchriah, 1992:17).

Pendidikan informal di museum didasarkan pada belajar dari benda-benda yang disajikan dalam pameran kepada pengunjung untuk berhadapan langsung dengan suatu kenyataan benda dalam bentuk tiga dimensi, dan memperoleh pengalaman pribadi yang mempunyai dampak langsung dan tidak mudah

dilupakannya (Yunan, 1998:14). Ada beberapa cara belajar yang dilakukan seseorang untuk mempermudah memahami sesuatu. Ada yang lebih cepat dengan membaca, mendengarkan ataupun melalui permainan. Menurut Bruner (1966:10-11) yang di kutip Azhar Arsyad ada tiga tingkatan utama modus belajar yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*) (Azhar Arsyad, 2008:7). Lebih jauh dikatakan Levie dan Levie (1975) dalam kutipan Azhar Arsyad tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal dimana disimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan hubungan fakta dan konsep. Di lain pihak, stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan-ingatan yang berurutan (Azhar Arsyad, 2008:9).

Seorang deputi direktur museum seni di Seattle Amerika, Bonny Pitman mengatakan,

“I am dyslexic, reading is not my preferred method for learning. Instead, I observe, touch, listen, imagine and create. I was successful in museum where I was not successful in school”.

“Saya seorang yang mengidap penyakit dysleksia dan membaca bukan cara yang terbaik untuk belajar. Sebagai gantinya saya mengamati, menyentuh, mendengar, mengkhayalkan dan menciptakan. Saya sukses di museum namun tidak disekolah” (Pitman, 1999:22).

Contoh ini mengisyaratkan hasil belajar seseorang dapat diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak) mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba (Azhar Arsyad, 2008:10).

Menurut Ger van Wengen (1984/1985) yang dikutip Luthfi Asiarto mengatakan dalam menyusun program-program yang bersifat edukatif orang-orang di museum sudah memiliki dasar teoritis tentang “ranah” atau tahapan yang akan dicapai untuk tujuan pembelajaran, yaitu teori “Benyamin Bloom”. Beliau

adalah ahli ilmu jiwa pendidikan dan menurutnya ada tiga ranah pendidikan itu yaitu ;

- a. Ranah Kognitif untuk mendapatkan pengetahuan saja.
- b. Ranah Afektif cara belajar yang melibatkan rasa emosionalnya dengan apa yang akan dipelajari.
- c. Ranah Motorik yang lebih diarahkan kepada kemampuan yang melatih ketrampilan seseorang.

pameran di museum diharapkan dapat memadukan ketiga ranah tersebut di atas sehingga dapat memberikan kemungkinan belajar yang efektif kepada pengunjung (Luthfi Asiaro, 2007:10).

Dalam kunjungan masyarakat yang mulai meningkat, perlu memahami dan mempelajari pengalaman-pengalaman apa yang telah diperoleh pengunjung di museum (Hein, 1998:2). Oleh karena itu, koleksi museum bagaimanapun keadaan fisiknya ketika di lihat oleh pengunjung sebagai materi di ruang peragaan, harus nampak bagus dan mempunyai nilai yang tinggi (Dikdik Kosasih, 2007:71). Meskipun benda-benda museum merupakan benda mati namun melalui benda tersebut akan terungkap berbagai ilmu pengetahuan yang dapat dipelajari.

Koleksi museum itu adalah “ benda peninggalan budaya manusia beserta lingkungan alamnya”, namun demikian tentu tidak semua koleksi tersebut dapat dibawa dari tempatnya dan kemudian didokumentasikan di museum (Dikdik Kosasih, 2007:76). Ilmu pengetahuan begitu luas dan banyak jenisnya sehingga tidak semua ilmu pengetahuan dapat dibawa, dilihat dan dipelajari dalam gedung museum. Jika menyangkut fisik alam kendala utama biasanya menyangkut ukuran yang sangat besar sehingga tidak ada ruangan yang mampu menampung koleksi tersebut atau juga jika menyangkut “lingkungan alam”, yang termasuk di dalamnya adalah “proses alam”, dimana sebenarnya hal ini perlu diketahui oleh pengunjung terutama pelajar dan mahasiswa, seperti contoh gunung berapi beserta letusannya, proses erosi dan sebagainya. Sebenarnya di sinilah museum dapat menjalankan fungsinya sebagai lembaga pendidikan informal. Museum dapat mengajak langsung pengunjung ke luar museum, yaitu ke alam terbuka, dimana terdapat situs atau berbagai proses alam yang sedang berlangsung (Dikdik Kosasih, 2007:76) , namun fenomena alam yang terjadi dapat pula ditampilkan di

museum melalui tata pameran yang baik dan komunikatif sehingga pesan dan pengetahuan yang ditampilkan dapat diserap atau digunakan oleh pengunjung. Sebagai contoh banyak museum-museum ilmu pengetahuan di dunia yang usianya sudah cukup tua merancang dan menggambarkan "yang benar" struktur dari ilmu pengetahuan, dimana disusun dalam subjek ilmu pengetahuan, ilmu kimia, ilmu fisika, ilmu biologi, ilmu geologi dan lain lain (Hein, 1998:19).

Menurut Hein dalam buku *Learning in the Museum*, ada beberapa teori pendidikan yang dapat diterapkan di museum. Pembahasan tentang teori pendidikan berkaitan dengan tiga hal penting yakni teori pendidikan, teori belajar dan teori pengajaran yakni aplikasi dari konsep bagaimana orang belajar dan apa yang dipelajarinya. Pembahasan dua teori yakni teori pendidikan dengan teori belajar digunakan untuk membuktikan apakah museum merupakan lembaga pendidikan, dan teori pengajaran yang berkaitan dengan aplikasi bagaimana teori tersebut dapat diterapkan dalam praktiknya (Hein, 1998:16). Membahas tentang teori pendidikan dibutuhkan pembahasan tentang teori pengetahuan karena akan berkaitan dengan bagaimana pengetahuan itu diperoleh kemudian bagaimana pengetahuan dapat diterima oleh pembelajar.

Terdapat dua pendapat mengenai teori pengetahuan ini, pendapat pertama diusung kaum realis yang mengatakan bahwa dunia "yang nyata" berada di luar individu, tidak terikat pada setiap gagasan yang dimiliki individu, dengan kata lain bahwa pengetahuan tidak tergantung pada individu. Bagi mereka persepsi hanya sedikit dari gagasan yang nyata dan dialog serta adanya sebuah alasan akan dapat memberikan mereka tentang satu pemahaman yang benar. Oleh karena itu kaum ini tidak menekankan adanya eksperimen dan interaksi terhadap hal apapun. Pandangan kedua yakni di usung kaum idealis yang mengatakan bahwa jika ingin melihat ilmu pengetahuan maka itu ada di dalam pikiran individu dan tidak berkaitan dengan sesuatu yang berada di luar sana. Akibatnya pandangan ini tidak memperdulikan adanya gagasan, generalisasi, tidak ada hukum alam kecuali yang ada dalam pikiran manusia yang menciptakan dan mempertahankan pandangannya (Hein, 1998:16). Pandangan ini kemudian diperkuat oleh pernyataan beberapa konstruktivis khususnya Von Glasersfeld yang mengatakan bahwa pengetahuan mewakili dunia yang bebas oleh karena itu eksperimen

merupakan suatu cara untuk dapat menangani objek yang disebut fisik dan hal ini dapat digunakan untuk memikirkan konsep-konsep yang abstrak. Lebih jauh dikatakan bahwa untuk mengetahui arti sebuah makna di dunia ini harus melalui realitas dari dunia eksperimen dan bukan melalui ontologi (Hein, 1998:17). Pandangan dari hal tersebut di atas dapat di lihat dalam bagan berikut ini:



Bagan 2.4 Teori Pengatahuan
(Sumber: Hein, 1998:18)

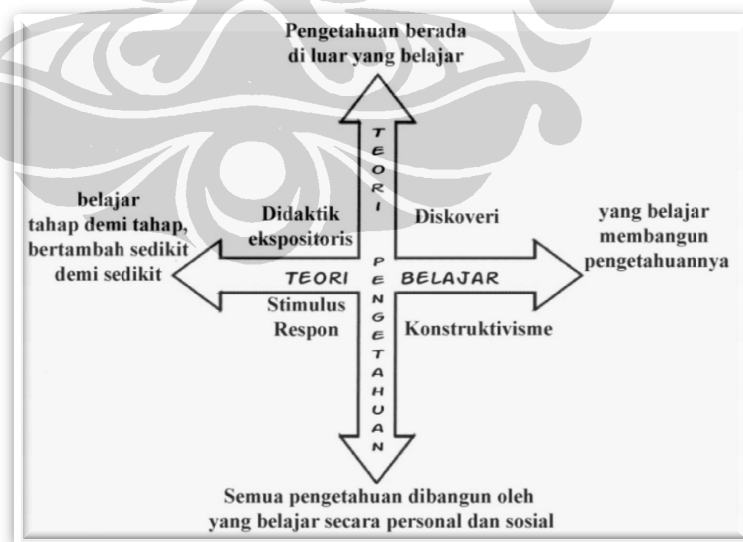
Dalam teori pendidikan museum, posisi epistemologi menekankan kepada bagaimana museum memutuskan apa isi atau benda yang akan dikoleksi serta bagaimana benda tersebut dipamerkan. Apakah museum dalam menentukan misinya menggunakan cara penyampaian dimana kebenaran yang ada adalah kebenaran yang terbebas dari pengalaman masa lalu dan kebudayaan pengunjungnya? Apakah museum dapat menentukan bahwa pengetahuan itu relatif, dipengaruhi oleh kebudayaan yang harus dieksplanasi dan diinterpretasi, tergantung pada tujuan, penggunaan dan situasi? Sementara itu jika museum mengambil posisi realis maka pengetahuan terbebas dari orang yang belajar, fokus dari kebijakan pameran berkaitan dengan informasi yang melekat pada koleksi yang dipamerkan. Sebagai contoh adalah museum ilmu pengetahuan dimana desain yang dibuat adalah untuk mengilustrasikan kebenaran ilmu pengetahuan. Koleksi disusun berdasar pada subjek ilmu pengetahuan seperti ilmu kimia, fisika, biologi, geologi dan lain lain (Hein, 1998:19).

Sementara dalam posisi idealis, kurator percaya bahwa makna objek bukan berasal dari kebenaran eksternal namun lebih kepada hasil dari intepretasi dari benda itu sendiri bukan dari kurator ataupun pengunjung. Kurator hanya menyusun pameran dan pengunjung dapat berinteraksi dengan koleksi serta dapat mengambil kesimpulan sendiri (Hein, 1998:21).

Sementara itu konsep ilmu pengetahuan yang dijelaskan dalam bagan di atas dapat juga digunakan dalam teori belajar. Ada cara belajar yang ditawarkan yang pertama belajar hanya menyerap informasi yang diberikan kepada pembelajar, yang kedua belajar membutuhkan partisipasi aktif dari pemikiran pembelajar. Oleh karena itu belajar bukan hanya menambahkan sesuatu ke dalam pikiran seseorang tetapi lebih kepada proses transformasi kepada pembelajar yang berperan aktif dalam belajar serta dalam upaya memahami yang terjadi diluar fenomena dan dapat diterima oleh pikiran.



Lebih lanjut kedua teori ini dapat digambarkan dalam bentuk bagan yang dapat menggambarkan hubungan antara teori pengetahuan dan teori belajar sehingga dari perpaduan tersebut dapat dilihat karakteristik dari teori pendidikan ini.



Bagan 2.6 Teori Pendidikan
Sumber Hein, 1998:25

a. Teori pendidikan didaktik ekspositori

Teori pendidikan ini adalah teori yang menerapkan pembelajaran secara tradisional, dimana guru yang mengorganisasi pelajaran yang didasarkan pada struktur dari pokok materi yang sudah disiapkan. Guru telah menanamkan pemahaman yang baku di dalam pikiran pelajar. Dalam teori ini guru tidak membutuhkan alat bantu mengajar seperti teks, instruksi yang terprogram, tape, pameran museum atau hal apa pun yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar (Hein, 1998:25-26).

Adapun ciri dari teori ini jika diaplikasikan dalam bentuk belajar di museum adalah :

2. Pameran dibuat berurutan dengan awal dan akhir yang jelas.
3. Adanya komponen dalam pameran yang dapat dipelajari seperti label, panel.
4. Subjek disusun secara hirarki dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks.
5. Program sekolah yang mengikuti kurikulum tradisional.
6. Program edukasi mempelajari isi dari objek yang sudah ditentukan secara spesifik (Hein, 1998 : 28-29).

Dalam sebuah pameran museum jika menampilkan tata pameran dengan menerapkan teori pendidikan ekspositori ini maka pameran akan dilihat menjadi sesuatu yang benar atau statis seolah olah tidak memberi ruang bagi pengunjung untuk berinterpretasi di luar pameran yang sudah ditetapkan.

b. Teori pendidikan Stimulus Respon

Hampir serupa dengan pendidikan didaktis ekspositori namun tidak membuat klaim tentang kebenaran objek dari apa yang dipelajari sehingga tidak ada tuntutan akan adanya kebenaran yang objektif. Pendidik lebih fokus kepada metode pembelajaran daripada isi yang diajarkan. Metode pendidikan ini lebih menekankan kepada pelatihan.

Ciri-ciri dari pembelajaran stimulus respon ini adalah :

1. Komponen didaktik (labels, panel) yang menggambarkan apa yang dapat dipelajari dari sebuah pameran.

2. Pameran menjadi percontohan dimulai dengan awal dan akhir secara runut, hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan.

Dalam pembelajaran ini akan melakukan pengulangan kesan untuk menstimulus pembelajar dan akan memberikan hadiah kepada yang berprestasi. Dalam sebuah pameran interaktif maka akan terlihat jika pembelajar menekan tombol yang benar, mengangkat penutup yang sesuai serta menyusun materi yang benar maka akan mendapat jawaban “Ya jawaban anda benar” . Namun model pendekatan ini di negara-negara berideologi sosialis sering dijadikan propaganda yang bertujuan indoktrinasi daripada tujuan pendidikan (Hein, 1998:29-30).

c. Teori Pendidikan Diskoveri

Pada karakter ini siswa selain mendapat pelajaran atau pengetahuan melalui pelajaran yang ada, siswa lebih diarahkan untuk melakukan eksperimen atau percobaan. Dengan demikian selain siswa mendapat pengetahuan siswa juga memperoleh pengalaman langsung dari ilmu pengetahuan tersebut.

Belajar merupakan proses aktif dimana pelajar akan mendapat pengalaman setelah mereka dapat berinteraksi dengan benda dari pada hanya menyimak atau menyerap pengetahuan tersebut (Hein, 1998:30). Interaksi itu dapat dilakukan dengan berbagai hal seperti kegiatan membangun sesuatu, memecahkan teka-teki (*puzzle*), menangani objek atau dengan menggunakan berbagai benda lainnya. Aktivitas yang dibangun disini adalah aktivitas mental yang terjadi karena adanya aktifitas fisik. Banyak museum-museum ilmu pengetahuan di mana di dalamnya disediakan ruangan untuk mengeksplor dan berlatih menggunakan objek yang ada di bawah bimbingan karyawan museum. Pembelajar menemukan kebenaran penemuan melalui belajar dengan cara melakukan, namun walaupun pembelajar dapat belajar yang di bangun secara aktif pada tahap kesimpulan akan ditentukan oleh yang lain bukan oleh pembelajar.

Adapun ciri dari karakteristik ini :

1. Pameran dapat dieksplorasi, untuk sebagian atau seluruh komponen pameran.
2. Lebih banyak menggunakan model belajar aktif.

3. Komponen didaktik (labels, panels) , dimana jawaban dari pertanyaan diserahkan kepada pengunjung untuk menemukan sendiri.
4. Pengunjung diberi kesempatan untuk berinterpretasi tentang kebenaran yang mungkin bertentangan dengan interpretasi pameran.
5. Program sekolah yang melibatkan pelajar dalam aktifitas sehingga memungkinkan pelajar dapat menerima kesimpulan.
6. Tempat/bengkel kerja untuk orang dewasa dimana pakar menawarkan testimony serta bentuk bukti lainnya untuk melengkapi pemikiran dan perkembangan , sehingga peserta dapat mengerti kebenaran arti atau makna dari benda material (Hein, 1998:33)

d. Teori Pembelajaran Konstruktivis

Teori pembelajaran ini memiliki dua komponen yang terpisah, pertama bahwa dalam belajar pembelajar harus aktif. Pola belajar ini mengandalkan pikiran dan perbuatan sehingga dalam pola ini eksperimen merupakan hal yang penting. Kedua, sebuah kesimpulan tidak cukup hanya dijawab ya atau tidak namun lebih kepada proses kesimpulan yang di dapat sangat bergantung dari pikiran pembelajar tanpa dipengaruhi oleh orang lain, dengan kata lain semua diinterpretasikan dengan cara yang berbeda yang tergantung dari latar belakang dan pengalaman diri sendiri (Hein, 1998:34).

Adapun ciri dari karakteristik ini adalah :

1. Akan memiliki banyak pintu masuk, tanpa alur yang spesifik serta tidak ada permulaan dan akhir.
2. Akan menyediakan banyak kesempatan untuk model belajar aktif.
3. Akan banyak menghadirkan sudut pandang.
4. Memungkinkan pengunjung untuk berhubungan dengan objek (dan ide) melalui bermacam aktivitas dan pengalaman yang menggunakan pengalaman hidup mereka.

5. Akan ada pengalaman dan objek yang memungkinkan pelajar dalam program sekolahnya untuk bereksperimen, membuat dugaan dugaan hingga memperoleh kesimpulan (Hein, 1998:35).

Pameran konstruktivis menyajikan berbagai persepektif, dalam mengintepretasi di saahkan dengan jalan yang beraneka ragam dan mengacu pada pandangan dan kebenaran yang berbeda dari objek yang dipamerkan (Hein, 1998:36).

Pameran yang mengacu kepada teori pendidikan konstruktivis ini akan memberi kesempatan bagi pengunjung untuk membangun pengetahuan serta memberi kesempatan bagi pengunjung untuk menyimpulkan sendiri apa yang dipahami dan dialami oleh pengunjung. Selain itu implementasi dari teori pendidikan ini memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk berinteraksi dengan koleksi serta melakukan eksperimen.

Berdasarkan hal tersebut di atas, dalam upaya pembelajaran tenun secara utuh maka teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruktivis.

2.4 Museum dan Identitas

Tenun merupakan identitas masyarakat Nusa Tenggara Timur. Hampir seluruh aspek kehidupan masyarakatnya menggunakan tenun tersebut. Dalam menguraikan tenun perlu menggunakan teori identitas sebagai landasan untuk menegaskan bahwa memang tenun merupakan identitas dari suku, kelompok atau seluruh masyarakat Nusa Tenggara Timur. Museum memainkan peranan penting dalam membentuk dan melukiskan identitas dan budaya. Melalui koleksi yang dimiliki serta melalui pameran museum dapat mengungkapkan berbagai identitas budaya, adat istiadat serta sejarah kehidupan masyarakat. Menurut kamus besar ilmu pengetahuan yang disunting oleh Save M Dagun identitas berarti persis sama; hubungan kesamaan atau kemiripan yang lengkap dan mutlak antara dua hal. Menurut ilmu Psikologi identitas diartikan sebagai ciri-ciri, tanda-tanda khas. Istilah Freud yang berarti berusaha menjadi orang lain. Kesamaan sifat dasar dengan mengenyampingkan sifat-sifat yang muncul. Selanjutnya terdapat pengertian identitas dalam bentuk lain yakni identitas diri dimana dikatakan

identitas diri adalah seseorang yang mencirikan dan memandang dirinya sendiri atau diri yang diyakini orang lain dan yang memungkinkan seseorang mengidentifikasi diri (Dagun, 1997:372).

Identitas dapat dilihat melalui identitas personal dimana setiap orang juga mempunyai identitas atau suku bangsa yang dapat dikenali melalui pakaian dan makanan, bahasa, adat istiadat dalam perkawinan, kelahiran, inisiasi dan kematian. Jika identitas ini dihubungkan dengan museum maka akan terlihat bagaimana museum menjadi wadah yang tepat untuk mengangkat identitas suatu budaya. Hanya saja hingga saat ini masih banyak masyarakat yang mempersepsikan museum hanya sebagai tempat penyimpanan benda sejarah dan purbakala. Sebenarnya museum memiliki fungsi lebih dari itu. Museum pada dasarnya merupakan sarana untuk mengembangkan budaya dan peradaban manusia. Menurut Ambrose dan Crispin (1995) yang dikutip Robi Ardiwidjaya dikatakan bahwa museum merupakan wahana yang memiliki peranan strategis terhadap penguatan identitas masyarakat termasuk masyarakat sekitarnya (Robi Ardiwidjaya, 2008:64). Di negara-negara maju, Perhatian masyarakat terhadap pentingnya penguatan identitas dapat tercermin di museum. Kepedulian akan identitas masyarakat atau bangsa di negara maju terhadap perkembangan budaya beserta lingkungannya terlihat dari banyaknya minat orang untuk mengunjungi museum (Robi Ardiwidjaya, 2008:69).

Berbicara tentang identitas, maka akan berbicara tentang masyarakat yang terpinggirkan oleh proses globalisasi. Mereka membutuhkan identitas untuk merumuskan dan menemukan kembali sejarahnya sendiri melalui pengaitan secara cepat masa lampau dengan proses pembudayaan masa kini. Dalam proses ini identitas merupakan representasi dari konvensi sosial yang diperlukan untuk mengubah secara individual persepsi tentang apa yang dianggapnya bermakna. Di sisi lain identitas juga merupakan representasi dari sejumlah ciri dan kecenderungan yang menandai inti baik identitas individu maupun kelompok (Noerhadi Magetsari, 2009:6). Museum sangat berperan penting dalam pembentukan identitas serta mengenalkan identitas kepada pengunjung. Hal ini dapat dibuktikan ketika pengunjung yang aktif dan bukan pasif dapat merasakan kehadiran identitas mereka di museum melalui pengalaman kunjungannya (Chen,

2007:173). Dalam konteks museologi, makna museum museum masa kini terletak pada persepsi bahwa museum-museum mampu menawarkan kepada pengunjungnya kemungkinan untuk membangun kembali, dalam kondisi yang *chaotik* dan dalam proses perubahan yang berlangsung terus menerus, sebuah dunia yang teratur dimana identitas menjadi tidak lagi rapuh, samar-samar dan tidak mantap (Noerhadi Magetsari, 2009: 6).

Menurut Hooper-Greenhill yang dikutip oleh Lynda Kelly mengakui bahwa museum memainkan peranan penting, tidak hanya dalam pemeliharaan dan tranformasi budaya pada skala luas, tetapi juga melalui pengakuan tentang pentingnya benda-benda dalam hubungannya dengan pembangunan diri (Kelly, 2007: 278). Museum dituntut untuk menjadi semacam pasar swalayan budaya, yang menawarkan sebuah pendekatan yang bersifat instan terhadap perbedaan perbedaan yang ada dalam masyarakat, dalam arti menjadi tempat untuk memperoleh sebuah wacana dan pendekatan pendekatan baru dalam upayanya menemukan atau memperkuat identitasnya (Noerhadi Magetsari, 2009: 6). Diakui bahwa identitas merupakan hal penting dalam mengetahui apa yang dipelajari pengunjung, bagaimana mereka belajar dan apakah ada perubahan dengan pengalaman kunjungan ke museum tersebut.

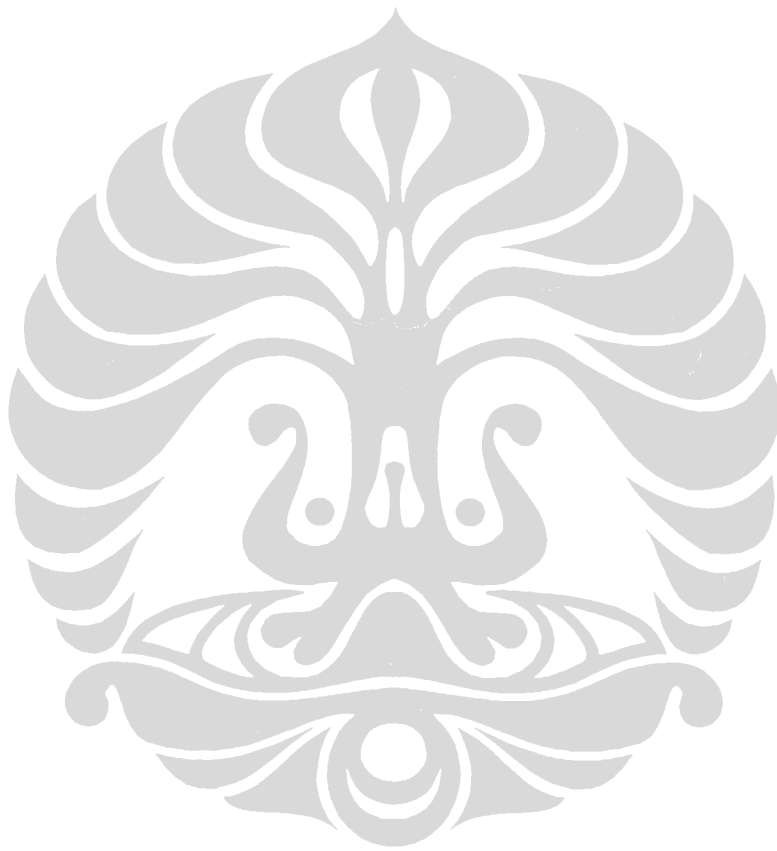
Identitas dapat dibentuk oleh interaksi pengunjung dengan benda benda museum, pengunjung memaknai kembali objek tersebut selama kunjungannya sehingga dapat merasakan hubungan seolah-olah menemukan identitas pribadi mereka (Kelly, 2007: 278). Dalam sebuah catatan wawancaranya, Lynda Kelly mengatakan bahwa :

Learning is not only just about the physcal form, it's about the environment, it's about spirituality, it's about, at the end of the day, identity. That's what it's all linked back to and, again, learning is very much a part of that.

(Interview Transcript 3.7 13/03/01).

Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa orang belajar identitas bukan hanya bagaimana seseorang belajar dengan melihat bentuk fisik, tetapi lebih kepada adanya nilai yang di dapat dari lingkungan belajar, belajar melihat masa depan

dirinya serta belajar memainkan peran dalam kehidupan orang lain. Belajar identitas berarti mempelajari berbagai faktor sosial budaya yang di dapat oleh seseorang ketika berkunjung ke museum dan pengunjung dapat memainkan dan berinteraksi dengan peralatan yang ada sehingga mereka memperoleh pengetahuan dan pengalaman hidup yang lebih baik (Kelly, 2007: 284).



BAB 3

MUSEUM NEGERI

PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR

Museum merupakan institusi publik yang selalu ada untuk kepentingan masyarakat, museum memiliki komitmen dan tanggung jawab dalam melakukan berbagai kegiatannya. Dalam membuat pameran museum selalu berusaha membuat pameran yang berorientasi kepada publik serta membuat program yang dapat mengedukasi masyarakat (Edson dan Dean, 1996:26).

Berbicara tentang museum, museum dapat dilihat dari berbagai segi. Dapat di lihat dari segi koleksi, penyelenggara serta kedudukan museum tersebut. Jika dilihat dari koleksi yang dimiliki museum dapat dibagi menjadi dua yakni museum umum dan museum khusus. Museum umum adalah museum dimana koleksinya terdiri atas berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi. Sementara itu museum khusus adalah museum yang memiliki koleksi yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi (Departemen Pendidikan Nasional, 1999/2000:25).

Dilihat dari kedudukannya museum dapat dibagi menjadi tiga yakni :

1. Museum Nasional, yaitu museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material dan atau lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bersifat nasional.
2. Museum Provinsi, yaitu museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah provinsi dimana museum itu berada.
3. Museum Lokal, yaitu museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili. dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah kabupaten atau kotamadya dimana museum tersebut berada.

Museum Nusa Tenggara Timur merupakan museum umum karena memiliki koleksi dari berbagai cabang seni serta cabang ilmu pengetahuan (museum Nusa Tenggara Timur memiliki sepuluh jenis koleksi). Di bawah ini

dapat dilihat profil museum Nusa Tenggara Timur dimulai dari sejarah pendirian museum hingga kegiatan yang dilakukan.

3.1 Sejarah Pendirian Museum

Museum Nusa Tenggara Timur berdasarkan koleksinya merupakan museum umum dan berdasarkan wilayah museum NTT merupakan museum provinsi yang beralamat di Jalan El Tari II Walikota Baru, sebuah lokasi yang sangat strategis. Strategis karena berada di pinggir jalan raya besar, berada di lingkungan sekolah dan universitas serta merupakan jalur menuju bandara. Museum ini menempati area seluas tiga hektar. Museum ini mulai dirintis pendiriannya pada tahun 1979/1980 melalui Proyek Pengembangan Permuseuman Nusa Tenggara Timur Kanwil Depdikbud Propinsi Nusa Tenggara Timur.

Berdasarkan Keputusan Mendikbud no. 001/01/1991, tanggal 9 Januari 1991 museum ini dinyatakan memperoleh status Unit Pelaksana Teknis (UPT) dengan nama Museum Negeri Nusa Tenggara Timur (Depdikbud, 1993/1994:6). Kemudian sesuai dengan Perda Nomor 5 tahun 2001 Tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja UPT Dinas Propinsi Nusa Tenggara Timur Museum Propinsi Nusa Tenggara Timur beralih status menjadi museum daerah.

Museum NTT memiliki visi dan misi sebagai berikut :

Visi : Menjembatani keanekaragaman adat dan budaya menuju persatuan dan kesatuan.

Misi : 1. Menyelamatkan, memelihara dan memanfaatkan benda-benda warisan alam dan budaya masyarakat NTT.

2. Menjadikan museum sebagai pusat studi ilmiah, kegiatan edukatif kultural, pelestarian warisan budaya, menunjang kepariwisataan.

3. Memanfaatkan museum sebagai sumber informasi dan apresiasi budaya untuk mendorong pengembangan ilmu dan teknologi.

4. Melestarikan nilai-nilai serta rasa persatuan dan kesatuan bangsa.

Lokasi museum Nusa Tenggara Timur yang seluas tiga hektar terdiri dari beberapa gedung. Saat ini beberapa gedung dan fasilitas yang sudah ada dapat dilihat pada table no. 3.1 yakni :

Tabel 3.1
Gedung dan Fasilitas Umum di Lokasi
Museum Nusa Tenggara Timur

Nomor	Nama	Luas
1	Gedung Administrasi	513 M ²
2	Gedung Koleksi	300 M ²
3	Lobby	238 M ²
4	Gedung Pameran Tetap	1030 M ²
5	Gedung Pameran Temporer	425 M ²
6	Gedung Serba Guna	150 M ²
7	Pos Satpam	54 M ²
	Rumah Dinas	45 M ²
	Lahan Parkir	1500 M ²
	Taman	1000 M ²

Sumber: Data Museum Nusa Tenggara Timur Th.2008

3.1.1 Peralatan Penunjang Administrasi

Dalam sebuah instansi peralatan penunjang administrasi sangat dibutuhkan dalam upaya memperlancar berbagai aktivitas kantor. Saat ini museum Nusa Tenggara Timur memiliki beberapa peralatan tersebut di antaranya 7 buah unit komputer, 2 buah laptop, dan 3 mesin ketik.

3.1.2 Peralatan Keamanan Ruang Pameran di Museum

Peralatan keamanan dalam sebuah museum mutlak adanya. keamanan yang di maksud adalah bukan saja keamanan terhadap koleksi museum namun juga keamanan pengunjung agar dalam kunjungannya pengunjung merasa aman dan nyaman. Saat ini Perangkat pengamanan elektronik yang digunakan di museum adalah:

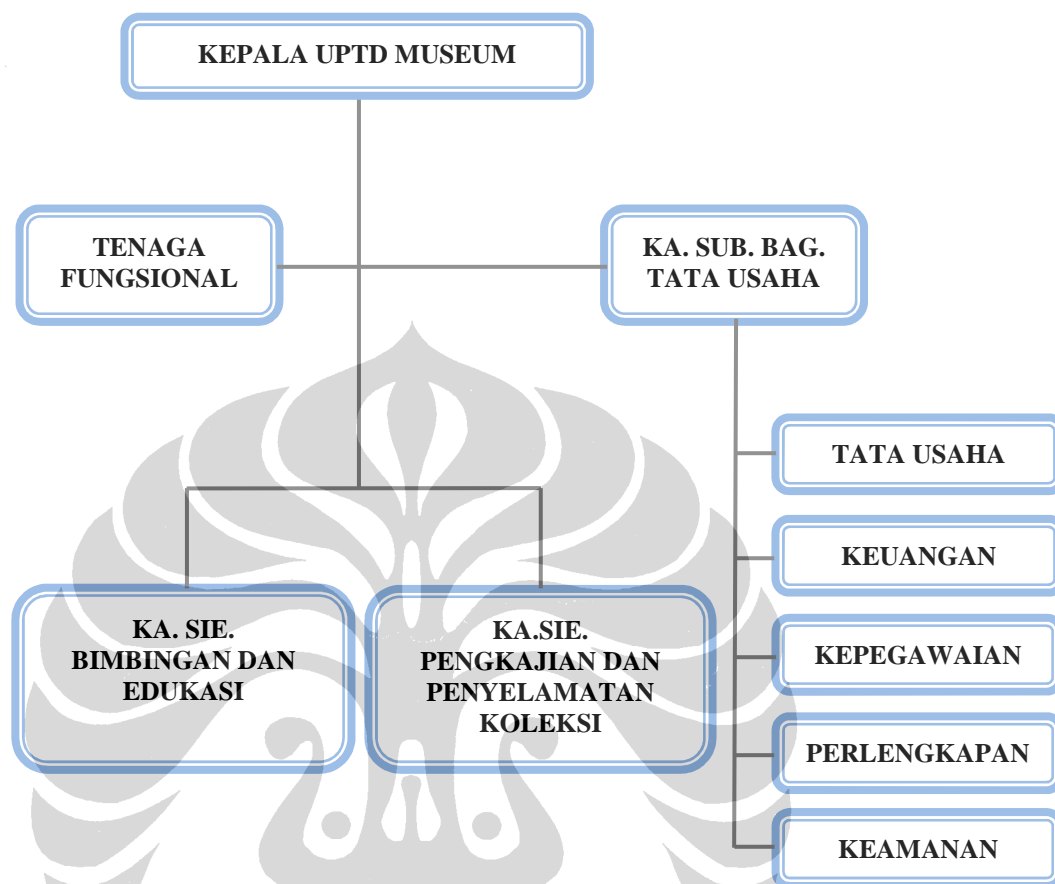
1. *Control panel*, sebagai pusat dari semua kegiatan pada suatu sistem pengamanan elektronik, bekerja sesuai dengan program yang di atur sebelumnya.
2. Kontak magnetik, alat ini akan bekerja bila jendela, pintu, atau vitrin rusak, maka alarm akan berbunyi.

3. Kawat (*wiring*), aliran melalui kawat diletakkan di pintu dan tombol akan bergerak bila pintu terbuka, maka alarm akan berbunyi.
4. Detektor getar, alarm akan berbunyi apabila jendela atau vitrin memperoleh tingkat getaran yang tidak normal.
5. Detektor kaca pecah, alat ini akan mendeteksi pada frekuensi kaca pecah, seperti jendela.
6. Sensor infra merah pasif, sensor ini di desain untuk mendeteksi panas tubuh dan ditempatkan di sekitar koridor atau galeri dengan sensor layar alarm.
7. Detektor asap, sensor ini mendeteksi asap jika terjadi kebakaran, dan membunyikan alarm dan biasanya dilengkapi alat penyemprot air.
8. Sensor pendeteksi aktivitas, sensor gelombang mikro atau ultrasonik dapat mendeteksi gerakan di sekitar area deteksi. Digunakan untuk pengecekan silang dalam sistem pengamanan.
9. *Dual tone sounder*, berfungsi untuk memberikan peringatan bila terjadi sesuatu yang tidak diinginkan di dalam ruangan yang telah diproteksi oleh alarm.
10. *Close Circuit Television (CCTV)* (Luthfi Asiaro, 2008:68).

Alat elektronik yang diperlukan untuk menjaga keamanan sebuah museum relatif banyak, namun jika melihat standar peralatan seperti tersebut di atas museum Nusa Tenggara Timur masih perlu melengkapi peralatan tersebut, karena saat ini museum Nusa Tenggara Timur baru memiliki beberapa peralatan di antaranya:

CCTV sebanyak 2 buah, alarm 1 buah dan tabung pemadam kebakaran 7 buah.

Museum Nusa Tenggara Timur memiliki struktur organisasi sebagai berikut :



Bagan 3.1 Struktur Organisasi Museum Nusa Tenggara Timur

3.2 Koleksi Museum

Museum sebagai salah satu institusi kebudayaan memiliki karakteristik yang berbeda dengan institusi kebudayaan lainnya. Hal ini dikarenakan museum dalam menjalankan aktivitasnya mengutamakan dan mementingkan penampilan koleksi yang dimilikinya (Direktorat Museum, 2009:2). Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 menyatakan “Benda cagar budaya di museum adalah semua koleksi museum berupa benda cagar budaya bergerak atau benda cagar budaya tertentu yang disimpan, dirawat, diamankan dan dimanfaatkan di museum” (Luthfi Asiarto , 2008:20). Di dalam museum koleksi sebagai salah satu syarat utama, dimana setiap koleksi merupakan bagian integral dari kebudayaan

dan sumber ilmiah. Penempatan yang tepat serta dengan memperhatikan unsur estetika maka akan menjadikan koleksi sebagai pusat informasi yang dapat dijadikan sebagai salah satu sumber ilmu pengetahuan untuk kebutuhan pengunjung dalam mempelajari sesuatu (Direktorat Museum, 2009:3).

Menurut Amir Sutaarga (1990/1991) yang dikutip oleh Tjhajopurnomo mengatakan bahwa kalangan ahli museologi menggunakan istilah teknis untuk koleksi museum yaitu :

- a. *Natural materials* untuk segala benda yang masih murni, yang masih merupakan bagian dari alam lingkungan hidup, seperti meteorit yang dikumpulkan oleh museum sains atau museum geologi, atau koleksi botanica dan zoological, yang disimpan di museum ilmu hayat
- b. *Cultural material* atau benda budaya seperti arkeologi, historika, etnografika, numismatika, heraldika, pokoknya segala macam buatan manusia yang kadang-kadang disebut sebagai *tangible cultural properties*, kekayaan budaya yang dapat dipandang dan dipegang. Istilah *tangible cultural properties* ini untuk membedakannya dengan istilah *intangible cultural properties*, kebudayaan dalam artian yang abstrak yang sering diungkapkan dalam definisi tentang kebudayaan sebagai suatu sistem nilai, sistem gagasan, sistem ungkapan hidup, yang diajarkan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Tjahjopurnomo SJ, 1991/1992:33).

Dalam menciptakan sebuah benda manusia memiliki tujuan tertentu. Hal ini berkaitan dengan berbagai fungsi benda tersebut dalam sebuah kehidupan bermasyarakat ataupun sebagai sebuah bentuk dari kemajuan cara berpikir yang semakin berkembang. Setiap benda yang diciptakan memiliki kisah masing masing baik dari pembuat ataupun penggunaannya. Benda-benda tersebut seringkali memiliki keunikan serta memiliki sejarah baik sejarah dalam lingkungan yang kecil hingga lingkungan yang besar. Hal inilah yang sering membuat masyarakat salah dalam menilai museum beserta koleksinya. Masyarakat senantiasa menilai museum sebagai tempat penyimpanan barang antik atau barang kuno. Sesungguhnya tidak semua benda dapat dijadikan sebagai koleksi museum karena

untuk menjadi sebuah koleksi museum diperlukan beberapa kriteria yang sudah ditentukan oleh pengelola museum itu sendiri. Ada beberapa kriteria atau persyaratan sebuah benda dapat dijadikan sebagai koleksi museum di antaranya :

- a. Harus mempunyai nilai budaya, dalam pengertian ini sudah termasuk nilai ilmiah, baik menurut ilmu-ilmu alam maupun menurut menurut ilmu-ilmu sosial dan budaya, di samping itu mungkin memiliki nilai keindahan.
- b. Dapat diidentifikasi, dapat diterangkan mengenai wujud, tipe dan genusnya dalam ordo biologi (untuk museum ilmu hayat), asal, gaya dan fungsi.
- c. Dapat dianggap suatu monumen atau yang bakal jadi monument, dalam arti suatu tanda peringatan peristiwa sejarah.
- d. Dapat dianggap suatu dokumen, dalam arti sebagai suatu bukti kenyataan, bukti kehadiran bagi suatu penyelidikan ilmiah (Tjahjopurnomo SJ, 1991/1992: 34).

Selain penilaian atau persyaratan yang telah disebutkan di atas masih ada pertimbangan lain bagi pengelola museum dalam menilai sebuah benda yang dapat dijadikan sebuah koleksi museum yakni adanya pertimbangan skala prioritas, yaitu penilaian untuk benda-benda yang bersifat *masterpiece*, unik, hampir punah dan langka, dalam pengertian :

- a. Benda *masterpiece* adalah benda yang terbaik mutunya (adiluhung).
- b. Benda unik merupakan benda-benda yang memiliki ciri khas tertentu bila dibandingkan dengan benda-benda sejenis.
- c. Benda yang hampir punah adalah benda yang sulit ditemukan karena dalam jangka waktu yang sudah terlalu lama tidak dibuat lagi.
- d. Benda yang langka adalah benda-benda yang sulit ditemukan karena tidak dibuat lagi atau karena jumlah hasil pembuatannya (produksinya) hanya sedikit.

Museum seringkali menerima hibah koleksi baik dari perorangan maupun organisasi/kelompok. Hal ini harus dipertimbangkan dengan bijak, cermat dan

sesuai visi dan misi museum, agar tak menjadi bumerang di kemudian hari yakni adanya kendala penyimpanan dan penyajian koleksi (Direktorat Museum, 2007:26-27).

Museum Provinsi NTT merupakan museum umum yang memiliki 10 jenis koleksi. Jenis koleksi yang ada terdiri atas :

a. Geologi

Koleksi geologi yakni benda koleksi yang merupakan objek dari disiplin ilmu geologi/geografi seperti batuan. Museum NTT memiliki koleksi tersebut berupa batuan vulkanis dari daratan Flores.

b. Biologika

Koleksi biologi adalah benda koleksi yang merupakan benda objek penelitian yang berhubungan dengan ilmu biologi. Koleksi yang dimiliki oleh museum Nusa Tenggara Timur adalah adanya fosil gajah purba *stegodon*

c. Etnografika

Koleksi etnografi adalah koleksi yang berhubungan dengan kebudayaan masyarakat dan ada yang masih berlangsung hingga saat ini. Sebagai sebuah provinsi kepulauan Nusa Tenggara Timur sangat kaya dengan hasil budaya baik berupa budaya *material* maupun *immaterial*. Budaya material yang dimiliki sangat bervariasi di antaranya berupa tenun dari berbagai daerah serta perhiasan ataupun rumah tradisional yang ditampilkan secara evokatif yakni rumah suku Dawan, peralatan pertanian, peralatan dapur tradisional, alat musik tradisional seperti suling, tambur, gong, *sasando* merupakan alat musik tradisional yang spesifik dari Nusa Tenggara Timur, topeng baik topeng yang berfungsi profan maupun sakral.

d. Arkeologika

Koleksi arkeologi adalah benda budaya yang merupakan hasil budaya masa lampau. Koleksi yang dimiliki museum adalah kapak perimbas, kapak penetak, beliung persegi, kapak lonjong, kapak candrasa serta replika manusia Flores (*Homo Floresiensis*) dari Liang Bua Manggarai.

e. Historika

Benda koleksi yang berhubungan dengan sejarah. Koleksi yang dimiliki adalah pedang yang berhasil dirampas dari tangan penjajah baik Belanda maupun Jepang, kulit ranjau laut dan meriam.

f. Numismatika dan Heraldika

Numismatika merupakan benda koleksi sebagai alat pembayaran yang sah sedangkan heraldika adalah benda koleksi berupa tanda jasa dan lambang. Museum memiliki beberapa uang kuno dari sebelum disahkan uang OERI (Uang Republik Indonesia) hingga uang OERI dan memiliki beberapa koleksi tanda jasa pada masa KNIL

g. Filologika

Benda koleksi berupa tulisan baik berupa naskah-naskah kuno, prasasti.

h. Keramologika

Benda-benda yang dibuat dari tanah liat yang dibakar, dari pembakaran suhu rendah seperti gerabah hingga pembakaran suhu tinggi seperti porselin. Koleksi yang dimiliki museum berupa wadah terbuat dari gerabah dan keramik baik keramik China ataupun Eropa.

i. Seni Kriya

Benda budaya yang mengekspresikan hasil karya keindahan manusia baik melalui objek dua dimensi maupun tiga dimensi. Museum memiliki koleksi tiga dimensi berupa patung.

j. Teknologi

Benda yang menggambarkan kemajuan teknologi masyarakat serta perkembangannya, koleksi yang dimiliki museum adalah alat hitung tradisional.

Jumlah keseluruhan koleksi di atas kurang lebih sekitar 6440 buah. Dari koleksi yang terlihat dalam tabel, koleksi etnografi merupakan koleksi yang paling banyak dimiliki museum Nusa Tenggara Timur.

Menurut Koentjaraningrat kebudayaan memiliki tiga wujud yakni :

1. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai. Norma-norma, peraturan dan sebagainya.

2. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat.
3. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia (Koentjaraningrat, 1990:186).

Koleksi etnografi merupakan implementasi dari ketiga wujud kebudayaan di atas, dimana benda yang dihasilkan merupakan hasil dari ide atau gagasan yang kemudian benda tersebut digunakan dalam berbagai upacara adat. Koleksi etnografi yang banyak dimiliki museum Nusa Tenggara Timur adalah koleksi tenun. Tenun merupakan hasil budaya masyarakat Nusa Tenggara Timur yang diwariskan turun temurun.

Dalam kehidupan masyarakat tenun merupakan keterampilan yang menghasilkan benda budaya yang sangat bernilai. Selain memiliki fungsi profan namun tenun ini juga memiliki fungsi sakral. Tenun ini merupakan lambang atau simbol tingginya kreativitas masyarakat Nusa Tenggara Timur.

Keterampilan menenun hampir merata terdapat di seluruh daerah Nusa Tenggara Timur. Hal ini disebabkan karena tenun hampir digunakan dalam berbagai kesempatan. Walaupun tenun dikerjakan dengan teknologi yang sama namun mereka memiliki ragam hias yang berbeda. Hal inilah yang memperkaya khasanah budaya di Nusa Tenggara Timur dan Indonesia umumnya.

Museum merupakan lembaga yang bertugas mengumpulkan, merawat, memamerkan dan melestarikan benda hasil budaya manusia dan lingkungannya. Dengan mengacu kepada tugas museum di atas, maka sudah sewajarnya jika tenun dan benda budaya lainnya oleh pihak museum dikumpulkan untuk dirawat serta dipamerkan sebagai bentuk pelestarian benda budaya agar selalu dapat dilihat dan dinikmati oleh masyarakat khususnya generasi muda sebagai rekaman budaya agar tidak punah dan masyarakat tetap dapat mempelajari dan mengingat warisan budaya ini. Dengan demikian fungsi museum sebagai tempat menyimpan memori kolektif akan tetap terjaga.

Tabel 3.2
Jenis Koleksi Berdasarkan Klasifikasi
UPTD Museum Nusa Tenggara Timur Tahun Anggaran 2009

Nomor	Jenis Koleksi	Jumlah
1	Geologika	13
2	Biologika	79
3	Etnografika	4127
4	Arkeologika	207
5	Historika	266
6	Heraldika/Numismatika	851
7	Filologika	26
8	Keramologika	638
9	Seni Rupa	147
10	Teknologika	86

Sumber: Data Koleksi Museum Nusa Tenggara Timur

3.3 Pameran

Salah satu media komunikasi yang efektif dalam museum adalah pameran. Sebagai media komunikasi pameran harus direncanakan dengan baik dan matang sehingga pesan yang akan disampaikan dapat dipahami oleh pengunjung. Dalam penyelenggaraan pameran koleksi akan disajikan dengan berbagai sarana pendukung seperti teks, foto, gambar ataupun ilustrasi. Pameran juga dapat menyampaikan misi dan visi museum melalui pemilihan koleksi, tema, sarana pendukung serta program program yang dibuat sesuai tema pameran. Pengunjung diharapkan dapat menikmati pameran bukan saja sebagai media hiburan namun lebih kepada memaknai pameran sebagai sebuah narasumber untuk mengetahui dan mempelajari sesuatu (Luthfi Asiaro et.al, 2008:44).

Dilihat dari jenisnya pameran dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu pameran tetap, pameran temporer, dan pameran keliling.

1. Pameran tetap

Pameran tetap merupakan pameran utama dalam setiap museum. Tata pameran yang ada dalam pameran tetap sangat bervariasi. Ada yang di tata menggunakan diorama, vitrin bahkan evokatif. Secara lengkap pameran tetap dapat didefinisikan sebagai berikut:

Pameran tetap adalah pameran yang diselenggarakan dalam waktu dua sampai dengan empat tahun. Tema pameran sesuai dengan jenis, visi dan misi museum. Idealnya, koleksi yang disajikan di ruang pameran tetap adalah 25 sampai dengan 40 persen dari koleksi yang dimiliki museum, dan harus dilakukan penggantian koleksi yang dipamerkan dalam jangka waktu tertentu (Luthfi Asiaro et.al, 2008:46).

Dalam upaya memberikan sebuah suasana yang dinamis dilakukan penggantian koleksi, namun demikian penggantian yang dilakukan tidak serta merta mengganti subjek/tema pameran. Hal ini perlu dilakukan selain untuk menginformasikan sebuah benda budaya yang ada, agar pengunjung tidak jenuh melihat koleksi yang monoton.

Museum Daerah Provinsi Nusa Tenggara Timur memiliki pameran tetap dalam gedung seluas 1030 M². Jumlah koleksi yang ada kurang lebih 810 buah yang ditata dalam vitrin ataupun dalam sajian evokatif. Sebagai sebuah provinsi kepulauan yang kaya dengan suku bangsa, ketika memasuki ruang pameran tetap pengunjung akan langsung disuguhkan dengan peta suku bangsa yang ada di Nusa Tenggara Timur.

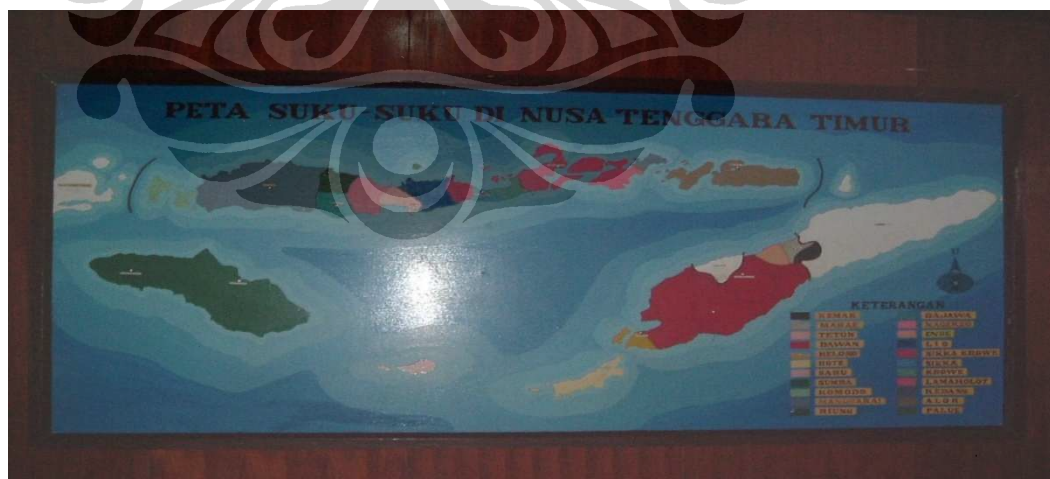


Foto 3.1 Peta Suku Bangsa Nusa Tenggara Timur

Penyajian diawali dengan beberapa fosil *stegodon* (gajah kerdil) yang ditemukan di Olabula Flores. Manusia kerdil dari Liang Bua yang dikenal dengan

nama *Homo Floresiensis* yang cukup banyak mengundang perhatian pengunjung lokal maupun mancanegara. Sajian koleksi replika tengkorak manusia Flores ini ditunjang dengan ilustrasi manusia Flores serta foto gua Liang Bua di Manggarai. Koleksi arkeologi lainnya yakni kapak perimbas, penetak serta koleksi kapak candrasa dan koleksi arkeologi lainnya seperti arca megalitik. Tradisi megalitik masih berkembang subur di Nusa Tenggara Timur.



Foto 3.2 Tengkorak Homo Floresiensis



Foto 3.3 Patung Tradisi Megalitik

Panel berikutnya adalah koleksi Historika berupa miniatur kapal yang dilengkapi dengan peta perjalanan. Kapal ini dibuat sebagai makna simbolik catatan sejarah kedatangan orang Portugis yang datang ke Nusa Tenggara Timur, serta beberapa koleksi sejarah seperti meriam, bom yang di dapat pada masa perang melawan jepang dan ditunjang dengan peta ekspansi Jepang, serta kulit ranjau laut.

Panel berikutnya adalah peralatan menenun tradisional, dimulai dengan peralatan pengolah kapas hingga menjadi benang sampai hasil kain tenun dari berbagai daerah.



Foto 3.4 Kapal Viktoria



Foto 3.5 Peralatan Perang



Foto 3.6 Peralatan Pemecah Kapas



Foto 3.7 Kain Tenun



Foto 3.8 Dapur tradisional masyarakat Nusa Tenggara Timur

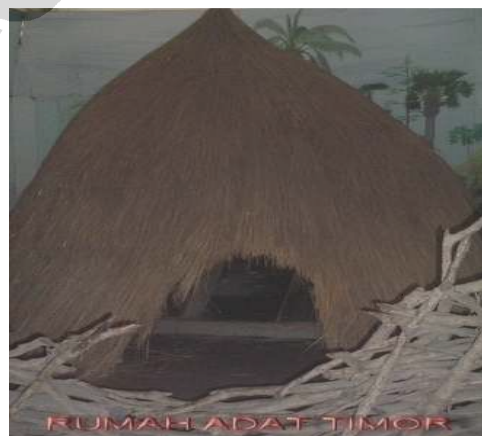


Foto 3.9 Rumah suku Dawan

Panel berikutnya adalah berbagai alat pertanian, senjata rakitan serta peralatan dapur tradisional. Koleksi selanjutnya adalah rumah tradisional suku Dawan yang dibuat hampir sama besar dengan aslinya. Rumah ini memiliki keunikan dimana atapnya terbuat dari daun ilalang dan dipasang hingga menyentuh dasar tanah serta hampir semua aktivitas keluarga dilakukan di dalam rumah tersebut.

Panel berikutnya adalah koleksi yang berhubungan dengan budaya Sumba khususnya koleksi tali. Dalam kehidupan masyarakat Sumba, tali memegang peranan penting. Hampir semua kegiatan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan tali tersebut seperti pengikat hewan, pengikat salah satu alat musik, untuk menarik batu kubur, dan lain-lain.

Nusa Tenggara Timur kaya akan biota laut. Berbagai jenis ikan hampir ada di lautan Nusa Tenggara Timur. Salah satu ikan besar yang menghuni lautan NTT tersebut adalah ikan paus. Selain koleksi dalam gedung pameran tetap museum Nusa Tenggara Timur memiliki koleksi kerangka ikan paus berukuran besar dengan panjang kurang lebih 20 meter dan lebar 6 meter jenis paus biru yang terdampar pada tahun 1972 di pantai Oeba Kupang.

Koleksi yang dimiliki Museum Nusa Tenggara Timur adalah koleksi yang unik, menarik serta bersejarah. Penyajian koleksi di museum memiliki beberapa teknik dan metode seperti:

- a. Metode pendekatan intelektual, adalah cerita penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan informasi tentang guna, arti, dan fungsi benda koleksi museum.
- b. Metode pendekatan romantik (evokatif), adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda-benda yang dipamerkan.
- c. Metode pendekatan estetik, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan nilai artistik yang ada pada benda koleksi museum.
- d. Metode pendekatan simbolik, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum dengan menggunakan simbol-simbol tertentu sebagai media interpretasi pengunjung.

- e. Metode pendekatan kontemplatif adalah cara penyajian koleksi di museum untuk membangun imajinasi pengunjung terhadap koleksi yang dipamerkan
- f. Metode pendekatan interaktif adalah cara penyajian koleksi di museum dimana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi yang dipamerkan. Penyajian interaktif dapat menggunakan teknologi informasi (Direktorat Museum, 2007:54).

Penyajian koleksi di ruang pameran museum Nusa Tenggara Timur jika mengacu kepada metode penyajian koleksi museum di atas memiliki beberapa variasi metode atau teknik penyajian seperti metode pendekatan intelektual, evokatif, simbolik namun lebih cenderung menggunakan metode pendekatan intelektual.

Museum merupakan tempat belajar praktis bagi pengunjung. Dasar ungkapan itu adalah karena di museum kita dapat mempelajari sebuah kebudayaan walau tanpa mengunjungi daerah asal budaya tersebut. Museum juga diibaratkan sebagai jendela ilmu pengetahuan yang dapat membantu seseorang memperoleh berbagai informasi. Oleh karena itu penyajian koleksi yang informatif akan dapat memberi gambaran suatu ilmu pengetahuan bagi pengunjung. Museum dapat memberi kesempatan bagi pengunjung melihat, menikmati koleksi, dan akan lebih menarik dan berkesan bagi pengunjung bila pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi tersebut. Saat ini belum banyak koleksi atau setidaknya replika koleksi yang dapat disentuh atau dimainkan oleh pengunjung di museum Nusa Tenggara Timur. Untuk itu ke depan diharapkan museum Nusa Tenggara Timur dapat memenuhi keinginan tersebut.

2. Pameran Khusus atau pameran Temporer

Pameran temporer merupakan pameran yang diselenggarakan dalam upaya memperkenalkan koleksi lain dari koleksi yang ada di dalam pameran tetap. Pameran ini biasanya memiliki tema tertentu disesuaikan dengan peristiwa yang ada. Secara umum pameran khusus dapat didefinisikan sebagai berikut:

Pameran khusus atau pameran temporer adalah pameran koleksi museum yang diselenggarakan dalam waktu relatif singkat (satu minggu sampai dengan tiga bulan). Fungsi utama pameran khusus/temporer adalah untuk menunjang pameran tetap, agar dapat lebih banyak mengundang pengunjung datang ke museum (Luthfi Asiaro et.al, 2008:47-48).

Museum Nusa Tenggara Timur memiliki koleksi yang cukup banyak. Untuk menampilkan seluruh koleksi tidak cukup hanya dengan pameran tetap saja namun diperlukan pameran temporer dengan tema-tema tertentu sehingga masyarakat dapat lebih banyak menikmati serta mempelajari budaya yang ada. Selain pameran temporer yang dilaksanakan dengan dana rutin, museum Nusa Tenggara Timur juga mendapat bantuan dana dari *Ford Foundation* untuk menyelenggarakan pameran yang mengangkat budaya Nusa Tenggara Timur di antaranya: pameran tentang etnis Tionghoa, pameran kehidupan masyarakat Rote Ndao, pameran gerabah lokal dari Belu, pameran potret kehidupan orang Boti Timor Tengah Selatan, pameran tentang Tanah dan Air orang Sikka, pameran penggunaan tali bagi masyarakat Sumba serta pameran penggunaan tikar bagi masyarakat Manggarai.

3. Pameran keliling

Pameran keliling dilaksanakan untuk memberi kesempatan bagi masyarakat yang belum dapat datang ke museum dengan berbagai alasan. Cara ini juga merupakan salah satu upaya museum agar dapat dikenal oleh berbagai lapisan masyarakat. Pameran keliling dapat didefinisikan sebagai berikut:

Pameran keliling adalah pameran koleksi museum yang diselenggarakan di luar lingkungan museum dalam jangka waktu tertentu, dengan tema berskala luas yakni untuk persatuan dan kesatuan bangsa (Luthfi Asiaro et.al, 2008:47-48).

Nusa Tenggara Timur merupakan provinsi kepulauan. Diperlukan transportasi laut dan udara untuk mencapai pulau satu ke pulau lainnya. Museum Nusa Tenggara Timur berada di ibukota provinsi yakni Kupang. Dalam upaya

memperkenalkan museum kepada seluruh lapisan masyarakat di berbagai tempat di Nusa Tenggara Timur maka pameran keliling merupakan salah satu solusi yang harus dilaksanakan dan berkesinambungan agar museum dapat dikenal serta dinikmati oleh masyarakat.

3.4 Kegiatan Edukatif Kultural

Selain mendapat ilmu pengetahuan melalui pameran, pengunjung dapat menikmati program-program yang diadakan oleh museum. Prinsip dalam melaksanakan bimbingan edukasi di museum adalah :

- a. Memberikan informasi koleksi secara informatif, menarik, dan benar.
- b. Memberikan informasi secara komunikasi, agar pengunjung menjadi fokus dengan apa yang dijelaskan.
- c. Memberikan penjelasan yang dapat merangsang pengunjung untuk menggali informasi lebih jauh.
- d. Informasi yang disampaikan agar dapat menarik pengunjung untuk berkunjung kembali ke museum serta menginformasikannya kepada orang lain.
- e. Selalu menempatkan pengunjung sebagai konsumen yang perlu dilayani dengan sebaik baiknya (Direktorat Museum, 2007:77).

Beberapa kegiatan bimbingan edukasi yang pernah dilakukan museum Nusa Tenggara Timur adalah :

- a. Bimbingan pengunjung. Pengunjung akan dipandu oleh staf museum mengelilingi ruang pameran. Sebelum memasuki ruang pameran pengunjung dipandu secara global tentang koleksi yang ada di dalam ruang pameran di *lobby*. Namun saat ini ruang *lobby* sementara masih digunakan untuk menyajikan koleksi.
- b. Sosialisasi museum ke berbagai daerah. Sosialisasi dilaksanakan dengan pemusatan di satu tempat dengan mengundang sekolah-sekolah yang berada di lingkungan daerah tersebut. Hal ini dilakukan untuk memperkenalkan

museum kepada siswa yang belum memiliki kesempatan untuk datang ke Kupang tepatnya ke Museum.

- c. Lomba. Museum seringkali mengadakan lomba dengan tema tertentu. Kadang tema lomba disesuaikan dengan tema pameran yang berlangsung.
- d. Bimbingan karya tulis. Museum memberikan bimbingan atau pelayanan kepada pelajar atau pelajar dalam mencari data yang diperlukan baik untuk penelitian, penulisan karya ilmiah. Museum menyiapkan data sebagai bahan informasi atau sumber pengetahuan melalui buku-buku terbitan yang sesuai dengan informasi koleksi.

Masih ada program edukasi yang dapat dilakukan oleh museum namun karena satu dan lain hal maka program tersebut belum dapat dilaksanakan di museum Nusa Tenggara Timur. Beberapa program tersebut adalah pemutaran film untuk bimbingan yang lebih menarik, *hands on activity* yakni memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk dapat mengalami sendiri aneka ragam kehidupan melalui materi yang disajikan (Direktorat Museum, 2007:79). Dalam upaya menginformasikan budaya Nusa Tenggara Timur umumnya serta museum khususnya diperlukan media cetak berupa penerbitan.

3.5 Sumber Daya Manusia

Selain sarana fisik yang tak kalah penting adalah sumber daya manusia. Untuk menunjang keberhasilan sebuah museum sumber daya manusia memegang peranan juga, karena karyawan yang handal akan dapat memikirkan serta menjadikan museum menjadi maju dan sebagai tempat yang dipilih masyarakat untuk dikunjungi. Pegawai museum dituntut untuk selalu dapat berinovasi dalam memajukan museum, untuk itu pegawai museum diharapkan selalu dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang mengasah ketrampilan berupa pendidikan dan pelatihan serta diberi kesempatan studi banding atau magang di museum yang telah dikelola dengan baik. Sejak ada otonomi daerah banyak karyawan dimutasi ke berbagai instansi di jajaran pemerintah daerah Nusa Tenggara Timur, dan saat ini jumlah karyawan yang ada sebanyak 31 orang dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.3 Jumlah Karyawan Museum Nusa Tenggara Timur

Pendidikan	Jumlah Pegawai		
	Laki laki	Perempuan	Jumlah
Sarjana S2 Museologi	1		1 orang
Sarjana S1 Sejarah	1		8 orang
Hukum	1	1	
Bahasa Inggris		1	
Bahasa Indonesia		1	
Administrasi	1		
Antropologi	1		
Arkeologi		1	
SLTA	12	6	18
SLTP	4		4
Jumlah	20	11	31

Sumber:

Museum Nusa Tenggara Timur

Museum memerlukan sumber daya manusia yang terampil, terlatih serta berasal dari disiplin ilmu yang menguasai bidang yang ada di museum. Dengan melihat konfigurasi/susunan karyawan museum di atas, museum NTT di rasa perlu menambah karyawan yang memiliki latar belakang pendidikan bahasa Inggris, kimia, biologi, komputer.

3.6 Pengunjung Museum

Salah satu indikator keberhasilan sebuah museum adalah banyaknya pengunjung yang datang ke museum tersebut. Berdasarkan intensitas kunjungannya dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu :

- a. Kelompok orang yang secara rutin berhubungan dengan museum seperti kolektor, seniman, desainer, ilmuwan, mahasiswa, dan pelajar
- b. Kelompok orang yang baru mengunjungi museum

Berdasarkan tujuannya pengunjung dibedakan atas :

- a. Pengunjung pelaku studi
- b. Pengunjung bertujuan tertentu
- c. Pengunjung pelaku rekreasi (Luthfi Asiaro et.al, 2008:23)

Apresiasi masyarakat terhadap museum Nusa Tenggara Timur dapat dilihat dari kunjungan yang tertera pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.4 Data Pengunjung Museum Tahun 2009

Nomor	Nama	Jumlah
1	Kelompok TK	712 orang
2	Kelompok SD	680 orang
3	Kelompok SMP	499 orang
4	Kelompok SLTA	526 orang
5	Kelompok Mahasiswa	319 orang
6	Kelompok Umum	664 orang
7	Kelompok Wisatawan	304 orang
	Jumlah	3665 orang

Sumber: Museum Nusa Tenggara Timur

Jika dilihat dari jumlah pengunjung pada tahun 2009 ini, jumlah terbesar berasal dari kalangan taman kanak-kanak. Hal ini mengisyaratkan bahwa museum merupakan tempat belajar yang mengasyikan, dimana selain belajar anak-anak dapat berekreasi di museum. Oleh sebab itu museum perlu membangun fasilitas-fasilitas yang memadai serta membuat taman bermain yang mendidik dengan membuat area bermain, misalnya museum menyediakan peralatan bermain tradisional seperti, permainan engrang, gasing, congklak, dan lain lain.

Di samping itu museum dipandang perlu menata kembali baik ruang pameran atau fasilitas museum lainnya sehingga museum dapat menjadi objek atau tujuan utama bagi wisatawan dalam negeri maupun luar negeri, serta museum dapat menjadi sumber informasi bagi pelajar dan mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian di museum.

Pengelolaan museum mengalami proses perkembangan dari waktu ke waktu. Proses yang terjadi adalah :

- a. Perubahan pertama, pengelolaan museum terbagi menjadi dua aspek yaitu para professional yang bergerak di bidang *subject matter* dan yang bergerak di bidang *support disciplines* (koleksi-koleksi terdiri dari berbagai jenis benda yang dikumpulkan atas dasar keunikan dan keeksotisannya).

- b. Perubahan kedua, aktivitas permuseuman dipusatkan pada masyarakat, dari “tentang sesuatu menjadi untuk seseorang”. Di sinilah lahir “professional baru” yang berfungsi sebagai peneliti, artinya yang awalnya hanya mengelola koleksi kini menjadi meneliti koleksi.
- c. Perubahan ketiga, perubahan yang memusatkan perhatian pada pengembangan hubungan timbal balik antara museum dengan masyarakat. Salah satu wujud upaya ini adalah bagaimana membangun identitas komunikasi dengan cara meneliti tentang apa yang dibutuhkan dan diinginkan masyarakat untuk kemudian memenuhi kebutuhan dan keinginan itu (Noerhadi Magetsari, 2008:6-9).

Semua museum berusaha untuk melewati tahap demi tahap dengan harapan dapat berada di tahap perubahan yang ketiga.

Saat ini Museum Nusa Tenggara Timur berusaha untuk berbenah diri agar dapat menjawab kebutuhan masyarakat dari berbagai lapisan. Selain itu, menjadikan museum sebagai daerah tujuan utama yang patut dikunjungi, baik untuk tujuan pendidikan maupun tujuan rekreasi, sehingga fungsi museum sebagai tempat bermain sambil belajar dapat terpenuhi.

Selama ini Museum NTT sudah melakukan berbagai macam kegiatan untuk mendatangkan pengunjung agar dapat menjadikan museum sebagai instansi yang dapat melayani masyarakat dari berbagai lapisan, serta dalam upaya mencerdaskan bangsa melalui koleksi yang dipamerkan. Kegiatan tersebut meliputi:

1. Seksi Edukasi dan Publikasi
 - a. Melakukan bimbingan terhadap pengunjung dari berbagai lapisan masyarakat
 - b. Melakukan sosialisasi keberbagai daerah tentang keberadaan museum serta arti pentingnya dalam menambah ilmu pengetahuan
 - c. Melakukan kegiatan ceramah, diskusi, seminar

- d. Mengadakan pameran keliling
 - e. Mengelola Perpustakaan
2. Seksi Koleksi dan Konservasi
 - a. Survey dan Pengadaan koleksi
 - b. Inventarisasi Koleksi
 - c. Penulisan Naskah Koleksi
 - d. Perawatan Koleksi
 - a. Mempersiapkan Pameran Temporer
 - b. Registrasi Koleksi
 3. Seksi Tata Usaha
 - a. Mengelola Persuratan
 - b. Mengelola 3M (*man, maintenance, money*)

Namun demikian masih perlu memperbaiki berbagai hal yang ada di museum baik dari pelayanan sarana dan lain lain. Museum NTT berusaha berbenah diri agar dapat menjadi sebuah museum yang lebih baik sebagai pusat informasi budaya serta diminati oleh pengunjung. Saat ini museum bukan hanya sebagai tempat pameran tapi harus memiliki makna.

Adapun beberapa hal yang coba dikembangkan meliputi berbagai bidang seperti :

1. Bimbingan Edukasi dan Publikasi :
 - a. Pembuatan bengkel kerja / *workshop* pembuatan tenun
 - b. Membuat buku panduan museum khususnya tentang tenun yang disesuaikan dengan tingkatan pengunjung (TK, SD, SLTP dan seterusnya).
 - c. Usaha pembuatan ruangan khusus untuk pameran tenun.
 - d. Mengundang secara berkala untuk pelatihan praktis membuat benda budaya untuk siswa.
 - e. Membuat film dokumenter budaya dari berbagai etnis yang ada di NTT.

- f. Memanfaatkan gedung serba guna untuk melakukan berbagai aktivitas yang mencerminkan budaya atau pengetahuan tertentu.
 - g. Secara intens mengadakan seminar dengan mengundang praktisi budaya, pengajar serta masyarakat dalam upaya mencari cara untuk mengembangkan museum serta dapat menjaring masyarakat pengunjung secara maksimal.
 - h. Menyiapkan area untuk menjual souvenir yang berkaitan dengan hasil budaya atau ciri khas daerah NTT (tenun, seni kriya, pangan dan lain lain).
 - i. Menjalin kerjasama dengan berbagai unsur masyarakat baik perorangan maupun yang tergabung dalam instansi/organisasi.
2. Seksi Koleksi dan konservasi :
- a. Menambah gudang koleksi.
 - b. Melengkapi koleksi tenun sehingga dapat mewakili serta menggambarkan keberagaman yang ada di NTT.
 - c. Membuat data base tentang koleksi tenun yang ada.

BAB 4 TENUN SEBAGAI WARISAN BUDAYA

Warisan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia sangat beragam. Warisan yang ada bukan saja berupa warisan budaya benda (*tangible*), yaitu yang meliputi segala warisan budaya yang dapat disentuh, yang berupa benda konkret yang padat, namun juga warisan budaya tak benda (*intangible*) yang tak dapat dipegang, baik karena sifatnya yang abstrak (seperti konsep dan teknologi) maupun karena sifatnya yang berlalu dan hilang dalam waktu (seperti musik, upacara, serta berbagai perilaku terstruktur lain) (Edi Sedyawati, 2003:xiii). Salah satu warisan budaya yang memiliki sifat dari keduanya adalah kain tradisional. Kain tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa yang mencerminkan identitas bangsa. Kain tradisional ini memiliki arti penting dalam kehidupan masyarakat dan hal ini dapat dilihat dari penggunaan dalam kehidupan sehari-hari baik untuk fungsi profan maupun sakral. Salah satu contoh kain tradisional yang ada hingga kini adalah tenun.

Tenun merupakan hasil kerajinan berupa bahan kain yang di buat dari benang serat kayu, kapas, sutra dan lain lain. Kain tenun dibuat dengan cara memasukan pakan secara melintang pada lungsi, yakni jajaran benang yang terpasang membujur (Ensiklopedi Nasional Indonesia, 1996:242).

Jika melihat dari bagian benang yang di ikat, tenun ikat dibedakan menjadi tiga yakni:

1. Tenun ikat lungsi, motif di buat dengan mengikat bagian-bagian benang *lungsi* (benang vertikal) dalam proses pewarnaan.
2. Tenun ikat pakan, motifnya dibuat dengan mengikat benang *pakan* (benang horizontal)
3. Teknik ikat ganda adalah teknik dimana untuk membentuk motifnya baik benang lungsi maupun benang pakan diikat dan dicelup dalam zat pewarna (Ensiklopedi Nasional Indonesia, 1996:243).

4.1 Tenun di Indonesia

Manusia dan kebudayaan berkembang sesuai dengan perjalanan waktu, sehingga banyak unsur kebudayaan lama cenderung ditinggalkan bahkan dilupakan sama sekali masyarakat pendukungnya. Salah satu unsur kebudayaan yang mengalami perkembangan adalah pakaian yang digunakan oleh manusia (Syaraswati et.al, 1993/1994:1). Sejak jaman prasejarah manusia telah memakai pakaian dengan bahan kulit kayu. Hal ini diperkuat dengan ditemukannya beberapa alat yang terbuat dari batu di daerah Kalimantan Tenggara (Ampah) dan Sulawesi Tengah (Kalumpang Minanga Sipaka). Sebuah tipe dari alat ini berbentuk persegi panjang (± 20 cm panjang) dan terdiri dari gagang dan bagian pemukul. Bagian untuk memukul kulit kayu ini memuat jalur-jalur cekung yang sejajar. Alat yang ditemukan di Ampah dan Minanga Sipakka termasuk tipe tersebut yang ujung bagian pemukulnya meruncing ke atas menyerupai tanduk. Pemukul kulit kayu bertanduk, selain di Kalimantan dan Sulawesi, ditemukan tersebar di kepulauan Filipina (Sartono Kartodirjo et.al, 1975:179). Di samping pakaian dari serat kayu, sejak jaman ini juga beberapa suku bangsa di Indonesia telah mengenal pembuatan kain yang memakai bahan dasar benang dari serat seratan pohon, misalnya serat pisang, serat batang/daun anggrek dan serat rumput rumputan, yang pemakaian serat-serat itu berasal dari cara menganyam serat pohon tersebut (Suhardini Chalid et.al, 2000:3). Dasar pengetahuan menganyam inilah yang mendasari cara-cara menenun dengan prinsip menjalin bagian yang lurus atau vertikal dan bagian yang melintang atau horizontal (Suwati Katiwa, 1993:2).

Pada masa lalu manusia menggunakan pakaian untuk menutup serta melindungi tubuh. Seiring dengan perkembangan jaman maka fungsi pakaian berubah bukan hanya sekedar penutup tubuh namun dapat digunakan sebagai sarana untuk mempercantik dan memperindah penampilan. Pakaian juga dapat mencerminkan status sosial serta lambang identitas kelompok tertentu (Syaraswati et.al, 1993/1994:1).

Manusia berusaha mengembangkan bahan pakaian dengan kualitas terbaik untuk kenyamanan pemakainya, serta untuk kebutuhan agar dapat tampil lebih baik. Walau jaman semakin maju namun kain tradisional tetap dipertahankan

hingga saat ini. Ketrampilan membuat kain tradisional baik dengan cara rajut ataupun songket serta ikat tetap dilakukan oleh masyarakat di Indonesia. Istilah ikat dalam teknik menenun sudah dikenal di Eropa sejak abad ke-19, lewat Hindia Belanda, sehingga kata ikat terdapat dalam kamus bahasa Belanda maupun Inggris dengan arti produk tekstil hasil tenun tangan yang cara pembuatannya menggunakan teknik ikat (Ensiklopedi Nasional Indonesia, 1996:243). Dalam menelusuri bentuk seni tenun, pada masa lalu motif yang biasa digunakan adalah motif-motif benda hidup naturalistis yakni motif manusia, binatang dan tumbuh-tumbuhan. Menurut Galestein Daar Werd yang dikutip oleh P. Sareng Orinbao motif manusia dianggap lambang untuk panjang umur. Manusia itu mempunyai kelangsungan hidup (menghasilkan keturunan) (Orinbao, 192:42).

Selain motif manusia, menurut Th. Van der Hoop yang dikutip pula oleh P. Sareng Orinbao terdapat motif-motif binatang seperti :

1. Kerbau sebagai lambang kesuburan tanah, lambang bulan sabit,
2. Motif ular melambangkan dunia bawah atau lambang air.
3. Motif kadal melambangkan dewa langit malam, motif binatang rayap dan udang melambangkan kematian dan hidup pula, tersimpul dari kebiasaan udang itu untuk bertukar kulit baru.
4. Motif kodok melambangkan curah hujan.
5. Motif burung Enggang melambangkan kehidupan dan kematian, yang dihubungkan dengan kebiasaan burung enggang dimana setelah bertelur tidak mengerami telurnya namun diletakan di dalam lubang pohon, dan telur akan menetas karena suhu panas dari lubang pohon tersebut. Setelah menetas barulah induknya menjemput anaknya untuk menghirup udara bebas.
6. Motif ayam jantan melambangkan matahari, karena ayam jantan adalah binatang yang melihat fajar menyingsing.

Sementara motif-motif binatang dari pengaruh Hindu adalah :

1. Motif gajah yang merupakan lambang kendaraan dewa.
2. Motif kuda lambang kendaraan arwah menuju alam baka.
3. Motif burung garuda lambang kendaraan dewa Wisnu.

4. Motif burung nuri melambangkan cinta, karena burung nuri dianggap pembawa berita asmara.

Selain motif binatang ada pula motif tumbuhan yakni motif pohon hayat yang melambangkan Keesaan Tertinggi, oleh orang Dayak dianggap sebagai lambang kehadiran Tuhan, orang Jawa pun menganggap demikian dan dilambangkan dengan *kekayon*. Pohon hayat adalah suatu tanda keterikatan suku bangsa dengan Tuhan sebagai sumber hidup. Hal ini menggambarkan hubungan yang erat antara Tuhan dengan manusia. Oleh karena itu para penenun menggunakan pohon hayat ini sebagai salah satu motif tenun karena dianggap memiliki nilai magis yang dapat melindungi si pemakai tenun tersebut (Orinbao, 1992:43-44).

Di Indonesia pembuatan kain selain dengan teknik ikat juga dikenal teknik yang lain seperti sulam, songket dan lain lain. Teknik ikat diyakini berasal dari kebudayaan timur, meskipun pembuatan motif dengan teknik ini juga dikenal oleh sebagian bangsa di Indian di Amerika Serikat. Di Indonesia, hampir tiap daerah mempunyai berbagai ragam hias (desain) khusus yang dibuat pada tenun dengan teknik ikat. Tenun ikat lungsi telah di kenal sejak jaman prasejarah, dalam kebudayaan Dongson. Pada masa ini berkembang motif baru yakni motif geometris. Motif ini sebenarnya merupakan motif untuk budaya material perunggu, namun seiring berjalannya waktu motif ini digunakan juga untuk menghias tenun ikat (Orinbao, 1992:44). Tenun ikat lungsi ini dijumpai di daerah-daerah seperti Toraja, Minahasa, Sumatra Utara, Sumba, Flores, Sawu Rote, Ndao, Lomblen, Kalimantan Tengah, Kalimantan Timur dan pedalaman Kalimantan Barat. Kain tenun yang berasal dari Batak, Dayak, Toraja dan Sumba kurang terpengaruh kebudayaan luar karena letaknya kurang strategis bagi lalu lintas perdagangan dengan dunia luar. Tenun ikat lungsin banyak terdapat di daerah-daerah yang kurang mendapat pengaruh Hindu, Budha dan Islam. Sementara itu tenun ikat pakan muncul sesudah orang mengenal tenun ikat lungsi dan banyak terdapat di daerah yang terpengaruh oleh Hindu, Budha dan Islam. Daerah-daerah persebaran tenun ikat pakan antara lain Palembang, Pasemah, Bangka, Kepulauan Riau daratan, Jawa, Bali, Donggala, Sulawesi Tengah dan Sulawesi Selatan. Tenun ikat ganda di Indonesia hanya terdapat di desa Tenganan

Pegeringsingan, Bali dan populer dengan sebutan kain Geringcing. Kain ini diproduksi secara terbatas dan dipakai untuk upacara upacara ada (Ensiklopedi Nasional Indonesia, 1996:243-244). Kain tradisional merupakan kain pelengkap busana nasional bangsa Indonesia. Kain tradisional digunakan bukan saja untuk kepentingan profan namun juga digunakan dalam upacara atau pesta adat ataupun digunakan untuk kepentingan ritual. Beberapa daerah yang cukup menonjol dalam penggunaan kain tersebut adalah Jawa, Bali, NTT, Sumatera dan lain lain.

4.2 Koleksi Tenun di Museum Nusa Tenggara Timur

Museum Nusa Tenggara Timur memiliki beberapa koleksi tenun dari beberapa daerah di Nusa Tenggara Timur, dan tenun yang ditampilkan adalah tenun yang digunakan dalam upacara seperti :

1.Tenun Kabupaten Belu

Belu dengan ibukotanya Atambua merupakan salah satu kabupaten yang berbatasan dengan Negara Timor Leste.

Warna warna yang digunakan adalah biru, kuning, merah, hijau dan hitam. Sarung yang digunakan dalam upacara upacara adat masyarakat atau suku Tetun biasanya menggunakan dasar merah tua. Ragam hias tenunan Belu biasanya motif kait, tumpal, geometris, manusia, buaya, ayam dan bunga (D.D Koten et.al, 1994 : 75).



Foto 4.1 Selimut/ Tais Mane asal Kab. Belu



Foto 4.2 Sarung Wanita Tais Feto
asal Kab. Belu



Foto 4.3 Sarung/Tais Feto
asal Kab. Belu

2. Tenun Kabupaten Timor Tengah Utara

Kabupaten Timor Tengah Utara dengan ibukota Kefamenanu merupakan kabupaten yang berbatasan dengan kabupaten Belu, kabupaten Timor Tengah Selatan, serta Oekusi (daerah bagian dari Negara Timor Leste).

Kain yang digunakan kaum wanita disebut *tais* dan yang digunakan oleh kaum pria dinamakan *bête*. Kain Timor Tengah Utara pada umumnya memiliki warna agak terang (D.D Koten et.al, 1994:75). Secara umum ragam hias kain tenun Timor Tengah Utara terdiri dari motif manusia dan binatang seperti ayam, tokek, kuda, ragam hias kayu berkait, lotis terdiri dari motif bunga, kait, tokek/reptil serta tenunan buna (timbul) (Erni Thalo, 2003:56).



Foto 4.4 Selimut/Bet sotis Buna
asal Kab. TTU



Foto 4.5 Selimut/Bet Futus
asal Kab. TTU

3. Tenun Kabupaten Timor Tengah Selatan

Kain tenun dari kabupaten Timor Tengah Selatan tidak terlalu berbeda jauh dengan kain tenun dari daerah Timor Tengah Utara. Warna dominan yang dimiliki biasanya warna dasar agak gelap yaitu biru, hitam, merah dan coklat (D.D Koten et.al, 1994:75), namun ada kain yang berwarna merah dan putih yang berasal dari

salah satu daerah di kabupaten ini yakni daerah Molo. Warna ini melambangkan keberanian dan kesucian yang dikaitkan dengan pengalaman sejarah tentang masuknya bendera merah putih di daerah tersebut. Sementara itu motif hias yang digunakan adalah motif hias manusia, ayam, kuda, cecak, kait (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, 2005:57).



Foto 4.6 Selimut/Sabalu Atoni Motif asal Kab. TTS



Foto 4.7 Selimut (*Mau*) Futus asal Kab. TTS

4. Tenun Kabupaten Kupang

Kota kupang merupakan ibukota provinsi Nusa Tenggara Timur. Sebagai ibukota provinsi penduduk kota kupang sangat heterogen terdiri dari berbagai etnis yang ada di Nusa Tenggara Timur.

Etnis yang pertama mendiami kota kupang adalah suku Helong. Konon nama Kupang berasal dari nama Naikopan, seorang raja dari suku Helong. Setelah Belanda mulai menetap, datangnya suku Sabu, Rote, Solor dan suku-suku lainnya. Selain kain dari suku Helong juga dikenal kain dari salah satu daerah yakni Amarasi. Motif ini menyerupai aliran sungai, menggambarkan perjalanan orang orang Amarasi yang berliku liku. Nama motif ini adalah Noe (sungai) Riu (berliku).



Foto 4.8 Selimut/ Mau Runat asal Kab. Kupang

5. Tenun Kabupaten Rote

Rote adalah sebuah pulau yang terletak paling selatan dari wilayah kepulauan nusantara, disampingnya terdapat pulau kecil Ndao dan beberapa pulau kecil lainnya. Kabupaten Rote adalah kabupaten ke-15 dari provinsi Nusa Tenggara Timur yang diresmikan pada tahun 2002. Wilayah Kabupaten Rote terdiri dari 6 kecamatan, 72 desa 8 kelurahan.

Tenunan Rote sudah lama dikenal dan tenunan mereka adalah tenun ikat. Wanita Rote menenun selimut, selendang dan sarung, Selimut untuk laki laki disebut *Lava*, sarung untuk wanita disebut *Pou*, dan selendang disebut *Delava*. Warna dasar tenunan Rote adalah hitam, coklat, merah, biru dan kuning. Sementara itu, motifnya adalah motif bunga, daun daunan, tumpal dan belah ketupat (Thalo, 2003:36).



Foto 4.9 Sarung Rote/*Pou*
asal Kab. Rote



Foto 4.10 Sarung Rote/Lambik
asal Kab. Rote

6. Tenun Kabupaten Sabu

Kabupaten Sabu merupakan kabupaten baru, merupakan pemekaran dari kabupaten Kupang. Orang Sabu memiliki mobilitas tinggi sehingga penyebaran masyarakat di Nusa Tenggara Timur sangat menyolok. Meskipun demikian dalam membuat kerajinan tenun motif yang dibuat tetap mengacu kepada etnis atau suku mereka. Kain yang digunakan oleh kaum lelaki disebut *hii* atau *higi* dan kain yang digunakan oleh kaum wanita disebut dengan *ei*. Beberapa contoh kain yang dikenal adalah *ei raja*, *ei ledo*, *ei worapi*, *ei klere*, *higi huri*, *higi* dan lain lain ,warna kain yang biasa digunakan adalah hitam, merah, coklat tua, putih dan lain lain. (D.D Koten et.al, 1994:69).

Dalam masyarakat Sabu terdapat dua kelompok suku yang masing masing mempunyai motif tersendiri dalam tenunannya. Kelompok suku yang lebih besar disebut *Hubi Ae* dan kelompok yang kecil dinamakan *Hubi Iki*.



Foto 4.11 Sarung wanita Ei Worapi asal Kab. Sabu



Foto 4.12 Sarung wanita Ei Worapi asal Kab. Sabu

7. Tenun Kabupaten Sumba Timur

Sumba Timur merupakan salah satu kabupaten yang terletak di pulau Sumba dengan ibukota Waingapu. Tenunan Sumba Timur sudah terkenal dimana-mana bahkan motifnya telah di kutip atau di cetak untuk aneka ragam kebutuhan seperti *bed cover*, kain penutup pintu dan jendela, taplak meja dan lain lain. Kain tenun Sumba Timur dalam gaya dan corak ragam hiasnya berbeda dengan Sumba Barat. Kain tenun Sumba Timur mempunyai kelebihan dalam ornament dekoratif dengan motif margasatwa yang realistik, motif roh leluhur serta motif flora (Thalo, 2003:118). Secara umum warna kain yang melatar belakangi kain-kain ini adalah warna biru dan merah. Sementara itu warna motif beraneka ragam, ada yang berwarna biru, merah, putih, biru tua. Motif motif yang terdapat pada kain dari Sumba Timur ini bermacam macam seperti *Njara* atau kuda, *manu* atau ayam, *tau* atau manusia, *andingu* atau tugu perang, *ruha* atau rusa, kurangu atau udang, *ularu* atau ular, motif orang dan tugu perang, buaya dan ikan, pohon hayat (D.D Kote et.al, 1994:53-56).



Foto 4.13 Selimut / Hinggi kombu asal Kab. Sumba Timur



Foto 4.14 Selimut / Hinggi Kombu asal Kab. Sumba Timur



Foto 4.15 Sarung wanita/ Lawu asal Kab. Sumba Timur



Foto 4.16 Selimut pria asal Kab. Sumba Timur

8 .Tenun Kabupaten Sumba Barat

Kain tenun Sumba Barat memiliki ornamen dekoratif yang lembut dengan pola geometris dengan motif dan ornament yang bergaya statis (Thalo, 2003:140).

Berdasarkan warna kain yang digunakan dapat dibedakan kain yang digunakan wanita dan pria. Kain yang digunakan oleh kaum pria berwarna putih polos dan yang digunakan kaum wanita berwarna campuran baik menggunakan motif atau tidak. Kain yang berwarna putih (polos) disebut *ingi kaca* (ingi berarti kain dan kaca berarti putih) digunakan oleh kaum pria dan untuk kaum wanita disebut *ghe'e kaca* (D.D Koten et.al, 1994:67).



Foto 4.17 Selimut pria asal Kab. Sumba Barat

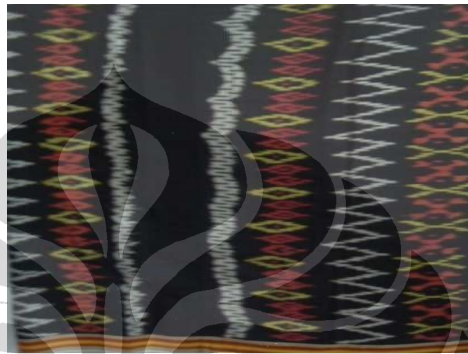


Foto 4.18 Sarung/*Hinggi Rato* asal Kab. Sumba Barat

9. Tenun Kabupaten Manggarai

Sebelum mengenal tenun ikat orang Manggarai menggunakan pakaian dari kulit kayu yakni kayu *Lale* (sejenis sukun), kemudian diganti dengan anyaman dari daun pandan yang dikeringkan (Dagur, 2004:10). Seiring berkembangnya jaman kemudian pakaian kulit kayu diganti dengan tenun. Tenunan Manggarai umumnya mengutamakan seni tenun sulam dengan warna dasar hitam atau biru kehitaman.



Foto 4.19 Sarung / *Lipa Songke* asal Kab. Manggarai

10. Tenun Kabupaten Ngada

Kabupaten Ngada merupakan kabupaten yang berbatasan dengan kabupaten Manggarai. Kabupaten Ngada masyarakatnya terbagi dalam beberapa kesatuan adat yakni kesatuan adat Ngada Nagekeo, Riung dan Soa sakti (Liliweri, 1989:218). Tenun yang dihasilkan wanita di kabupaten Ngada terbagi 2 yakni tenun ikat dan tenun songket. Seni tenun ikat pada suku Ngada sederhana dan belum berkembang secara baik meskipun motifnya luhur seperti kuda, gajah, kaki ayam, bunga, geometris.

Seni tenun ikat Nagekeo nampaknya belum berkembang juga tetapi lebih hidup dari tenun ikat suku Ngada. Tenun Nagekeo dengan motif dan ragam hias geometris kecil disebut *Hoba* berwarna dasar coklat/hitam dengan motif dan ragam hias geometris yang kontras di atasnya. Seni tenun Riung dan Mbagi dikerjakan dengan teknik songket/ sulam di atas warna dasar hitam dengan motif geometris kuning (Thalo, 2003:104).



Foto 4.20 Selimut *Ragibai*
asal Kab.Ngada



Foto 4.21 Sarung *Hoba Pojo*
asal Kab. Ngada

11. Tenun Kabupaten Ende

Dalam masyarakat Ende/Lio umumnya beranggapan bahwa kegiatan seni merupakan kegiatan yang memerlukan budi rasa halus, dan seni yang melibatkan masyarakat Ende, khususnya tenun. Suku yang diizinkan menenun di kabupaten Ende adalah suku Ende, suku Mbuli dan suku Nggela, sementara itu suku Lio dilarang untuk menenun (Liliweri, 1989:197).

Setiap sarung Ende dan Lio biasanya berwarna dasar merah tua kecoklatan dan memiliki motif flora dan fauna seperti kuda, daun, burung untuk wanita dan

untuk pria biasanya berwarna dasar hitam atau biru kehitam hitaman dan memiliki jalur-jalur geometris (Thalo, 2003 : 94).



Foto 4.22 Sarung asal Kab. Ende

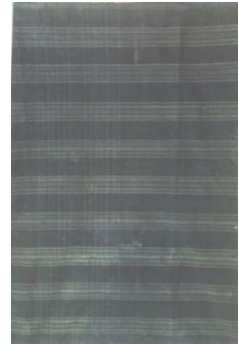


Foto 4.23 Sarung /Ragi Mite asal Kab. Ende

12. Tenun Kabupaten Sikka

Kerajinan tenun Sikka pada umumnya adalah tenun ikat dan dapat ditemukan merata di seluruh kabupaten Sikka. Warna dasar yang menjadi ciri tenunan Sikka adalah coklat dan hitam kebiru biruan. Motif yang digunakan adalah motif manusia laki laki dan perempuan, flora dan fauna (buaya, ular, ikan) (Liliweri, 1989:177).

Ada sebuah sarung yang terkenal yaitu Sarung Moko, dimana sarung ini secara fungsional dipakai oleh Ibu Padi (Ine Pare) dalam legenda asal usul padi. Sarung ini dipakai pada saat upacara menanam padi (Thalo, 2003:86).

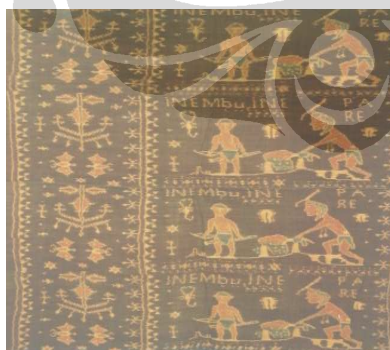


Foto 4.24 Sarung asal Kab. Sikka



Foto 4.25 Sarung asal Kab. Sikka

13. Tenun Kabupaten Flores Timur

Flores Timur memiliki beberapa tempat yang masih dipertahankan sebagai sentra tenun seperti Ile Ape, Kedang, Ata Dei, Lewol ere, Adonara,

Wulanggintang dan pulau Solor (Ritaebang). Ragam hias sebagian tenun Adonara, Kedang, Ile Ape hampir memiliki kesamaan dengan tenun Alor. (Liliweri, 1989:146).

Tenun ikat Flores Timur memiliki motif hias geometris. Namun demikian di dalam motif tersebut terkadang terdapat motif manusia, flora dan fauna.



Foto 4.26 Selimut asal Kab. Flores Timur



Foto 4.27 Sarung wanita/Kewatek Lapit asal Kab. Flores Timur

14. Tenun Kabupaten Alor

Kain tenun di kabupaten ini biasanya dikerjakan oleh wanita, motif yang dibuat tidak terlalu berbeda dengan Adonara Flores Timur dan Kedang di Lembata (Liliweri, 1989:121). Tenunan Alor merupakan tenunan lurik berjalur besar dengan jalur-jalur ikat sederhana yang mengutamakan jalur dengan warna yang kontras dan tajam serta diselingi sulaman ragam hias geometris (Thalo, 2003:70).



Foto 4.28 Sarung/Aemoli asal Kab. Alor



Foto 4.29 Sarung asal Kab. Alor

4.3 Peralatan dan Teknik Membuat Tenun

Dalam membuat tenun teknik dan peralatan yang digunakan masih sangat sederhana. Walau demikian tenun Nusa Tenggara Timur tidak kalah indah dengan tenun dari daerah lainnya.

4.3.1 Peralatan Membuat Tenun

Peralatan dalam pembuatan tenun ini di bagi menjadi dua yakni peralatan untuk membuat benang (dari kapas hingga menjadi benang) dan peralatan yang digunakan untuk menenun. Peralatan yang digunakan masih sangat sederhana dimulai dari peralatan pemecah kapas hingga menjadi benang yakni :

- a. Alat pemecah kapas
- b. Alat pemisah serat kapas dari bijinya
- c. Peralatan pemisah kapas
- d. Alat perentang benang, kemudian benang digulung membentuk bulatan
- e. Alat penyilang benang
- f. Alat penggulung benang
- g. Wadah membuat ramuan benang tenun
- h. Alat perentang benang benang
- i. Benang yang sudah diberi warna



Foto 4.30 Alat pemecah kapas.



Foto 4.31 Alat pemisah serat kapas dari biji



Foto 4.32. Alat pemisah kapas



Foto 4.33 Alat perentang benang



Foto 4.34 Alat penyilang benang



Foto 4.35 Alat penggulung benang



Foto 4.36 Wadah membuat ramuan warna



Foto 4.37 Alat perentang benang



Foto 4.38 Benang yang sudah diberi warna

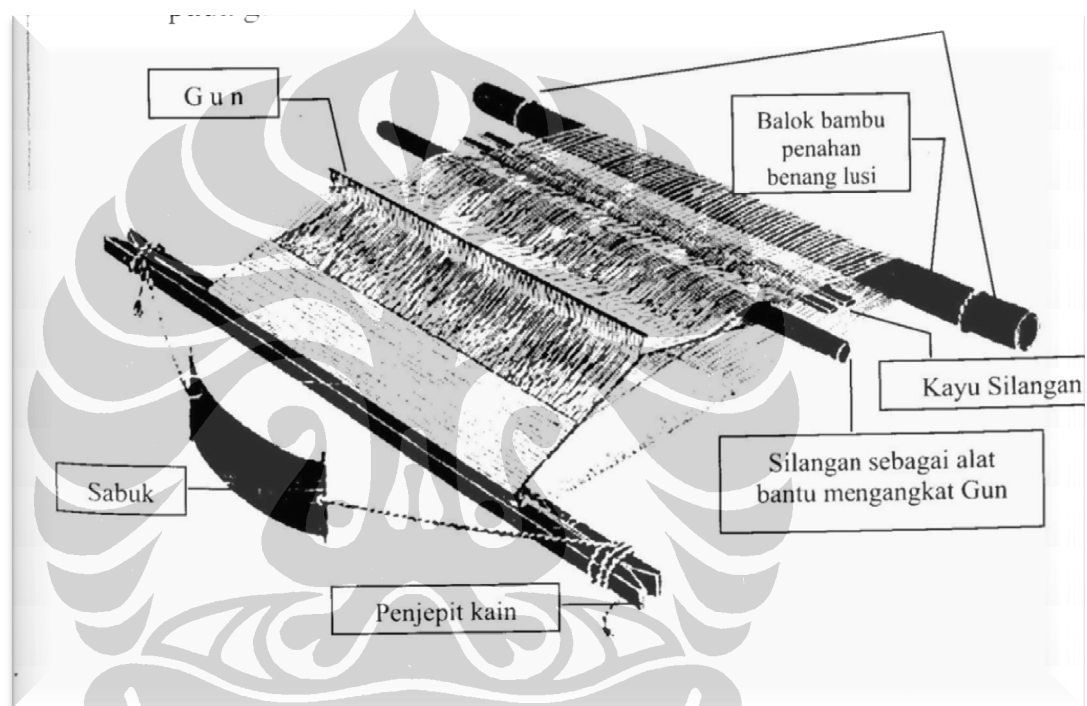
Sementara itu peralatan yang digunakan untuk menenun adalah satu set alat tenun tradisional yakni :

1. Balok Bambu : Balok bambu penahan benang lungsi. Alat ini sebagai penyangga lekukan benang lungsi dimana seluruh benang lungsi sebagai benang dasar tenunan melekok melalui alat ini, yang kemudian diletakkan dengan dua buah penyangga (ujung kiri dan kanan), agar alat ini diam (tidak bergerak) yang sekaligus berfungsi sebagai penahan benang lungsi pada saat dikencangkan dalam proses penenunan.

2. *Gun* : Merupakan alat yang terbuat dari bambu yang dibulatkan yang dipadukan dengan tali atau benang yang dirajutkan pada jalur benang lungsi secara horizontal (mengikuti lebar tenunan). Fungsinya untuk mengangkat sebagian benang lungsi dalam rangka memasukkan benang pakan dan alat pemukul untuk merapatkan benang pakan.
3. Silangan bulat : Merupakan alat yang terbuat dari kayu bulat atau pipa paralon yang diletakkan sama dengan *Gun* tapi mengambil bagian benang lungsi yang lain, fungsinya untuk membantu mengangkat *gun*. Silangan ini diangkat bersamaan dengan *gun* pada saat akan memasukkan benang pakan maupun pada saat memasukkan alat pemukul untuk merapatkan benang pakan
4. Kayu Silangan : Merupakan alat yang terbuat dari bambu atau kayu berbentuk pipih yang diletakkan sama dengan *gun* dan silangan bulat tapi dimasukkan dengan mengambil bagian benang lungsi lainnya (sehingga bersilangan). Fungsinya sebagai pemisah anyaman pada benang lungsi dan menjaga agar benang lungsi jangan kusut (jalur benang lungsi tetap terjaga).
5. Penjepit Kain : Merupakan alat yang terbuat dari dua buah balok kayu yang letaknya berseberangan (merupakan lawan) dari balok bambu yang ditempatkan rapat dengan perut penenun. Alat ini menjepit ujung-ujung benang lungsi yang berfungsi mengencangkan benang lungsi serta sebagai penjepit kain yang sudah ditenun.
6. Sabuk : Adalah alat yang terbuat dari kain atau bahan sejenisnya (sebagai ikan pinggang), yang letaknya di belakang pinggang penenun dan kedua ujungnya diberi tali dan diikatkan pada kedua ujung balok penjepit Kain. Fungsinya untuk menjaga agar balok penjepit kain tetap berada pada perut penenun.

Seluruh alat ini ditempatkan pada satu bingkai alat terbuat dari kayu (balok) dan bingkai ini pada bagian ujung terdapat balok penjepit dari balok bambu yang akan menjadi bagian yang tidak bergerak (statis) dari bentangan benang lungsi.

Sedangkan bagian yang bergerak untuk mengatur kekencangan benang lungsi pada saat penenunan adalah penjepit kain yang menempel di perut penenun dengan cara menggeser (maju/mundur) posisi duduk penenun.



Gambar 4.1 Seperangkat alat tenun
(Sumber: Thalo, 2003:15)



Foto 4.39 Seperangkat alat tenun

4.3.2 Teknik Membuat Tenun

Tenun Nusa Tenggara Timur di buat dengan teknik dan cara yang masih sederhana dan tradisional. Sebagai warisan budaya takbenda ketrampilan ini diturunkan secara turun temurun hingga saat ini.

Teknik yang dikenal adalah teknik membentuk motif yang di ikat pada bidang lungsi atau susunan benang vertikal. Namun demikian jika dilihat dari cara pengerjaanya tenunan Nusa Tenggara Timur dapat dibagi menjadi tiga jenis yakni:

1. Tenun Ikat disebut tenun ikat karena pembentukan motifnya melalui proses pengikatan benang lungsi. Tenun dengan teknik ikat hampir ada di seluruh daerah Nusa Tenggara Timur.



Foto 4.40 Proses membuat motif

Sementara itu proses pembuatan tenun ikat dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Bagan 4.1 Proses pembuatan tenun ikat
(Sumber: Thalo, 2003:12)

2. Tenun Buna; tenun dimana untuk membuat corak atau motif pada kain maka benang hias tersebut harus diwarnai terlebih dahulu. Lebih jauh dapat dijelaskan pada tenunan buna untuk membentuk motif perlu adanya benang pakan tambahan dengan berbagai warna sesuai dengan warna yang diinginkan. Proses penenunan hampir sama dengan proses teknik ikat, hanya bedanya jika pada teknik ikat motif telah terbentuk dari benang lungsi sedangkan untuk tenun buna motif baru terbentuk pada proses menenun (Thalo, 2003:13)



Bagan 4.2 Proses pembuatan tenun buna
(Sumber: Thalo, 2003:13)



Bagan 4.3 Proses pembuatan tenun Songket
(Sumber: Thalo, 2003:14)

3. Tenun Songket ; tenun ini sering disebut juga dengan tenun *Lotis* atau *Sotis* dimana cara pengerjaannya hampir serupa dengan tenun buna. Pada tenunan *sotis*, motif terbentuk karena persilangan benang lungsi di atas benang pakan sehingga terjadi efek lungsi. Efek lungsi ini yang menghasilkan motif. Untuk membuat motif pada tenunan *sotis* dipergunakan lidi sebagai alat bantu untuk mengungkit benang lungsi tertentu sesuai pola motif, setelah itu baru dimasukan benang pakan (Thalo, 2003:14)

4.3.3 Bahan dan Pewarnaan Tenun

Bahan atau benang pembuatan tenun Nusa Tenggara Timur berasal dari kapas dan benang sintetis (benang toko). Namun saat ini tenun berbahan benang kapas sudah sangat jarang ditemui karena pengerjaannya memerlukan waktu yang cukup lama dan dari segi ekonomi sulit untuk menjualnya karena harga yang sangat mahal.

Warna yang digunakan terdiri dari dua jenis yaitu zat warna nabati dan kimia. Zat warna nabati terdiri dari :

1. Mengkudu, yang di ambil adalah akarnya sebagai pewarna untuk merah dan coklat.
2. Tauk atau Tarum, tumbuhan ini yang di ambil adalah daunnya untuk menghasilkan warna biru dan hitam.
3. Kunyit, untuk menghasilkan warna kuning.

Sementara zat warna kimia yang digunakan adalah ;

1. Zat warna *naphtol*.
2. Zat warna wanteks.
3. Zat warna belerang. (Thalo, 2003:16).



Foto4.41 Bahan pewarna tenun

4.4 Makna Simbolik Ragam Hias

Masyarakat NTT memiliki keragaman baik dari agama, suku, maupun pekerjaan. Keragaman yang ada juga menunjukkan identitas masing masing budaya yang ada, karena identitas budaya merupakan ciri yang ditunjukkan seseorang karena orang itu merupakan anggota dari sebuah kelompok etnik tertentu. Dalam dunia yang semakin terbuka perjumpaan dan pergaulan antar suku semakin mudah dan disatu sisi kenyataan ini menimbulkan kesadaran akan perbedaan dalam aspek kehidupan. Ada beberapa contoh seperti orang Rote dengan tradisi pembuatan perak, orang Timor yang memiliki makanan yang terbuat dari jagung, atau juga orang Sabu yang mengkonsumsi gula cair sebagai pengganti nasi. Walaupun memiliki keberagaman budaya namun juga secara umum masyarakat NTT memiliki kebudayaan yang sama yakni menenun sebagai tradisi turun temurun.

Berbicara tentang kain tradisional, Nusa Tenggara Timur merupakan tempat yang banyak menghasilkan tenun ikat. Hampir setiap kerajaan, kelompok suku, wilayah dan pulau menciptakan pola hiasnya sendiri untuk kain mereka. Corak pembentuk pola hias ini diturunkan dari generasi ke generasi (Therik, 1990:1). Tenun bagi masyarakat NTT merupakan kain yang hampir ada dalam setiap rumah tangga. Fungsi kain ini bukan saja untuk busana sehari hari namun lebih dari itu tenun digunakan juga sebagai busana pada saat upacara adat atau sebagai perlengkapan upacara.

Nusa Tenggara Timur merupakan daerah kepulauan yang didiami oleh banyak suku/ etnis dan setiap suku/etnis memiliki bahasa, adat budaya serta kesenian sendiri-sendiri. Hal ini yang mempengaruhi sekaligus menerangkan dan menggambarkan mengapa ada begitu banyak corak hias/motif tenunan pada kain tradisional di provinsi NTT. Setiap suku mempunyai ragam hias tenunan yang khas yang menampilkan tokoh tokoh mitos, binatang, tumbuh tumbuhan dan juga pengungkapan abstraknya yang dijiwai oleh penghayatan yang mendalam akan kekuatan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Kuasa.

Tenunan yang dikembangkan oleh setiap suku/etnis di NTT merupakan seni kerajinan tangan turun temurun yang diajarkan kepada anak cucu demi kelestarian tenun tersebut. Pembuatan kain tenun seringkali juga disesuaikan dengan topografis suatu daerah dimana daerah yang memiliki iklim dingin biasanya membuat tenun yang tebal dan lebar seperti daerah Molo dan Niki Niki sedangkan daerah yang beriklim panas dan kering biasanya tenun yang dibuat tipis dan kecil seperti daerah Sabu, Rote (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, 2005:3).

Ragam hias dan warna tenun erat kaitannya dalam fungsi tenun. Namun demikian, terbatasnya pustaka tentang hal itu mengakibatkan uraian fungsi tenun di dalam kehidupan masyarakat Nusa Tenggara Timur di sub bab ini minim sekali.

Dalam kehidupan masyarakat seringkali alam dijadikan sebagai personifikasi dalam kehidupan mereka. Konsepsi alam dituangkan dalam berbagai aspek kehidupan tidak terkecuali dalam bidang seni. Salah satu seni yang seringkali menggambarkan keadaan alam adalah seni tenun yang dituangkan dalam motif atau ragam hiasnya.

Pengetahuan tentang ragam hias yang ada pada nekara perunggu yang dibawa oleh nenek moyang bangsa Indonesia berpengaruh terhadap ragam hias Indonesia pada umumnya (Suwati Kartiwa, 1993:2). Simbol-simbol yang diciptakan bukan hanya sekedar menambah keindahan saja namun lebih dari itu masyarakat membuat ragam hias yang mengandung kekuatan magis. Beberapa contoh seperti garis garis geometris yang merupakan sitilisasi fauna cecak, buaya, biawak yang melambangkan dunia bawah dan burung yang melambangkan dunia

atas, serta pohon hayat yang melambangkan kehidupan abadi di dunia lain (Suwati Kartiwa, 1993:3).

Ragam hias pada masa prasejarah tetap digunakan pada masa munculnya kerajaan Hindu di Indonesia yang memperkaya khasanah keindahan pada hasil karya seni. Beberapa contoh ragam hias tersebut adalah bentuk segitiga tumpal yang sudah dikenal pada masa prasejarah namun terdapat kembali dalam unsur ragam hias Hindu yang melambangkan Dewi Sri, Dewi Padi dan Dewi Kemakmuran. (Suwati Kartiwa, 1993:7).

Sebuah ragam hias seringkali dimaknai dengan beberapa makna. Hal ini dapat dilihat dari motif tumpal di atas dimana motif tumpal juga memiliki makna sebagai bentuk sederhana dari pucuk rebung (anak pohon bambu muda) yang melambangkan sebagai suatu kekuatan yang tumbuh dari dalam, dan motif tumpal juga dikatakan sebagai abstrak dari bentuk orang. Sementara itu motif spiral dan meander sebagai lambang pemujaan kepada matahari dan alam serta pohon hayat sebagai lambang adanya kelanjutan kehidupan yang abadi di alam lain, dan juga melambangkan kesatuan dan ke Esaan Tuhan yang menciptakan alam semesta (Suwati Kartiwa, 1993:7).

Tenun Nusa Tenggara Timur merupakan tenun yang memiliki ragam hias yang indah. Namun selain unsur keindahan ragam hias tenun tersebut mengandung makna yang disesuaikan dengan kepercayaan masyarakatnya. Setiap daerah memiliki penafsiran masing-masing yang berkenaan dengan ragam hias yang di buat. Beberapa penafsiran makna simbolik ragam hias dari beberapa daerah tersebut adalah :

1.Tenun Kabupaten Belu

Dalam pembuatan kain tenun biasanya menggunakan warna dan motif yang memiliki makna tertentu. Kain tenun Belu memiliki beberapa warna dan motif diantaranya, merah tua menyatakan keberanian, warna hitam menyatakan dukacita, warna kuning melambangkan kebahagiaan, warna putih melambangkan kesucian, warna biru dan hijau menyatakan kesuburan tanahnya. Motif yang biasa digunakan dalam kain tenun Belu ini adalah motif hulu pedang (*surik ulun*) , motif burung elang (*kikit*), motif buaya (*lafaek*), motif hewan tokek (*toko*), motif hewan

air (*we nain*), motif manusia (*ema*), motif kait kecil (*matan lotuk*), motif kait besar (*matan Bot*), motif *manu* (ayam) (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, 2006:16). Motif motif memiliki fungsi bukan saja sebagai penghias kain tenun namun lebih dari itu masyarakat mempercayai simbol-simbol yang dibuat memiliki arti khusus seperti motif cecak yang dipercaya sebagai simbol kejujuran, kebenaran serta abstraksi dari nenek moyang, motif manusia dan buaya menyatakan golongan bangsawan dan kepahlawanan (buaya dianggap sebagai dewa penguasa air sehingga motif ini dianalogikan sebagai lambang kaum bangsawan yang menguasai kaum kebanyakan), motif ayam melambangkan kejantanan. Hal ini dengan melihat ayam sebagai hewan aduan serta dianggap sebagai penanda waktu serta ayam dianggap sebagai lambang nenek moyang karena ayam merupakan hewan persembahan kepada roh nenek moyang dalam upacara-upacara adat mereka (D.D Koten et.al, 1994:76).

2.Tenun Kabupaten Timor Tengah Utara

Kain yang digunakan kaum wanita disebut *tais* dan yang digunakan oleh kaum pria dinamakan *bête*. Kain Timor Tengah Utara pada umumnya memiliki warna agak terang (D.D Koten et.al, 1994 : 75). Ragam hias kain ini terdiri dari motif manusia dan binatang seperti ayam, tokek, kuda, ragam hias kayu berkait, lotis terdiri dari ragam hias motif tokek/reptil serta tenunan buna (timbul) (Thalo, 2003:56). Motif buaya, cecak dan biawak dianggap sebagai lambang nenek moyang (D.D Koten et.al, 1994:74).

3.Tenun Kabupaten Timor Tengah Selatan

Kain tenun dari kabupaten Timor Tengah Selatan tidak terlalu berbeda jauh dengan kain tenun dari daerah Timor Tengah Utara. Warna dominan yang dimiliki biasanya warna dasar agak gelap yaitu biru, hitam, merah dan coklat (D.D Koten et.al, 1994:75), namun ada kain yang berwarna merah dan putih yang berasal dari salah satu daerah di kabupaten ini yakni daerah Molo. Warna ini melambangkan keberanian dan kesucian yang dikaitkan dengan pengalaman sejarah tentang masuknya bendera merah putih di daerah tersebut (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, 2005:57).

Kain Timor dari daerah ini memiliki beberapa ragam hias yang memiliki arti seperti ;

1. Ragam hias manusia, (*Fut Atoni*) menurut pandangan masyarakat suku dawan figure manusia dimaksudkan untuk mengenang kembali kehadiran nenek moyang mereka yang pertama kali menjejakkan kaki di tanah Timor (*Tel Pah Meto*). Figur manusia juga memberi makna kewibawaan, sikap toleransi, menghargai menghormati dan memberi perlindungan terhadap keluarga, istri dan anak. Kain ini biasanya digunakan oleh kaum laki laki dari daerah Amanuban.
2. Ragam hias Ayam, ragam hias ini diintrepretasikan sebagai motif yang menggambarkan kreatif, giat, rajin dalam mencari nafkah. Biasanya motif ini digunakan oleh para petani.
3. Ragam hias cecak dan tokek, ragam hias ini memiliki makna kejujuran dan kesucian, kedua binatang ini dipercaya sebagai lambang dewa bumi. Cecak juga dipercaya sebagai reptil penghubung antara manusia dan roh leluhur sedangkan tokek dianggap hewan pembawa berita / penanda kemungkinan akan terjadi sesuatu peristiwa. Motif ini dahulu digunakan oleh raja namun saat ini telah digunakan oleh semua masyarakat.
4. Ragam hias kuda, kuda merupakan kendaraan panglima perang (*Meo*) serta sebagai alat transportasi. Kain bermotif ini digunakan oleh pengawal kampung baik pada saat bertugas maupun pada saat dinobatkan serta upacara resmi lainnya.
5. Ragam hias kait keluar, ragam hias ini dikembangkan dalam bentuk mata rantai yang saling kait mengait keluar. Ragam hias ini melambangkan kekerabatan dalam komunitas masyarakat dan keluarga dalam satu rumpun.
6. Ragam hias kait keluar dan kedalam, simbol dari perkawinan sepasang suami istri yang diikuti oleh saudara kandung masing-masing pasangan tersebut.
7. Ragam hias kait berporos, perpaduan dari ragam hias kait keluar dan kedalam, menggambarkan hubungan yang harmonis antara raja dengan rakyatnya.

8. Ragam hias kait mengait, biasanya dipakai oleh raja karena menggambarkan sistem perkawinan raja yang menganut poligami.
9. Ragam hias kait besar yang biasa digunakan oleh kaum bangsawan
10. Ragam hias kait kecil biasa digunakan oleh kaum kebanyakan.
11. Ragam hias *mau Ana* , dalam membuat pola motif ini digunakan sejenis daun yang dalam bahasa daerah dikenal daun pohon *Niki*. Pohon ini diinterpretasikan sebagai pemberi kesuburan, kesejukan dan kemakmuran kepada manusia, hewan dan tumbuh-tumbuhan (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, 2005:39-59).

4. Tenun Kabupaten Kupang

Salah satu tenun kabupaten Kupang adalah tenun yang berasal dari Amarasi. Motif ini menyerupai aliran sungai, menggambarkan perjalanan orang-orang Amarasi yang berliku liku. Nama motif ini adalah Noe (sungai) Riu (berliku).

5. Tenun Kabupaten Rote

Masyarakat Rote terbuka menerima pengaruh dari luar pulau Rote dimana kontak pertama adalah dengan bangsa Eropa abad 17, ketika itu datang bangsa Portugis untuk menyebarkan misi agama Kristen. Hubungan perdagangan meluas dengan pedagang-pedagang Gujarat dimana dalam hubungan perdagangan ini hanya golongan elit atau golongan atas dari masyarakat Rote yang lebih banyak berkomunikasi dengan unsur-unsur yang datang dari luar.

Perdagangan yang dilakukan adalah jual beli hasil rempah-rempah yang ditukar dengan minuman keras, kain patola dan lainnya, sehingga kain tenun patola hanya terbatas dipakai oleh golongan atas dan bangsawan pada waktu itu. Namun lama kelamaan ketika hubungan perdagangan itu menurun dan patola sukar di dapat, maka mulailah di coba untuk meniru motif patola untuk pakaian kaum bangsawan di Rote. Lama kelamaan motif ini ditiru di pulau Rote, Sabu dan Ndao khusus bunga yang bersudut delapan dalam lingkaran, merupakan motif yang tetap dipertahankan untuk pakaian kalangan bangsawan. (Suwati Kartiwa, 1993:82-83).

6. Tenun Kabupaten Sabu

Kain yang digunakan oleh kaum lelaki disebut *hii* atau *higi* dan kain yang digunakan oleh kaum wanita disebut dengan *ei*. Beberapa contoh kain yang dikenal adalah *ei raja*, *ei ledo*, *ei worapi*, *ei klere*, *higi huri*, *higi* dan lain lain, warna kain yang biasa digunakan adalah hitam, merah, coklat tua, putih dll. (D.D Koten et.al, 1994 : 69).

Dalam masyarakat Sabu terdapat dua kelompok suku yang masing masing mempunyai motif tersendiri dalam tenunannya. Kelompok suku yang lebih besar disebut *Hubi Ae* dan kelompok yang kecil dinamakan *Hubi Iki*. Ciri yang membedakannya adalah warna pada pinggir sambungan tengah, yaitu warna merah untuk kelompok *Hubi Ae* dan warna biru kehitaman untuk kelompok *Hubi Iki*. (Duggan, 2010:6).

Ragam hias pada tenun ikat Sabu mempunyai ciri tersendiri, yakni menonjolkan arti perlambang atau makna simbolik dari kehidupan masyarakat dan keadaan alam sekitarnya, misalnya motif bunga, daun lontar, burung, ayam dan kuda.

7. Tenun Kabupaten Sumba Timur

Sumba Timur merupakan daerah yang cukup terkenal di Nusa Tenggara Timur. Bukan saja karena tradisi megalitiknya yang terkenal namun juga adat istiadat dan budaya. Motif kain Sumba Timur selain memiliki unsur keindahan juga memiliki makna. Makna motif hias dari kain tersebut, adalah:

1. Motif kuda

Kuda bagi masyarakat Sumba Timur merupakan ternak yang sangat berguna. Ada beberapa fungsi kuda dalam kehidupan masyarakat Sumba Timur seperti; kuda digunakan sebagai mas kawin dalam pernikahan, sebagai alat angkut, sebagai penentu status sosial, sebagai kuda tunggang dalam peperangan. Motif kuda yang terdapat pada kain ini dikaitkan dengan kejantanan, keberanian serta kepahlawanan. Motif ini juga dikaitkan dengan adat kebiasaan pemakaian kuda dalam peperangan dan alat pengangkutan. Biasanya pada jaman dahulu kaum lelaki mengadakan perang tanding sambil menunggang kuda. Pada waktu dahulu selalu

terjadi pertempuran sehingga dalam perjalanan selalu menggunakan kuda sebagai kawan dalam menempuh perjalanan.

2. Motif ayam

Motif ayam ini memiliki makna kesadaran, pengertian ini dihubungkan dengan sifat ayam. Pada pagi hari ayam dengan kokokannya dapat membangunkan manusia. Dengan kokokannya menjadi tanda hari sudah siang atau hari telah malam.

Kejantanan, pengertian ini dihubungkan dengan ungkapan "*manu wolu ma kakaluk*" yang berarti ayam jago yang berkokok. Hal ini di lihat setelah ayam jago yang menang bertanding. Pengertian ini menunjukan kepada seorang pemimpin yang bersikap jantan.

Tanda kehidupan, pengertian yang dimaksud adalah bahwa dengan kokok ayam ayam manusia yang tersesat dalam perjalanan dapat mengetahui bahwa kampung atau dusun sudah dekat. Dengan kata lain bahwa dengan kokok ayam tanda tanda kehidupan sudah mulai ada. Pengertian inipun dituangkan dalam ungkapan "*manu ma kakaluku, mawi maka ngukuku*" yang berarti "ayam jago yang berkokok dan babi jantan yang mendengus". Secara harafiah dapat diartikan bahwa dimana ada ayam dan babi, disanapun ada manusia. Ungkapan ini dilatarbelakangi kebiasaan masyarakat untuk memelihara ayam dan babi.

3. Motif udang dan ular

Motif udang dan ular dapat di buat bersamaan dalam satu kain atau terpisah. Motif ini di kaitkan dengan kepercayaan asli mereka bahwa kematian hanyalah kejadian sesaat untuk menjalani kehidupan yang baru. Pengertian ini disimbolkan dengan ular dan udang yang berganti kulit. Pergantian kulit ini di analogikan dengan kehidupan baru setelah manusia mati

4. Motif rusa

Motif ini diinspirasi dengan lingkungan alam Sumba yang banyak memiliki hewan rusa. Rusa dengan tanduk yang menjulang tinggi dan kelincahan meloloskan diri dari kepungan manusia menggambarkan pimpinan yang bertindak berani dan bijaksana dalam mengatasi segala

kesulitan yang di alami oleh bawahannya. Jadi motif rusa menggambarkan kebijaksanaan dan keagungan seorang pemimpin. Keberanian seorang pemimpin tercermin dari ungkapan yakni “*pajngga kadu ruhangu, pasara mata mandungu*” yang artinya hendaknya tinggi seperti tanduk rusa dan merah seperti mata ular.

5. Motif orang dan tugu perang

Motif manusia dan pohon yang di bentuk menyerupai manusia menyatakan arti nenek moyang (pohon hayat). Penggunaan motif ini untuk menghormati roh nenek moyang dan juga mengingatkan mereka kepada pembawa keahlian tenun yang pertama yaitu *Tara Hawu lalu Wewu*. Kepala atau tengkorak manusia juga sering digunakan sebagai simbol kepahlawanan. Hal ini dilatar belakangi dengan kehidupan pria jaman dahulu, yakni pada masa lalu sering terjadi perang antar kelompok dan lawan yang berhasil di bunuh kepalanya di penggal dan diletakkan di tiang atau tugu perang rumah adat. Jadi kedua motif tersebut melambangkan nenek moyang dan keperkasaan.

6. Motif buaya

Motif ini digunakan untuk menunjukkan sikap pimpinan yang tegas. Motif ini digunakan oleh kaum bangsawan. Mereka biasanya disegani dan penuh wibawa sehingga apa yang dikatakan harus dilaksanakan oleh orang lain. Ada ungkapan yang berbunyi “*woya tadanu, kauik karobut*” yang artinya ganas bagaikan buaya dan lincah seperti kera. Hal ini dikaitkan dengan kaum bangsawan harus mampu bertindak tegas dan bijaksana (D.D Koten et.al 1994:54-56).

8 .Tenun Kabupaten Sumba Barat

Sumba Barat memiliki pranata religius yang hampir sama dengan Sumba Timur yakni Merapu sebagai agama asli orang Sumba (Thalo, 2003:140). Kepercayaan Merapu mempunyai konsepsi tentang adanya “Yang Illahi “, yang menciptakan alam semesta dan kehidupan segala makhluk, “*Ama a Mawolo, Ina a Marawi*”, yang artinya bapak yang memintal–ibu yang menenun (Beding, 2002:32).

Ketrampilan menenun sudah menjadi tradisi turun temurun bagi wanita Sumba. Selain merupakan tradisi menenun juga merupakan ketrampilan yang utama dalam upaya menambah penghasilan hidup .

Kain tenun Sumba Barat memiliki ornament dekoratif yang lembut dengan pola geometris dengan motif dan ornament yang bergaya statis (Thalo, 2003:140).

Kain wanita (*lawu*) dibedakan dengan kain laki laki (*Hinggi*). Kain yang digunakan laki laki biasanya tidak bermotif dan biasanya berumbai pada ujungnya. Kain wanita biasanya bermotif kait dan tumpal yang membentuk gambar anting anting (*mamuli*). Gambar tersebut melambangkan kesuburan dan nenek moyang, sedangkan arti dari warna yang digunakan adalah keagungan, kesucian, kejantanan dan kepahlawanan (D.D Koten et.al, 1994:67).

9. Tenun Kabupaten Manggarai

Sebelum mengenal tenun ikat orang Manggarai menggunakan pakaian dari kulit kayu yakni kayu *Lale* (sejenis sukun), kemudian diganti dengan anyaman dari daun pandan yang dikeringkan (Dagur, 2004:10). Seiring berkembangnya jaman kemudian pakaian kulit kayu diganti dengan tenun. Tenunan Manggarai umumnya mengutamakan seni tenun sulam dengan warna dasar hitam atau biru kehitaman. Seluruh motif tenunan mengambil ragam songket dimana dibuatkan alur dari atas ke bawah dan diantaranya disusun berbagai bentuk motif yang di sulam misalnya segi empat, segi lima dengan berbagai variasi di ujungnya (Liliweri, 1989:245).

Kain tenun songket menurut masyarakat Manggarai memiliki nilai dan simbol. Warna hitam pada songket melambangkan sebuah arti kebesaran dan keagungan orang Manggarai serta kepasrahan bahwa semua manusia akhirnya akan kembali kepada Yang Maha Kuasa (Dagur, 2004:23).

Selain warna yang dianggap memiliki arti, songket Manggarai juga memiliki beberapa ragam hias yang memiliki makna seperti motif bunga *wela kaweng* bermakna interpedensi antara manusia dengan alam sekitarnya, Motif *wela runu* (bunga *runu*) melambangkan masyarakat Manggarai bagaikan bunga kecil yang memberi keindahan dalam hidup serta *ranggong* (laba laba) simbol kejujuran dan kerja keras. Di samping itu ada pula motif lainnya yaitu *su'i* (garis

garis batas) pertanda bahwa segala sesuatu pasti akan ada akhir serta batasnya, motif *ntala* (bintang) terkait dengan harapan yang sering dikumandangkan agar dapat mencapai titik yang tinggi hingga mencapai bintang yang dikaitkan dengan panjang umur, senantiasa sehat dan memiliki pengaruh yang tinggi didalam kehidupan bermasyarakat (Dagur 2004 : 23-24).

10. Tenun Kabupaten Ngada

Seni tenun ikat pada suku Ngada sederhana dan belum berkembang secara baik meskipun motifnya luhur seperti kuda, gajah, kaki ayam. Ragam hias dalam sebuah kain tenun biasanya memiliki makna yang dalam. seperti motif kuda sebagai kendaraan arwah leluhur ke alam baka, gajah dipercaya sebagai kendaraan para dewa, kaki ayam (wai manu) dianggap sebagai binatang sakti (Liliweri, 1989 : 219).

Seni tenun ikat Nagekeo nampaknya belum berkembang juga tetapi lebih hidup dari tenun ikat suku Ngada. Tenun Nagekeo dengan motif dan ragam hias geometris kecil disebut *Hoba* berwarna dasar coklat/hitam dengan motif dan ragam hias geometris yang kontras di atasnya. Seni tenun Riung dan Mbagi dikerjakan dengan teknik songket/ sulam di atas warna dasar hitam dengan motif geometris kuning (Thalo, 2003:104). Warna kuning melambangkan status sosial pemakainya (D.D Koten et.al, 1994:86).

11. Tenun Kabupaten Ende

Setiap sarung Ende dan Lio biasanya berwarna dasar merah tua kecoklatan dan memiliki motif flora dan fauna seperti kuda, daun, burung untuk wanita dan untuk pria biasanya berwarna dasar hitam atau biru kehitam hitaman dan memiliki jalur-jalur geometris (Thalo, 2003:94).

12. Tenun Kabupaten Sikka

Salah satu motif hias dari tenun ikat Krowe Sikka ada yang menggambarkan tentang legenda dewi padi atau *Ina pare*. Legenda Ina Pare tersebut di kutip dalam label koleksi museum oleh Sareng Orinbao dapat diceritakan sebagai berikut :

“Ine Mbu adalah nama asli dari Ina pare (ibu padi) putri dari pasangan Raja dan Kaja. Ayahnya, Raja adalah salah satu Tri Tunggal dalam kepercayaan asli Lio. Sebagai putri dari anggota Tri Tunggal, Ine Mbu dikenal sebagai putri dewa yang berwatak kedewian. Suatu saat daerah tersebut mengalami kekeringan dan paceklik yang hebat. Terdorong oleh perasaan kasih yang dalam terhadap rakyat yang tidak memiliki bahan makanan Ine Mbu merelakan dirinya dikorbankan (dibunuh) dan dicincang oleh saudara sulungnya Ndale di gunung Kelindota yaitu sebuah gunung yang terdapat di Lio bagian utara. Daging dan darah Ine Mbu kemudian disebar di daerah yang kering dan keajaiban terjadi tak lama kemudian daerah tersebut kembali subur. Kemudian di daerah tersebut tumbuh padi”.

Legenda ini memiliki makna pengorbanan suci kepada para dewa. Sebelum di bunuh Ine Mbu berpakaian lengkap dengan menggunakan perhiasan dari gading yang di sebut Matang bala.

Disamping itu ada pula motif *jarang ata biang* yang menggambarkan seorang manusia yang mengendarai kuda sebagai lambang perjalanan arwah menuju alam baka, motif pohon hayat sebagai lambang kehadiran Tuhan sebagai sumber hidup manusia (Liliweri, 1989:178).

Tenun dari Sikka ini memiliki beberapa warna di antaranya merah, coklat yang berarti menunjukkan suatu keagungan dan status sosial yang tinggi (walaupun saat ini sudah tidak ada lagi perbedaan untuk pemakai) (D.D Kotten, 1994:31).

13. Tenun Kabupaten Flores Timur

Tenun ikat Flores Timur memiliki motif hias geometris. Namun demikian di dalam motif tersebut terkadang terdapat motif manusia, tumbuhan dan binatang. Ada beberapa motif pakaian ini yang memiliki makna seperti motif manusia sebagai abstraksi nenek moyang, motif ayam sebagai lambang penunjuk waktu (D.D Kotten, 1994:82).

14. Tenun Kabupaten Alor

Kain tenun dari Alor ini memiliki motif geometris, belah ketupat, tumpal, binatang dan tumbuh-tumbuhan. Motif tersebut memiliki makna sebagai abstraksi nenek moyang. Selain itu warna-warna kain memiliki makna seperti warna merah lambang keberanian, warna hitam lambang dukacita, warna biru lambang kesuburan alamnya dan warna putih lambang kejujuran dan kesucian (D.D Kotten, 1994:80).

Dari uraian di atas Nusa Tenggara Timur memiliki beragam motif tenun yang sangat indah dan menarik. Motif hias yang dibuat bukan saja mengutamakan unsur keindahan namun lebih dari itu yakni dipercaya memiliki kekuatan magis. Kain tenun Nusa Tenggara Timur masing-masing memiliki perbedaan motif hias, namun demikian dari perbedaan yang ada terdapat motif yang hampir ada dalam setiap tenun Nusa Tenggara Timur yakni motif geometris. Walaupun motif ini memiliki porsi yang berbeda dalam setiap kain tenun.

Untuk melihat lebih jauh kategori dari motif hias tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

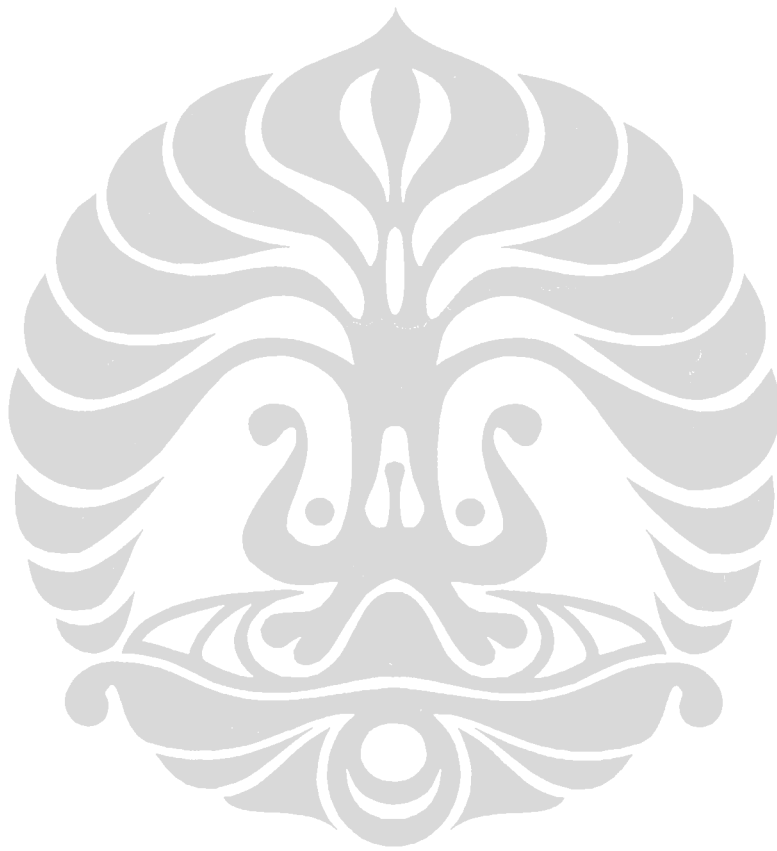
Motif hias tenun Nusa Tenggara Timur dapat dikategorikan dalam tiga klasifikasi yakni :

1. Motif makhluk hidup atau naturalistik yakni motif manusia contoh manusia kangkang pada kain Sumba,
2. Motif binatang contoh kuda, buaya, cecak, kepiting, burung dan lain lain yang terdapat pada kain tenun Sumba Timur, Rote.
3. Motif tumbuh-tumbuhan contoh motif kembang pada kain tenun Ngada, Manggarai, Rote, Sabu, Sikka, Flores Timur
4. Motif geometris yang di buat dalam beberapa bentuk seperti tumpal, kait, meander dan lain lain. Contoh kain tenun kabupaten Timor Tengah Selatan, Timor Tengah Utara, Flores Timur, Alor.

Jika dilihat dari daya kreasi penenun Nusa Tenggara Timur dapat dibagi 3 yakni :

1. Motif hias yang amat besar seperti motif hias kain Sumba.
2. Motif hias besar seperti kain tenun Sabu, Rote.
3. Motif hias kecil seperti kain tenun Ende (Orinbao, 1992 : 51).

Sementara itu di lihat dari peralatan yang digunakan, tenun Nusa Tenggara Timur hampir seluruhnya di buat dengan menggunakan alat tenun bukan mesin (ATBM).



BAB 5

PEMBELAJARAN DAN PELESTARIAN TENUN DI MUSEUM

5.1 Museum dan Pembelajaran Tenun NTT

Saat ini museum mulai berkembang dari hanya memamerkan koleksi hingga dapat memberikan kesempatan pengunjung untuk bereksplorasi dan bereksperimen dengan koleksi museum. Dalam upaya mewujudkan hal tersebut diperlukan sebuah ruang ajar atau ruang praktik yang dapat memberi kesempatan bagi pengunjung untuk langsung menyentuh dan mempraktikkan pembuatan benda-benda budaya. Jika mengacu kepada teori pembelajaran yang dibuat oleh Goerge E. Hein maka ruang ajar yang akan dibuat sebagai ruang pembelajaran tenun adalah ruang ajar yang dilandasi oleh teori konstruktivisme, dimana dalam ruang ajar tersebut pembelajar dapat menyentuh dan mempraktikkan koleksi yang ada. Bentuk ruang ajar tersebut adalah sebuah bengkel. Bengkel yang dimaksud dalam hal ini adalah bengkel tenun yakni sebuah tempat praktik membuat tenun dimana pembelajar atau pengunjung dapat membuat tenun tahap demi tahap. Selain bengkel dalam upaya memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang tenun maka di buat ruang audio visual dimana dalam ruang ini akan ditampilkan tahapan pembuatan tenun dan pengetahuan tentang teknologi tenun serta tradisi atau upacara yang berkaitan dengan tenun. Tenun merupakan warisan budaya masyarakat Nusa Tenggara Timur yang patut dilestarikan agar tidak punah. Oleh karena itu museum berusaha merekam jejak budaya tersebut dengan membuat sebuah ruang pameran yang menampilkan koleksi *masterpiece* yakni koleksi yang tidak diproduksi kembali, memiliki desain yang unik yang dapat menggambarkan identitas masyarakat Nusa Tenggara Timur serta terbuat dari benang kapas.

Di museum setiap individu bebas bereksplorasi, objek dijadikan orientasi mereka untuk melakukan proses belajar. Setiap museum memiliki tanggung jawab dalam bidang pendidikan. Di dalam museum akan ada pertemuan antara objek dan gagasan untuk masyarakat dari berbagai usia, minat, kemampuan serta dari berbagai latar belakang. Pendidikan di museum merupakan penghubung antara pengalaman dan harapan serta gagasan yang di peroleh dari koleksi museum

(Edson dan Dean, 1996:194). Walau Seringkali aktivitas di museum dihubungkan dengan kegiatan anak-anak, sesungguhnya secara umum pengunjung baik anak-anak maupun orang dewasa ingin mendapatkan pengalaman belajar ketika mengunjungi museum (Edson dan Dean, 1996:194). Ketika orang-orang belajar, kapasitas mereka untuk belajar berkembang dan bentuk dan volume pikiran di ubah oleh proses tentang kehadiran informasi baru (Hein, 1998:30).

Museum Nusa Tenggara Timur memiliki koleksi tenun sebagai identitas masyarakatnya. Terdapat perbedaan makna ketika peralatan tenun dan proses tenun masih berada di masyarakat dengan ketika peralatan dan proses tenun tersebut sudah berada di museum. Dalam kehidupan masyarakat Nusa Tenggara Timur salah satu tujuan menenun adalah untuk memenuhi kebutuhan hidup. Masyarakat belum sepenuhnya melihat bahwa kegiatan ini dapat menjadi media pembelajaran bagi generasi muda atau keturunannya namun lebih kepada pemenuhan kebutuhan ekonomi dan sosial. Namun oleh museum peralatan serta proses tenun diberikan makna yang berbeda yakni ketika peralatan tersebut telah dipilih menjadi koleksi museum maka peralatan tersebut telah mengalami proses musealisasi dan telah masuk dalam konteks museologi sehingga benda tersebut sudah tidak memiliki makna atau nilai pada saat berada di masyarakat namun akan memperoleh makna baru serta informasi baru. Proses ini dinamakan proses *museality*. Setelah proses *museality* maka benda tersebut telah memiliki nilai sebagai dokumen, dimana dokumen ini dapat merekam atau bercerita tentang masyarakat yang ada. Dengan demikian peralatan, proses dan hasil tenun yang ada di museum memiliki makna dari sekadar pemenuhan kebutuhan ekonomi menjadi peralatan yang berguna sebagai media pembelajaran dalam upaya mempertahankan tenun dan peralatannya sebagai identitas budaya masyarakat Nusa Tenggara Timur.

Tenun Nusa Tenggara Timur memiliki teknologi yang masih tradisional yakni masih dikerjakan dengan tangan dan dibuat dengan alat yang sederhana. Dalam mempelajari kain tenun di museum tidak dapat hanya melihat secara fisik kain tenun tersebut, namun lebih memberi kesempatan pengunjung untuk melihat, menyentuh, mengerjakan cara menenun serta mempelajari makna motif hias di balik tenun tersebut.

Sebagai pusat ilmu penerahuan museum dituntut dapat memberi kesempatan bagi pengunjung untuk mempelajari koleksi sesuai dengan berbagai pendekatan. Salah satu pendekatan yang digunakan untuk mempelajari kain tenun sebagai produk budaya dan identitas masyarakat Nusa Tenggara Timur adalah dengan model pembelajaran konstruktivis.

Teori ini memiliki dua prinsip yang berbeda dengan teori pendidikan lainnya. Perbedaan tersebut adalah dalam teori konstruktivis yang pertama adanya pemahaman bahwa saat belajar membutuhkan partisipasi aktif dari pembelajar dan prinsip kedua adalah bahwa kesimpulan yang diambil tidak divalidasi dengan standar kebenaran dari pihak kurator sebagai pengelola museum namun lebih kepada pembelajar tersebut (Hein, 1998:34).

Dalam teori ini partisipasi aktif yang di maksud adalah pembelajar tidak menyerap pengetahuan secara pasif namun lebih memberi kesempatan dalam menggunakan tangan dan pikiran mereka, artinya bahwa ada interaksi antara pengunjung dan objek (Hein, 1998:34). Interaksi yang dimaksudkan di sini adalah bahwa koleksi museum harus dapat di sentuh dan di pegang sehingga dapat merangsang proses berpikir pembelajar. Selain itu untuk memperdalam proses berpikir dan untuk meningkatkan pemahaman, mereka dapat melakukan eksperimen karena dalam teori belajar ini eksperimen merupakan hal penting yang dilakukan oleh pembelajar sehingga mereka mendapat kesimpulan yang dapat menambah pemahaman mereka terhadap koleksi dan pameran tersebut. Dalam mempelajari tenun diperlukan interaksi antara pembelajar dengan peralatan tenun sehingga dengan adanya interaksi dapat memberikan kesempatan belajar aktif kepada pembelajar. Interaksi ini juga merupakan langkah pembelajar untuk bereksperimen terhadap peralatan tenun yakni bagaimana menggunakan peralatan tersebut hingga dapat menghasilkan sebuah tenun. Setelah pembelajar menggunakan peralatan tersebut diharapkan bahwa pembelajar dapat meningkatkan pemahaman serta pengalaman di museum.

Sementara itu dalam proses belajar konstruktivis ini kesimpulan diserahkan kepada pembelajar. Terdapat banyak bukti penelitian yang mendukung bahwa pengetahuan dapat membuka berbagai fenomena yang dapat mengarahkan orang untuk mengambil kesimpulan yang berbeda tergantung dari latar belakang

dan pengalaman masing-masing (Hein, 1998:34). Suatu pameran konstruktivis seperti halnya pameran diskoveri akan memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk mengkonstruksi pengetahuan, namun sebagai tambahan bahwa teori konstruktivis memiliki banyak jalan untuk mengesahkan kesimpulan pengunjung (Hein, 1998:35). Dalam mempelajari tenun setiap pengunjung dapat mempergunakan berbagai peralatan serta mempelajarinya. Dengan demikian pembelajar akan memperoleh pengalaman serta kesimpulan yang beragam dari masing-masing pengunjung. Jika pembelajaran dapat meliputi berbagai kesempatan dalam kehidupan kita, maka semua aspek dari sebuah pengalaman dapat mendukung proses belajar. Museum memberi kenyamanan bagi pengunjung untuk belajar dan semua aspek dalam desain dan program pameran akan memberi kesempatan bagi anak-anak dan dewasa, keluarga serta kelompok sekolah untuk belajar (Hein dan Alexander, 1998:11).

Dalam beberapa tahun terakhir museum telah membuat pendekatan konstruktivis dengan membangun sebuah ruang yang hampir sama fungsinya dengan ruang penemuan dalam teori pendidikan diskoveri dimana dalam ruangan tersebut diisi dengan berbagai benda yang berasal dari seluruh masyarakat dan pengunjung dapat mengujinya, seringkali di bawah bimbingan staf museum. (Hein dan Alexander, 1998:43).

Museum terbuka bagi seseorang untuk bereksplorasi, proses belajar dapat dilaksanakan dengan berorientasi terhadap objek. Setiap pengalaman di museum memberi peluang bagi pengunjung untuk membuka wawasan baru tentang budaya dan lingkungan ilmiah tentang keberadaan mereka (Edson dan Dean, 1996:194).

Jika dalam ruang kelas sekolah belajar dibatasi dengan kurikulum yang harus dilaksanakan dan menyebabkan pelajar tidak dapat mengeksplorasi lingkungan dunia mereka yang dapat memberikan pengalaman, maka pameran interaktif yang memiliki koleksi di sisi lain dapat menawarkan pembelajar untuk bereksplorasi dan bereksperimen (Caulton, 1998:19).

Sebagian besar tujuan seseorang untuk belajar adalah untuk memotivasi diri, adanya kepuasan emosional dan untuk keuntungan pribadi. Penelitian menemukan bahwa seseorang sangat termotivasi untuk belajar jika:

1. Mereka dalam upaya mendukung lingkungan;

2. Mereka terlibat dalam kegiatan yang bermakna;
3. Mereka terbebas dari kecemasan, ketakutan dan keadaan mental negatif lainnya;
4. Mereka memiliki pilihan dan kontrol atas pembelajaran mereka;
5. Mereka memiliki tantangan tugas yang dapat meningkatkan ketrampilan mereka (Falk dan Dierking, 2002:15).

Menurut Piaget yang di kutip Caulton menyatakan bahwa pameran interaktif menyediakan kerangka kerja yang memenuhi tiga bidang pembelajaran yang diidentifikasi dalam penggolongan / taksonomi Bloom tentang belajar yaitu:

1. Belajar kognitif (mendapatkan pengetahuan dan pemahaman)
2. Belajar Afektif (melibatkan sikap, kepentingan dan motivasi)
3. Belajar psiko motorik (mendapatkan ketrampilan) (Caulton, 1998:19).

Menurut Ducworth (1990) yang di kutip Hein mengatakan bahwa dalam literatur pendidikan formal telah dikatakan bahwa siswa dapat belajar lebih banyak jika mereka dapat terlibat langsung dengan aktifitas fisik. Namun belakangan terakhir pendidikan formal telah menekankan perlunya *mind-on* di samping *hands-on*. Museum menambah ruang aktivitas dimana pengunjung terlibat dalam pemecahan masalah, aktivitas membuat kerajinan yang lengkap, serta kegiatan lainnya (Hein, 1998:144). Museum memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk berinteraksi dengan pameran serta melibatkan dengan pameran tersebut sehingga pengunjung merasa dihargai dan termotivasi (Hein, 1998:137).

Berdasarkan hal tersebut di atas dicoba untuk menelaah bentuk pameran tenun yang ada di museum Nusa Tenggara Timur. Selama ini penataan pameran di museum Nusa Tenggara Timur hanya menampilkan koleksi tenun secara tradisional yakni tenun dipamerkan dengan cara memamerkan di dalam vitrin tanpa dapat melihat makna di balik tenun. Masyarakat sebagai pengunjung tidak dapat menyentuh, meraba apalagi mencoba untuk membuat tenun tersebut.

Seperti diketahui bahwa tenun Nusa Tenggara Timur merupakan tenun yang unik yang di buat dengan menggunakan beberapa jenis benang yakni benang kapas dan benang sintetis. Jika pengunjung tidak diberi kesempatan untuk menyentuh dan merasakan benang tersebut maka pengunjung tidak dapat

membedakan tenun dengan dua material yang berbeda tersebut, sehingga pengunjung tidak mendapat pengetahuan dan pengalaman dari hal tersebut dan pengunjung hanya melihat bentuk fisik tanpa dapat mengetahui informasi yang terdapat di kain tersebut.

Meskipun keterampilan menenun merupakan warisan budaya yang diturunkan secara turun temurun, namun ketrampilan ini tidak dimiliki oleh semua orang. Masyarakat yang lahir di kota bahkan belum tentu dapat menenun seperti layaknya masyarakat di desa. Hal ini mungkin disebabkan pengaruh globalisasi yang dapat mengubah pola pikir generasi muda untuk meninggalkan hal yang bersifat tradisi menjadi hal yang bersifat modern. Jika hal ini tidak disikapi dengan serius maka kita akan dapat kehilangan salah satu warisan budaya tradisi leluhur kita, dan bukan tidak mungkin kita akan kehilangan identitas kita.



Foto 5.1 Kain tenun dalam ruang pameran

Museum sebagai media pembelajaran serta pusat ilmu pengetahuan memiliki tanggung jawab dalam mempertahankan warisan budaya yang ada tersebut. Berbagai pengetahuan dapat di peroleh di museum baik dengan melihat tampilan koleksi di ruang pameran ataupun dapat langsung berinteraksi dengan koleksi tersebut.

Sebagai wujud dari pembelajaran secara holistik tentang tenun baik dari bahan, warna hingga proses menenun museum Nusa Tenggara Timur sepatutnya

membuat ruang ajar khusus untuk mempelajari tenun ini. Ruang tersebut tepatnya sebuah bengkel tenun. Dalam kamus besar bahasa Indonesia bengkel adalah tempat melakukan suatu kegiatan dengan arah dan tujuan yang pasti (Departemen Pendidikan Nasional, 2001:133). Dalam membuat sebuah bengkel, diperlukan gedung khusus yang nyaman dan luas sehingga dapat menampung banyak pengunjung yang ingin belajar dan tahu lebih banyak tentang pembuatan tenun ini.

Pengunjung museum dapat melakukan berbagai aktivitas berkaitan dengan tenun. Jika ingin membuat tenun dari benang kapas maka pelajaran di mulai dari cara memecah kapas, membersihkan kapas dari bijinya, memintal kapas hingga menjadi gulungan benang, mengikat motif yang diinginkan, mewarnai hingga menenun benang yang sudah diwarnai tersebut. Sementara jika ingin menenun dengan benang sintetis tidak perlu melewati tahapan seperti di atas hanya di mulai dari mengikat motif, mewarnai benang hingga proses penenunan.

Dalam upaya pembelajaran tersebut museum perlu melengkapi berbagai sarana dan prasarana di antaranya:

1. Ruang audio visual

Saat ini teknologi sudah semakin maju. Dalam upaya menciptakan museum yang maju dan modern museum perlu melengkapi dengan teknologi yang memadukan suara dan gambar yakni adanya ruang audio visual. Audio visual merupakan media pendidikan yang menghibur dan tidak menjenuhkan.

Film-film yang akan ditampilkan adalah tenun dalam kehidupan masyarakat sebagai warisan budaya dan proses membuat tenun langkah demi langkah sebagai panduan teori sebelum mereka menuju ruang interaktif.

2. Ruang bengkel

Ruang ini digunakan untuk melakukan eksplorasi dan praktik tentang pembuatan tenun. Dalam ruang ini harus ditata sedemikian rupa sehingga peralatan yang ada di dalam ruang ini dapat diakses oleh semua masyarakat tanpa terkecuali, misalnya bahwa peralatan tenun ini diletakan di atas panggung yang tidak terlalu tinggi

sehingga dapat dijangkau oleh anak-anak hingga orang dewasa. Penyandang cacat sekalipun bahkan dapat mengakses dari kursi roda. Peralatan yang harus disiapkan dalam bengkel ini adalah;

1. Peralatan Bengkel

- a. Peralatan Tenun dengan jumlah yang agak banyak sehingga dapat digunakan oleh banyak pengunjung (sebagai unit peralatan inti dalam proses penenunan).
- b. Peralatan untuk mencelup benang (sebagai peralatan pendukung dalam proses tenun).
- c. Kompor (sebagai peralatan pendukung dalam proses pencelupan benang).

2. Bahan Baku

- a. Benang (sebagai bahan baku utama dari tenun).
- b. Pewarna Benang (sebagai bahan baku untuk proses pewarnaan sesuai motif).
- c. Tali Pengikat (sebagai bahan baku untuk mengikat benang lungsi sebelum pewarnaan).

3. Sumber Daya Manusia

- a. Penenun Tradisional (sebagai ajang promosi tentang eksistensi penenun di daerah)
- b. Instruktur Tenun (orang yang mampu mengkomunikasikan proses tenun secara detail kepada pengunjung)

4. Ruang Pamer Tenun

Ruangan ini di perlukan untuk memamerkan tenun *masterpiece*, dimana tenun yang dipilih adalah tenun yang sudah tidak diproduksi lagi, koleksi tenun yang memiliki ragam hias yang unik yang dapat menggambarkan identitas masyarakat Nusa Tenggara Timur serta tenun yang masih menggunakan benang kapas (mengingat saat ini sudah jarang di produksi).

Museum adalah media komunikasi oleh karena itu koleksi yang ditampilkan harus mewakili suatu masyarakat atau keadaan yang sesungguhnya. Museum memiliki tugas dan fungsi yang cukup berat, karena tugas museum bukan saja dalam menghimpun, melestarikan, mencatat, mengkaji dan memamerkan serta mengkomunikasikan benda-benda bukti kehadiran manusia dan lingkungannya bagi kepentingan studi, pendidikan dan kesenangan, tetapi itu semua adalah untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat dan untuk perkembangannya (Schouten, 1992:vi). Dengan adanya bengkel tenun maka diharapkan ada komunikasi dua arah dimana pengunjung mendapat pengetahuan dan pengalaman sehingga pengunjung tidak sekedar melihat benda mati namun lebih dinamis, dimana ada pameran interaktif yang dapat di sentuh dan digunakan.

Sebagai media komunikasi dan informasi museum merupakan salah satu dari infrastruktur media informasi seperti televisi radio, surat kabar dan perpustakaan. Informasi yang diberikan merupakan informasi dari semua aspek alam, manusia, termasuk sosial budaya, teknologi dan sejarah, baik dari masa lalu, sekarang maupun masa akan datang (Departemen Pendidikan Nasional, 1999/2000:41). Melalui koleksi dapat diungkapkan identitas, cerita atau peristiwa di balik koleksi tersebut.



Foto 5.2 Tenun yang Mengisahkan Cerita Ina Pare (Dewi Padi)



Foto 5.3 Lukisan yang Mengisahkan Cerita Ina Pare (Dewi Padi)

Mempelajari tenun Nusa Tenggara Timur berarti mempelajari budaya yang ada di balik kain tersebut. Bukan hanya segi estetika namun lebih kepada makna yang dikandung dari kain tersebut. Ketika tenun berada di luar museum masyarakat mungkin hanya melihat keindahan tanpa harus berpikir tentang arti penting tenun tersebut bagi aspek kehidupan masyarakatnya. Di samping itu jika tidak diperkenalkan langsung keterampilan menenun yang menggunakan peralatan tradisional bukan tidak mungkin masyarakat akan melupakan warisan budaya ini dan tidak dapat menghargai lagi. Hal ini yang mungkin efektif jika pengunjung dalam museum dihadapkan dengan situasi belajar aktif dimana pelajar memiliki peluang untuk mengolah, bereksplorasi dan bereksperimen (Hein, 1998:34).

Oleh karena itu untuk memberi pembelajaran tentang tenun dan budayanya maka museum dipandang perlu untuk memberi kesempatan bagi pengunjung untuk berinteraksi secara langsung dengan peralatan yang berhubungan dengan kain tenun.

Museum bukan sekadar pusat hiburan tetapi merupakan lembaga yang didedikasikan untuk mengumpulkan, melestarikan dan menginterpretasi objek. (Hooper – Greenhill, 1996:189).

5.2 Pembelajaran Sebagai bentuk Pelestarian Tenun

Banyak orang beranggapan bahwa Museum itu hanya mengumpulkan barang barang antik, dan menganggap pegawai museum itu pekerjaannya hanya menjaga barang antik. Mungkin tanggapan yang keliru itu timbul karena kegiatan-kegiatan edukatif kultural museum di Indonesia masih jauh dari yang diharapkan. Mungkin juga tanggapan yang keliru timbul, karena kebanyakan museum di Indonesia merupakan jenis museum yang hanya menyimpan dan memamerkan benda-benda koleksi yang berkaitan dengan studi ilmu purbakala, sejarah dan ilmu bangsa-bangsa saja (Amir Sutaarga, 2000:30). Sebenarnya museum itu dapat diibaratkan sebuah jendela yang terbuka untuk melihat dunia ilmu pengetahuan yang berperan penting dalam rangka peningkatan nilai budaya dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 dikatakan bahwa ;

Museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda bukti materiil hasil budaya, alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa (Luthfy Asiarto, et.al, 2008:15)

Museum memiliki tugas untuk mengkonservasi budaya. Melalui koleksinya sebuah museum menyajikan kehadiran para pengunjung segala sesuatu yang dapat “bercerita” tentang masa lampau, masa kini atau mungkin masa yang akan datang sehingga akan terjadi suatu transformasi nilai warisan budaya bangsa dari generasi terdahulu ke generasi sekarang. Karena kita adalah hasil dan pewaris dari beribu tahun perkembangan biologis dan kultural (Bambang Sumadio,1997:41). Museum dapat membangkitkan memori sebagai hubungan seseorang dengan masa lampau dengan melihat budaya material yang ada serta dapat melihat perkembangan identitas budaya yang dimiliki (Chen, 2007:173).

Saat ini diperlukan kesadaran seluruh lapisan masyarakat agar tenun sebagai warisan budaya tidak punah. Istilah pelestarian dapat diartikan sebagai upaya perlindungan, perawatan, pengembangan dan pemanfaatan (Edi Sedyawati, 2003:xii). Pelestarian dapat diartikan menjadi dua jenis yakni pelestarian secara fisik koleksi serta pelestarian nilai yang terkandung dalam koleksi tersebut. Pelestarian tenun yang dimaksud dalam tulisan ini adalah pelestarian yang mengarah kepada pelestarian nilai yakni meliputi proses tenun dengan berbagai peralatan penunjangnya serta motif hias yang sudah tidak di produksi lagi saat ini.

Banyak motif kain tenun yang sudah tidak diproduksi lagi sehingga perlu untuk dilestarikan. Dengan memamerkan benda tersebut maka museum sudah dikatakan melestarikan serta telah memiliki rekaman budaya tersebut. Ada satu jenis tenunan jaman dulu yang bertahtakan manik-manik kini sudah tidak diproduksi lagi, yakni *Lawo Butu*. Pakaian ini dipakai pada pementasan tari *mure* yaitu upacara religi mohon curah hujan. Ukuran sarung ini hanya setengah bagian dari ukuran sarung biasa (Orinbao, 1992 : 90).

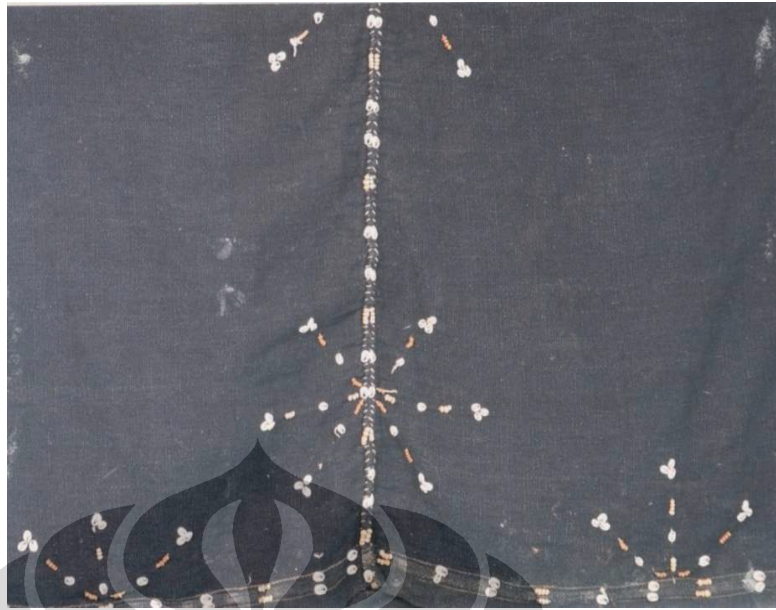


Foto 5.4 Sarung/*Lawo Butu* asal Kabupaten Ngada



Foto 5.5 Lawu Witti Kawu asal Kabupaten Sumba Timur

Sarung yang berasal dari Sumba Timur ini merupakan sarung yang sangat unik. Untuk memperoleh warna hitam sarung ini harus dicelup berulang kali kedalam lumpur. Kulit siput yang menjadi motif hias dikumpul lalu dilubangi dan dijahit di lembaran kain yang sudah di tenun tersebut. Kain ini tidak digunakan selayaknya tenun lain namun dijadikan barang pusaka.

Selain motif-motif yang sudah tidak di buat lagi, pelestarian di sini juga mencakup peralatan menenun. Saat ini jaman sudah semakin maju, dimana peralatan tradisional hampir tergeser dengan alat modern. Dalam membuat sebuah kain saat ini lebih banyak menggunakan mesin selain praktis kain tersebut dapat di produksi secara masal. Belum lagi motif hias yang ada pada kain merupakan motif hias yang di buat dengan cara di cap.

Jika masyarakat tidak menyadari fenomena yang terjadi, maka bukan tidak mungkin kita akan kehilangan identitas. Keterampilan yang telah diwariskan turun temurun akan terkikis seiring berjalannya waktu. Hal inilah yang harus tetap dilestarikan dan diinformasikan kepada seluruh pengunjung agar mereka tidak kehilangan jejak budaya yang dimiliki. Tenun diharapkan akan selalu lestari “kehidupannya” sehingga akan selalu menjadi identitas masyarakat Nusa Tenggara Timur.

BAB 6

KESIMPULAN

Nusa Tenggara Timur merupakan provinsi kepulauan yang sangat kaya dengan warisan budaya materi dan non materi dan juga memiliki suku bangsa lebih dari 22 kelompok yang masing-masing kelompok memiliki kebudayaan yang berbeda. Ada satu tradisi yang dimiliki oleh hampir seluruh masyarakat Nusa Tenggara Timur yakni keterampilan menenun. Menenun merupakan warisan turun temurun yang harus tetap dilestarikan. Menghadapi globalisasi saat ini mempertahankan identitas atau jatidiri adalah satu hal yang wajib untuk dilakukan, bila kita tidak ingin kehilangan warisan budaya yang diberikan secara turun temurun. Tenun Nusa Tenggara Timur memiliki keindahan dan kekhasan motif dan motif yang di buat sarat dengan makna. Bagi masyarakat Nusa Tenggara Timur tenun merupakan benda budaya yang hampir ada dalam setiap kegiatan masyarakatnya. Hal inilah yang menjadikan tenun sebagai identitas masyarakat Nusa Tenggara Timur dan harus tetap dipertahankan sampai kapan pun. Tenun dan peralatan serta proses yang terjadi sesungguhnya mengemban peran penting dalam upaya pembelajaran dan pelestarian bagi masyarakat dalam upaya mempertahankan identitas. Ketika tenun dan peralatannya berada di masyarakat maka nilai ekonomis yang lebih dominan daripada nilai pembelajarannya bagi masyarakat lain selain penenun. Oleh karena itu diperlukan wadah atau lembaga yang dapat menjadi media pembelajaran tenun bagi masyarakat dan generasi muda lainnya sehingga keterampilan yang telah diwariskan turun temurun tersebut tidak punah.

Salah satu institusi yang berupaya sebagai media pembelajaran untuk mempertahankan identitas tersebut adalah Museum. Museum merupakan lembaga untuk mencari, merawat, mengkaji, memamerkan warisan budaya serta tugas yang tak kalah penting adalah museum mengkomunikasikan benda-benda pembuktian manusia dan lingkungannya. Oleh karena itu, tugas dan fungsi museum bukan hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang-barang antik, namun lebih dari itu museum merupakan tempat yang tepat untuk sarana belajar, menjangring informasi serta penghayatan nilai-nilai keindahan. Di museum terdapat bentuk umum dari komunikasi massa yang di dalamnya terdapat komunikasi dalam

bentuk langsung (*face-to-face*). Museum memiliki tugas bukan saja sebagai pelindung namun juga sebagai komunikator. Display museum merupakan cabang dari penggunaan komunikasi massa, dan membutuhkan sebuah pemahaman yang mendalam dari proses komunikasi tersebut. Komunikasi yang terjadi di museum adalah komunikasi yang tidak linear atau searah namun lebih kepada komunikasi umpan balik artinya bahwa ketika komunikasi disampaikan oleh kurator museum tidak serta merta harus diterima begitu saja oleh pengunjung namun pengunjung dapat berperan aktif di dalam proses komunikasi tersebut.

Koleksi tenun Nusa Tenggara Timur merupakan warisan budaya yang memiliki makna di balik tenun tersebut. Secara fisik tenun yang ada di setiap daerah Nusa Tenggara Timur dapat dibedakan dari ciri masing-masing kain dan makna yang terdapat di kain tersebutpun memiliki arti yang berbeda pula. Itulah keragaman dan kekayaan yang dimiliki oleh Nusa Tenggara Timur.

Saat ini museum Nusa Tenggara Timur berusaha memposisikan diri sebagai pusat ilmu pengetahuan, lembaga yang dapat mempertahankan identitas yang ada serta dapat menjadi tempat untuk mengingat satu peristiwa (memori kolektif), serta sebagai tempat untuk belajar sesuatu khususnya belajar tenun. Museum memiliki koleksi dua dan tiga dimensi yang dapat di manfaatkan sebagai sumber belajar.

Dalam mempelajari tenun tidak dapat hanya melihat tampilan fisik saja, namun lebih melihat makna dari motif hias yang dibuat. Mempelajari tenun tidak efektif jika hanya mempelajari label saja, untuk itu diperlukan model pembelajaran yang dapat merangsang serta mengajak pengunjung untuk merasakan sebuah pengalaman di museum. Hal ini dapat tercapai jika pengunjung diberi kesempatan mengetahui cara membuat tenun di museum, sehingga pengunjung mendapat pengetahuan dan pengalaman langsung. Jika mengacu kepada teori pembelajaran menurut Hein, maka karakteristik pembelajaran yang tepat untuk mempelajari tenun adalah teori konstruktivis. Karakteristik pembelajaran konstruktivis ini memiliki dua ciri penting yang disesuaikan dengan karakteristik museum. Ciri pertama adalah adanya pemahaman bahwa saat belajar dibutuhkan peran atau partisipasi aktif dari pembelajar. Oleh karena itu pembelajar diberi kebebasan menggunakan tangan dan pikirannya untuk

berinteraksi dengan objek. Setelah berinteraksi dengan objek pengunjung dapat membuat kesimpulan untuk menambah pemahamannya. Sementara itu ciri kedua adalah kesimpulan yang diambil tidak di validasi dengan standar kebenaran eksternal tetapi oleh si pembelajar itu sendiri.

Berdasarkan hal tersebut di atas museum Nusa Tenggara Timur berusaha menciptakan ruang interaksi antara pengunjung dan objek yakni dengan membuat bengkel tenun. Bengkel ini selain untuk belajar secara aktif tentang proses pembuatan tenun, namun juga sebagai wahana pelestarian tenun tradisional. Hal ini dilakukan dalam upaya menangkal pengaruh globalisasi dimana dalam memproduksi barang atau kain khususnya sudah menggunakan mesin sehingga dikhawatirkan keterampilan yang sudah diwariskan turun temurun akan punah.

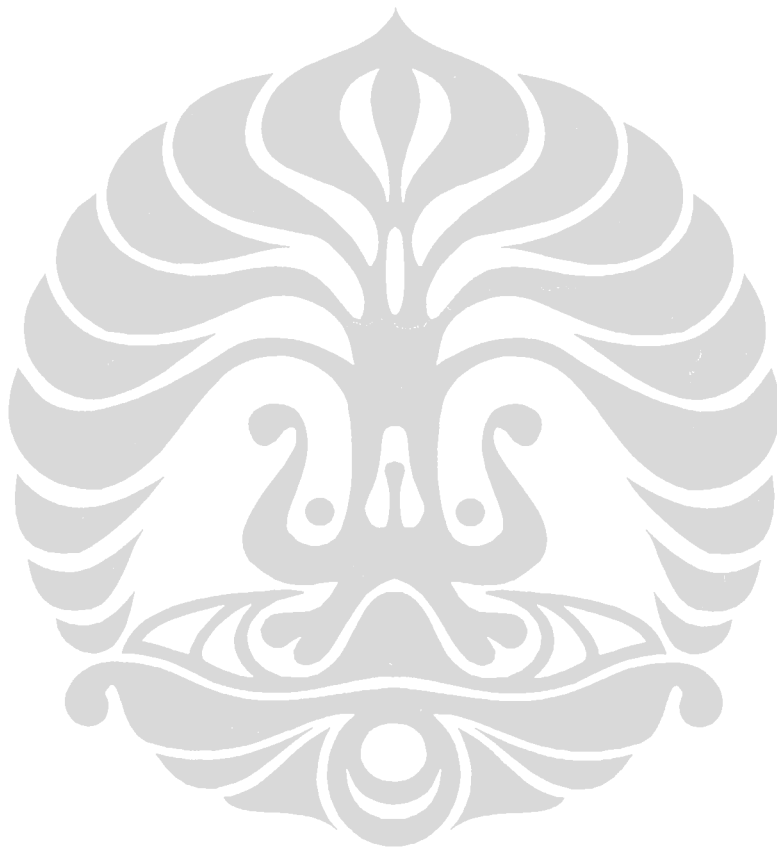
Museum merupakan tempat yang menyenangkan untuk dikunjungi. Museum bukan gedung yang hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang-barang antik, namun lebih dari itu museum merupakan tempat yang tepat untuk sarana belajar, menjangkau informasi serta penghayatan nilai-nilai keindahan.

Kesadaran masyarakat untuk dapat memanfaatkan museum secara maksimal baik sebagai sarana penunjang pendidikan maupun sarana rekreasi sangat dibutuhkan, karena masyarakat adalah publik pengunjung museum. Tanpa pengunjung museum, kehadiran museum ditengah-tengah masyarakat tidak akan ada artinya.

Kebutuhan akan adanya ruang interaksi berupa bengkel merupakan kebutuhan yang sudah sewajarnya dapat direalisasikan dengan cepat mengingat bahwa globalisasi saat ini sangat mempengaruhi pola pikir masyarakat khususnya generasi muda. Mereka memiliki orientasi yang berkiblat ke dunia barat dan menganggap bahwa budaya dan hasil budaya tradisional sudah dianggap kuno. Jika tidak di sikapi maka ketrampilan serta benda budaya tersebut akan punah.

Di samping itu museum merupakan tempat belajar informal yang memiliki koleksi dua dan tiga dimensi yang dapat berperan aktif dalam upaya pembelajaran bagi siswa yang ingin belajar sambil berekreasi karena sekolah tidak selalu dapat menyediakan alat peraga untuk menjelaskan teori yang telah diajarkan. Bengkel tenun mungkin dapat menjadi tempat belajar yang menyenangkan serta dapat

menjadi alternatif pilihan untuk bereksplorasi dan mencari pengalaman baru dalam mempelajari ilmu pengetahuan khususnya mengenai tenun.



DAFTAR REFERENSI

Buku dan Artikel

Amir Sutaarga, *Museum dan Pelayanan Kepada Masyarakat*, Capita Selecta Museografi dan Museologi, Proyek Pembinaan Permuseuman Direktorat Permuseuman Direktorat Jenderal kebudayaan Departemen Pendidikan Nasional, 1999/2000.

-----, *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*, Direktorat Permuseuman Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1983.

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Penerbit PT Raja Grafindo Persada, 1997.

Bambang Sumadio, *Museum Sebagai Komunikator*, Bunga Rampai Permuseuman Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Direktorat Permuseuman, 1996/1997.

Beding, B. Michael dan S. Indah Lestari, *Mozaik Sumba Barat*, Diterbitkan oleh Pemda Kabupaten Sumba Barat Propinsi Nusa Tenggara Timur, 2002.

Caulton, Tim, *Hands-on Exhibition Managing Interactive Museum Science Centres*, Routledge, London 1998.

Chen, Chia-Li, *Museum and The Shaping Of Cultural Identities:Visitors' recollectionin local museums in Taiwan*, Museum Revolutions : How Museums Change and are Changed, Routledge, New York, 2007

Dagun, Save M, *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*, Cetakan I, Jakarta Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara, 1997.

Dagur, Antony Bagul, *Prospek dan Strategi Pembangunan Kabupaten Manggarai Dalam Persepektif Masa Depan*, Penerbit Indomedia Jakarta, 2004.

Dani Vardiansyah, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Pendekatan Taksonomi Konseptual Penerbit Ghalia Indonesia, 2004

Dedah Rufaedah et al, *Museum Nasional 1778 – 2008*, Jakarta, 2008.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kantor Wilayah Propinsi Nusa Tenggara Timur, *Buku Petunjuk Museum Nusa Tenggara Timur*, Bagian Proyek Pembinaan Permuseuman Nusa Tenggara Timur, 1993/1994.

- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan, *Kecil Tapi Indah, Pedoman Pendirian Museum* Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, 1999/2000.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, 2001.
- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, *Tenun Ikat Suku dawon Asal Kabupaten Timor Tengah Selatan*, UPTD Museum daerah Provinsi Nusa Tenggara Timur 2005.
- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, *Tenunan Belu*, UPTD Museum daerah Provinsi Nusa Tenggara Timur 2006.
- Direktorat Museum Direktorat Sejarah dan Purbakala *Pedoman Pengelolaan Museum* Departemen. Kebudayaan dan Pariwisata. 2007.
- Duggan, Genevieve, *Bunga Palembang dari Sabu*, Himpunan Wastaprema, Himpunan Pecinta Kain Adat Indonesia, 2010.
- Edi Sedyawati, *Warisan Budaya Takbenda Masalahnya Kini di Indonesia*. Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Lembaga Penelitian Universitas Indonesia Depok, 2003.
- Edson, Gary and Dean, David, *Museum Education, The Handbook For Museum*, London and New York, 1996.
- Falk, Jhon H dan Dierkling, Lynn D, *Lessons Without Limit How Free-Choice Learning is transforming Education*, Altamira, New York:2002.
- Geirnaert-Martin, Danielle, *The Woven Land Of Laboya Socio-Cosmic Ideas and Values In west Sumba, Eastern Indonesia*, Centre Of Non-Western Studies Leiden University, 1992.
- Ensiklopedi Nasional Indonesia jilid 7*, PT Cipta Adi Pustaka Jakarta, 1989.
- Ensiklopedi Nasional Indonesia jilid 16*, PT Cipta Adi Pustaka Jakarta , 1996.
- Hein, George E. *Learning in the Museum*, London: Routledge, 2002.
- Hein, George E. dan Alexander, *Museum Place of Learning*, AAM, Washington DC:1998.
- Hooper-Greenhill, Eilean, *Museum and Their Visitors*, London, Routledge, 1996
- Iwan Hermawan, *Museum dan Pendidikan*. Museografia Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Direktorat Museum, Jakarta, 2009.

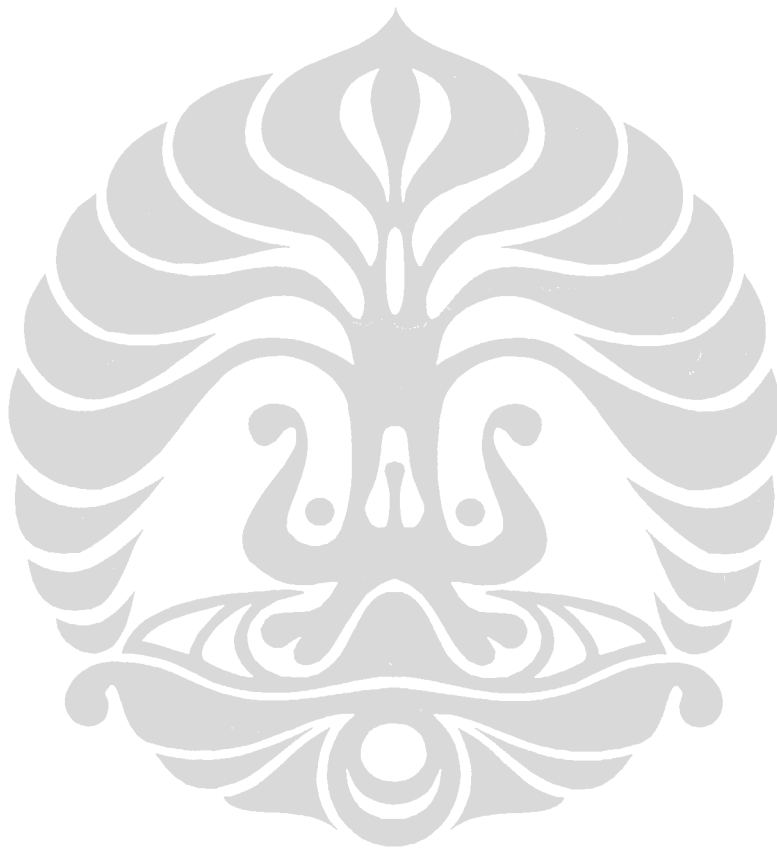
- Kelly, Lynda 2007, *Visitors and Learning: adult museum visitors' learning identities*, Museum Revolutions : How Museums Change and are Changed, Routledge, New York, 2007
- Koten, D.D et.al, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat jenderal Kebudayaan Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, *Pakaian Adat Tradisional Daerah Propinsi Nusa Tenggara Timur*, Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya 1990-1991.
- Lie Suchriah, *Pemanfaatan Museum Bagi Siswa & Mahasiswa*, Majalah Ilmu Permuseuman, Depdikbud, Jakarta, 1992/1993.
- , *Museum dan Publik*, makalah dalam rangka Penataran Tenaga Teknis Kepurbakalaan Tingkat Dasar, Bogor, 2002.
- Liliweri, Alo, *Komunikasi Lintas Budaya Masyarakat Multikultur*, Prasangka dan Konflik, Lkis Pelangi Aksara Yogyakarta, 2005.
- , *Inang Hidup dan Bhaktiku*, Penerbit Tim Penggerak PKK Provinsi Nusa Tenggara Timur, 1989.
- Luthfi Asiaro, et.al, *Pedoman Museum Indonesia*, Direktorat Museum Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, 2008.
- Ma'mur, *Strategi Penyajian Tata pameran dalam Upaya meningkatkan Keefektifan Pemahaman Informasi Terhadap Pengunjung*, Museografia Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Direktorat Museum, Jakarta, 2009.
- Maroevic, Ivo, 1995, *The Museum Massage: Between The document and Information*, Museum, Media and Massage, Routledge, London, 1995.
- Noerhadi Magetsari, *Filsafat Museologi* dalam makalah seminar Reposisi Museum Indonesia, seminar dalam rangka peringatan Seratus Tahun Kebangkitan Nasional, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala, 2008.
- , *Pemaknaan Museum Untuk masa Kini*, makalah disampaikan dalam Diskusi dan Komunikasi Museum di Jambi 2009.
- Nusa Tenggara Timur Dalam Angka*., Penerbit BPS Propinsi Nusa Tenggara Timur, 2009.
- Onong Uchjana Effendi, *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, Penerbit PT Citra Aditya Bandung, 1993

- Orinbao, P Sareng, *Seni Tenun Suatu Segi Kebudayaan Orang Flores*, Seminari Tinggi ST. Paulus Ledalero Nita Flores. 1992.
- Pitman, Bonny, *Place For Exploration and Memory*, Presence Of Mind ; Museum and the spirit of Learning, American Association Of Museum, 1999.
- Roby Ardiwidjaja, *Pembangunan Museum Banten: satu Potensi Daya Tarik Wisata Budaya Di Banten*, Museografia Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Direktorat Museum, Jakarta 2008.
- , *Masyarakat Museum Masyarakat Peran, Fungsi dan Manfaat*, Museografia Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Direktorat Museum, Jakarta 2009.
- Schouten, FFJ, *Pengantar Didaktik Museum*, Jakarta Proyek Pembinaan Permuseuman Dirjen Kebudayaan Depdikbud, 1992.
- Suhardini Chalid et.al, *Tenun Ikat Indonesia*, Museum Nasional, 2000.
- Suwati Kartiwa, *Tenun Ikat*, Penerbitan Djambatan, 1993.
- Sutrisno Hadi, *Bimbingan Menulis Skripsi, Thesis, jilid I* Yogyakarta : Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi, Universitas Gajah Mada, 1977.
- Syaraswati et.al, *Pakaian Tradisional Daerah Nusa Tenggara Barat*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Bagian Proyek pembinaan Permuseuman Nusa Tenggara Barat, 1993/1994.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Penerbit Alfabeta Bandung, 2008.
- Thalo, Erni, *Pesona Tenun Flobamora*, Tim Penggerak PKK dan Dekranasda Provinsi Nusa Tenggara Timur, 2003.
- Therik, Jes At.al, *Aneka Mutiara Wisata*, Majalah Pariwisata Pemerintah Daerah Nusa Tenggara Timur, 1997.
- Tedjo Susilo, *Peningkatan Apresiasi Generasi Muda Terhadap Museum*, Majalah Ilmu Permuseuman, Depdikbud, Jakarta. 1992/1993.
- , *Wajah Permuseuman di Indonesia Menyongsong era Globalisasi Abad XXI*, Majalah Ilmu Permuseuman Jilid XXVI, Depdikbud, Jakarta, 1997/1998.
- Tjahjopurnomo SJ, *Beberapa Masalah Tentang Studi Koleksi Museum*, Museografia Departemen dan Kebudayaan, 1991/1992.

Yunan T.M *Museum Sebagai Tempat pendidikan non formal*, Bulletin Rumoh Aceh , Museum Negeri Propinsi Daerah Istimewa Aceh banda aceh, 1998.

Yunus Arbi, *Sebuah Tantangan*, Museografia Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Direktorat Museum, Jakarta ,2008.

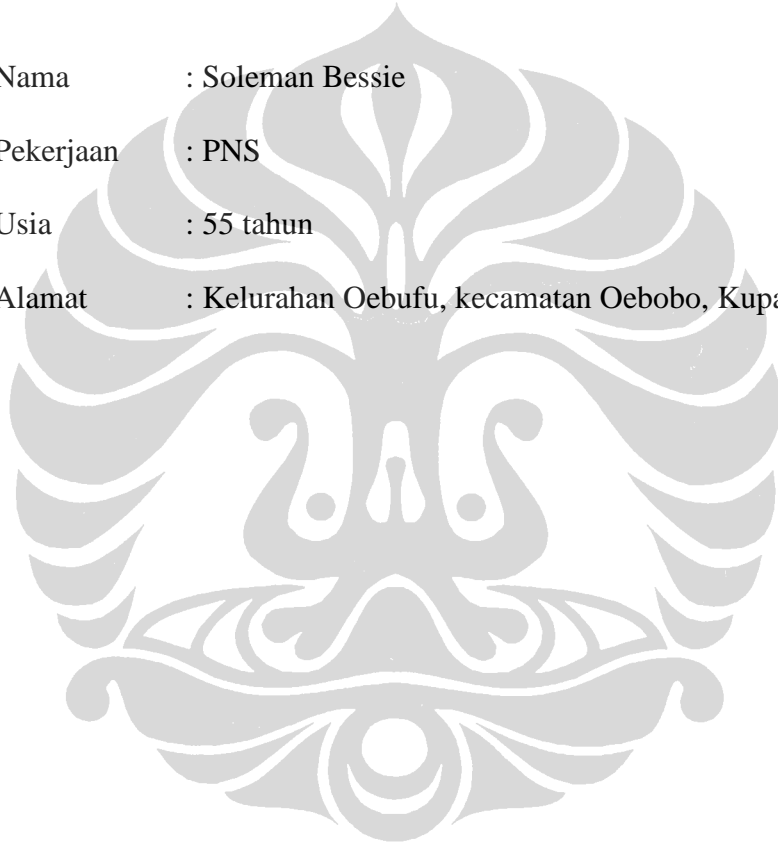
Rofi Nurmaulani, *Memerangi Pengikisan Identitas Bangsa*
<http://kewarganegaraan.wordpress.com>, 2007 di unduh 27 September 2009



Lampiran 1: Daftar Nara Sumber

Nama : Zadrak Bunga
Pekerjaan : Pensiunan guru
Usia : 63 tahun
Alamat : Desa Pedaro, kecamatan Hawu Mehara kabupaten Sabu

Nama : Soleman Bessie
Pekerjaan : PNS
Usia : 55 tahun
Alamat : Kelurahan Oebufu, kecamatan Oebobo, Kupang

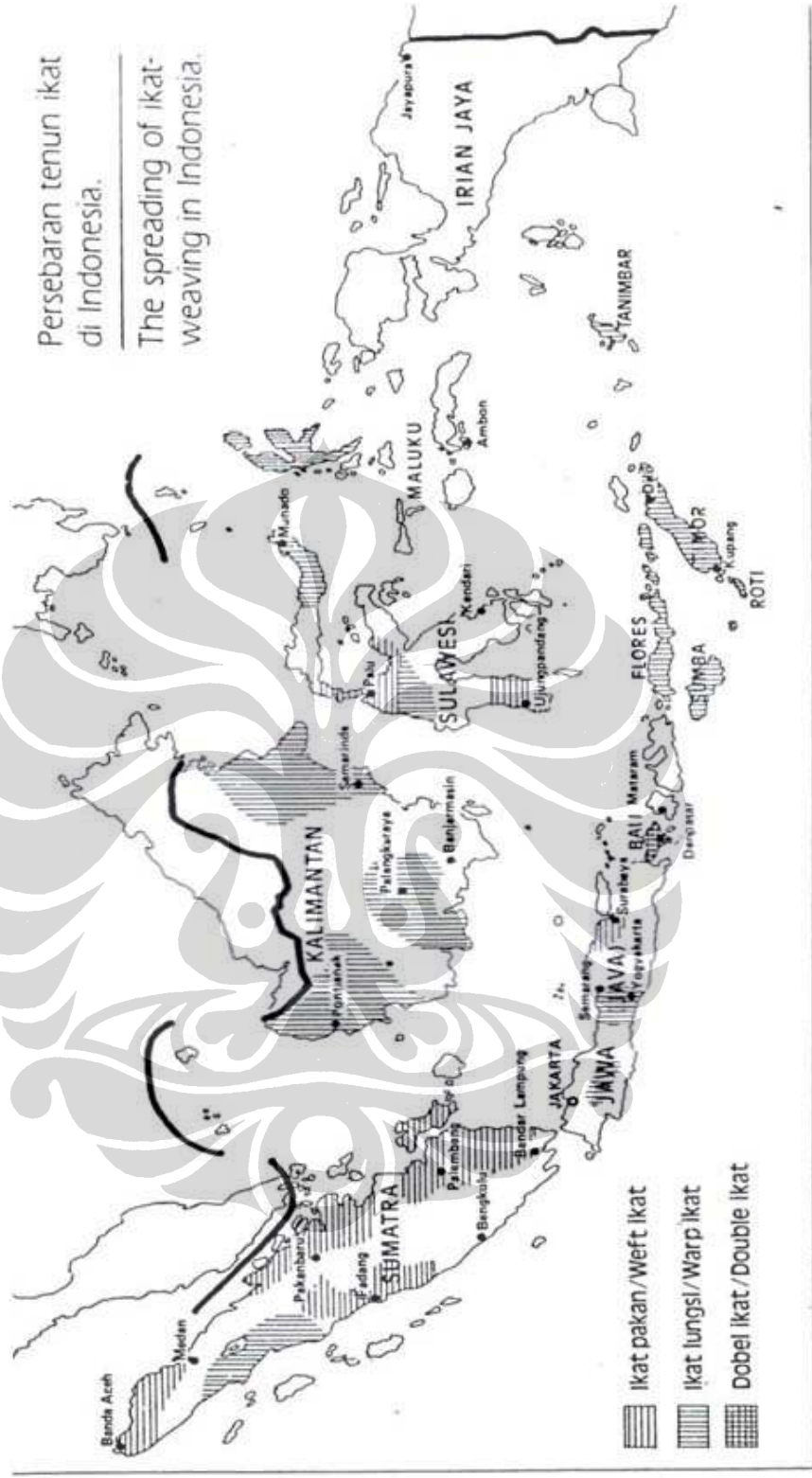


Lampiran 2: Peta Provinsi Nusa Tenggara Timur



Sumber: Pesona Tenun Flobamora, 2003: 19

Lampiran 3: Peta Sebaran Tenun Ikat di Indonesia



Sumber: Swati Kartiwa, 2003: x

